

# TRICHERIES

Règles bêta 1.01 de Sylvain Mayet

## I.1. INTRODUCTION

Un entraîneur, avant le début d'un match peut se payer des avantages : en payant les informaticiens qui gèrent l'ordinateur qui arbitre le match, ils peuvent faire varier les règles du jeu à l'insu de l'équipe adverse.

Vous ne pouvez utiliser ces tricheries que si vous utilisez déjà l'extension sur l'argent : car chaque tricherie a un prix. Dans le monde de KILLPOWER BALL, il est ainsi possible de tricher en payant des pots de vins. Cette extension permet de mettre un peu plus de piment dans le jeu et cela augmente les probabilités de combinaisons du jeu.

Il existe 40 tricheries qui coûtent chacune une certaine somme d'argent. Sachez que vous n'êtes pas obligé de les utiliser, mais lisez les toutes pour ne pas être surpris par un entraîneur qui les utiliserait sur vous à bon escient.

Un entraîneur est autorisé à acheter une tricherie par match et il ne pourra s'en servir qu'à ce match. S'il ne l'a pas utilisée, elle est perdue à la fin du match.

Une tricherie agit hors du terrain et elle est de force 14 sur l'échelle décroissante de supériorité des événements, c'est à dire qu'elle est moins puissante que les pouvoirs.

*Exemple : un entraîneur allonge le temps du match grâce à une tricherie, alors qu'un guerrier sur le terrain diminue le temps. Si les deux événements sont en confrontation, la tricherie est annulée par le pouvoir.*

On considère que tous les entraîneurs sont des humains (non, c'est vrai !!) et qu'ils ne seront pas affectés par les tricheries d'entraîneur ni les pouvoirs sur le terrain (exemple : contrôle d'humains).

Si les deux entraîneurs font fonctionner leur tricherie en même temps et qu'il y a confrontation entre les deux, elles s'annulent toutes les deux.

Certaines tricheries durent sur plusieurs matchs et on ne les compte qu'une fois (lors de leur achat), ce qui veut dire que vous pourrez acheter une nouvelle tricherie au match suivant, même si vous avez une tricherie qui fonctionne toujours sur votre équipe d'un match précédent.

## I.2. EXPLICATIONS

Si l'une des deux équipes a un compte en banque négatif ou égale à 0, il est interdit pour les deux équipes d'utiliser les tricheries. Vous négligerez donc ce chapitre.

Par contre, lorsque vous payez une tricherie, vous avez le droit de tomber négatif en banque, mais dans ce cas, vous empruntez l'argent qui vous manque à la banque et vous devez lui en rembourser le double (soit 100% d'intérêt).

*Exemple : il ne vous reste que 250 com en banque. Vous achetez une tricherie qui coûte 1000 com. Vous empruntez 750 com à la banque et vous devrez lui en rembourser 1500. Vous êtes maintenant à -1500 en banque. Après un match, votre compte en banque est toujours à -1500com.*

Si vous descendez en dessous de votre seuil minimal d'emprunt après l'achat d'une tricherie, votre équipe fera le match et si après celui-ci elle reste en dessous de ce seuil, elle sera splittée.

Rembourser un emprunt de tricherie est prioritaire avant l'achat de personnage (tout comme l'emprunt pour les paris, revoir l'extension sur l'argent).

Avant le début du match, juste avant de placer vos guerriers sur le terrain, vous indiquez en secret à l'arbitre si vous payez une tricherie. Si vous omettez cette séquence, vous ne pourrez pas avoir de tricherie à ce match.

Chaque entraîneur écrit sur un papier en secret le numéro de la tricherie qui l'intéresse et débite de son compte en banque la somme à payer pour l'avoir. S'ils ne veulent pas de tricheries les entraîneurs n'écriront rien sur le papier. L'arbitre ne dévoilera pas le choix des deux entraîneurs (sauf contre indication de la tricherie) sauf au moment de l'activation de la tricherie - cela peut être en début, au milieu ou en fin de match.

L'achat d'une tricherie n'augmente ni ne diminue la puissance d'une équipe. Si vous ne désirez pas être confronté à des tricheries, il vous suffit de payer la tricherie « ANTIPOWER » qui n'en est pas une en fait : elle permet seulement d'avoir un ordinateur arbitre incorruptible. Dans ce cas, si l'autre entraîneur a payé une tricherie, elle ne fonctionne pas et son argent est perdu.

## I.3. LISTE DES TRICHERIES

On a d'abord le numéro de la tricherie : cela va de 1 à 40.

Puis vient le nom de la tricherie ainsi que son prix (cela va de 500 à 2000 com).

Sur la seconde ligne, on vous explique à quel moment précis, elle rentre en action. Si quelque chose l'en empêche à cet instant, elle ne fonctionnera pas du match et sera perdue. S'il est indiqué « durant le match », cela signifie que l'entraîneur qui l'a payée peut s'en servir quand il le souhaite durant le match.

Enfin il est indiqué l'explication de la tricherie et son fonctionnement. Le terme « possesseur » désigne l'entraîneur qui a payé la tricherie.

### 1. ANTICAPITAINE - 500 com

Avant le match

Chaque joueur de son équipe peut faire office de capitaine durant le match. Ainsi en usant IA, un joueur peut motiver un autre. Que cela ne vous empêche pas d'avoir un vrai capitaine tout de même. Cela fonctionnera pour la durée du match.

### 2. ANTIPOWER - 500 com

Début du match

Les informaticiens qui vont servir d'arbitre à ce match sont choisis de telle manière qu'il n'y a pas possibilité de tricher. Si l'entraîneur adverse a payé une tricherie, elle ne fonctionne pas et il a perdu l'argent de son achat. Seules les tricheries qui ont été activées ultérieurement à ce match ne seront pas annulées par ANTIPOWER. Il existe d'autres tricheries non annulables par ANTIPOWER, elles seront indiquées dans leur explication.

### 3. ANTIZP - 500 com

Durant le match

L'équipe de l'entraîneur qui a acheté cette tricherie ne tiendra pas compte des règles sur la ZP de son camp. Le possesseur pourra ainsi placer l'un de ses guerriers sur la case de son panier, pour empêcher les autres guerriers de tirer dedans.

### 4. BLUFF - 500 com

Durant le match, lors d'un panier. Marche 1 fois/match

Si un guerrier adverse met un panier alors le possesseur de cette tricherie peut annuler la valeur de panier et on ne comptera qu'un point pour ce panier. Dès que cette tricherie a servi une fois, son possesseur ne peut plus s'en servir.

### 5. BONUS +1 - 500 com

Durant le match

A chaque fois qu'un guerrier de l'une ou de l'autre des deux équipes met un panier, on rajoute un point au score de l'équipe du possesseur. L'équipe du porteur repart avec le ballon. La tricherie ne fonctionne pas après don d'un point.

### 6. CHANCE - 500 com

A la fin du match et sur les 4 prochains

Si l'équipe est inférieure à son emprunt maximal, elle ne sera pas splittée avant de vérifier son compte durant les 4 prochains matchs. La banque lui prêterait des joueurs si besoin même en dessous de son quota d'emprunt maximum. Cette tricherie n'est pas annulée par ANTIPOWER.

### 7. CHAROGNE - 500 com

A la fin du match

Le possesseur de cette tricherie touche une prime (qu'il ait perdu ou gagné le match) «égale à: nombre de morts des deux équipes \* 200 com (négliger les apparitions). N'oubliez pas que les trous noirs ne tuent pas tout comme le GOUFFRE et les personnes ressuscitées ne comptent pas.

### 8. HAUSSE - X\*500 com

Début du match

Si un entraîneur paye X fois cette tricherie, l'équipe adverse devra marquer (5\*X) points en plus pour gagner le match. L'arbitre avertit alors de son nouveau score à mettre. Si le possesseur a payé (5\*500) com soit 2500, l'entraîneur adverse devra marquer (5\*5) points soit 25 pour gagner le match. Si l'entraîneur adverse possède ANTIPUISSANCE, cela ne change en rien le fait qu'elle doit marquer un nombre de points supplémentaires pour gagner.

### 9. MAGOUILLE - 500 com

Début du match

Le possesseur de cette tricherie peut aussi parier sur l'équipe adverse, jusqu'à un maximum de 500 com.

### 10. PRET A - 500 com

A la fin du match, pour racheter d'autres guerriers

Si un entraîneur achète cette tricherie et si à la fin du match, il doit emprunter de l'argent la banque lui prête 600 com par bonhomme au lieu de 300 normalement. Par contre, l'équipe du possesseur ne pourra pas descendre en dessous de son seuil maximal d'emprunt.

### 11. RICHESSE - 500 com

Avant le match

Si un entraîneur possède cette tricherie, il peut parier jusqu'à 500 com sur sa propre équipe. L'entraîneur adverse ne connaîtra pas la somme pariée qu'à la fin du match (s'il le demande durant le match à l'arbitre, ce dernier mentionnera 100 com).

### 12. SURENCHERE - 500 com

A la fin du match

Lors de la remise de la recette, le possesseur de cette tricherie touchera (2/3 de la recette) x2, s'il a gagné le match, ou (1/3 de la recette) x2, s'il a perdu. S'il fait match nul, il récupère (la moitié de la recette x2). Par contre s'il abandonne, il n'a rien.

### 13. TEMPS MORT - 500 com

Début de match

Si cette tricherie est utilisée en début de match, il n'y aura pas de temps chronométré pour ce match. Cela n'empêche pas les pouvoirs qui durent un certain temps de fonctionner le temps imparti. Lorsque l'on calculera la recette du match, on considérera qu'il reste 50 tours.

### 14. TRICHEUR - 500 com

Durant le match, 1 personne/ match

Quand le possesseur de cette tricherie le souhaite durant le match, l'arbitre expulsera un gladiateur situé sur le terrain durant 1D10+10 tours pour tricherie. Cela ne marche que sur une personne.

### 15. GO PANIER - 1000 com

Durant le match, après un panier mis par l'équipe du possesseur, 1 fois/match

Si son équipe marque, on ne tient pas compte de la valeur du panier, c'est le possesseur de cette tricherie qui choisit combien vaut le panier mis (maximum 12 points). Cette tricherie ne marche qu'une fois par match. Si un joueur marque dans son propre panier, le possesseur peut très bien indiquer que le panier vaut 0.

### 16. NOUVEAU REGLEMENT - 1000 com

Début de match

Si un entraîneur achète cette tricherie, l'équipe adverse n'aura pas le droit d'aller dans la ZP de l'équipe du possesseur. Cela dure tout le match. L'arbitre avertit l'entraîneur adverse dès le début du match.

### 17. RAPIDITE - 500 com

Durant le match, 1 tour/match

Durant un tour choisi par le possesseur, tous ses gladiateurs sur le terrain (apparitions comprises) peuvent agir avant les gladiateurs adverses. On ne tient donc pas compte de la RAP durant ce tour.

### 18. RENTE - 1000 com

A la fin du match

Le possesseur de cette tricherie peut mettre de l'argent en bourse en début de partie. Si son équipe gagne le match, le possesseur récupère son argent placé +50% d'intérêt. S'il perd le match, il récupère 50% de son argent placé. Pour utiliser cette tricherie, le possesseur doit avoir un compte en banque positif après son achat et ne peut placer que de l'argent qu'il a dans sa case « banque », il ne peut pas en emprunter. Si la tricherie ANTIPOWER fonctionne à ce match, alors cette tricherie est annulée, mais le porteur récupère la totalité de l'argent placé. Par contre, s'il abandonne, il perd l'argent placé.

### 19. TRAHISON - 1000 com

début du match, 1 personne/match

Si un entraîneur a payé cette tricherie, on tire aléatoirement un guerrier dans l'équipe adverse qui jouera avec l'équipe du porteur tout en gardant les couleurs de son équipe. Le choix aléatoire se fait alors que les deux équipes sont placées dans leur ZT, sans connaître leurs valeurs et caractéristiques.

### 20. ZERO DE CONDUITE - 1000 com

Début du match

L'équipe de cet entraîneur qui a payé cette tricherie a 0 en puissance pour la durée du match. Recalculez le nombre de points à marquer, et le possesseur place son équipe en second avec le ballon.

### 21. CHAMPION - 1000 com

durant le match, 1 fois/match

Si un gladiateur de l'équipe du possesseur de cette tricherie met un panier, on multiplie par 2 la valeur du panier mis. Marche une fois/match.

### 22. RAPPROCHEMENT - 1000 com

Début de match, après un panier ou un don d'un point

Si un entraîneur achète cette tricherie, alors en début de match, il peut placer ses guerriers où il le souhaite sur sa partie de terrain, à condition qu'il ne soit pas plus de 5 sur le terrain. Il peut le faire en début de match mais aussi, après un panier ou un don d'un point. Cela ne dérange pas, même si l'un de ses guerriers a le ballon.

### 23. SOINS IMMEDIATS - 500 com

Dure le match

Si un entraîneur achète cette tricherie, alors durant tout le match, tous les guerriers de son équipe BG repartent de leur ZT immédiatement avec leurs points de blessure au maximum comme au début du match.

### 24. TOUT LE TERRAIN - 1000 com

Dure le match

Si un entraîneur achète cette tricherie, ses guerriers pourront lancer le ballon d'où ils veulent sur le terrain dans le panier adverse. Il sera accepté, même s'ils tirent de leur camp dans le panier adverse.

### 25. AMUSE-GUEULE - 500 com

Durant le match,

L'équipe du porteur fait toujours le maximum de dégâts lorsqu'ils attaquent. Et cela pour tous les gladiateurs du possesseur. Cela dure le match.

### 26. ANNULATION - 2000 com

Début de match, dure le match

Si un entraîneur utilise cette tricherie, il peut annuler une catégorie d'affaire (une des 4 au choix) pour la durée du match, sauf sur les gladiateurs qui ont des pouvoirs de protection contre les humains (l'entraîneur étant un humain). Les gladiateurs, amis et ennemis, affectés voient leurs affaires magiques disparaître la durée du match. L'arbitre avertit que les joueurs n'ont plus ce type d'affaire magique. Si c'est l'armure magique, ils joueront sans.

### 27. ATTENTE - 500 com

Durant le match

Si un entraîneur possède cette tricherie, il peut attendre jouer et en acheter une autre durant la partie. Cette dernière doit pouvoir fonctionner durant ou à la fin du match.

### 28. BALLON DOUBLE - 1000 com

Début de match

Si un entraîneur utilise cette tricherie en début de match, il apparaît un nouveau ballon qui apparaît dans les mains d'un gladiateur de son équipe. Le match se jouera donc avec deux ballons. Dès que l'un des deux sera rentré dans l'un des deux paniers, le match continuera avec l'autre ballon, jusqu'à panier ou don d'un point. Si l'un des deux ballons rentre dans un panier est que le nombre de points pour gagner est atteint alors on continue de jouer jusqu'à ce que le second ballon soit rentré dans un des paniers ou jusqu'à don d'un point. Après un panier ou un don d'un point, l'équipe qui a pris le panier ou le don d'un point repart avec le ou les ballons (si elle a pris deux paniers).

### 29. DONNEUR - 500 com

Durant le match

Tous les guerriers de l'équipe du possesseur peuvent se prêter leurs affaires magiques durant le match s'ils sont sur le terrain et en usant chacune 1A. Bien sûr, un guerrier ne pourra pas se retrouver avec deux armures sur le dos ni 3 arcs en mains, alors soyez raisonnable. Si un gladiateur est sorti avec les affaires magiques d'une autre personne, il les lui rend lors de leur prochaine rencontre sur le terrain et au maximum à la fin du match. La tricherie dure le match. Les gladiateurs peuvent se donner leurs affaires dans leur ZT. Quitter ou enfiler une armure prend 6 tours.

### 30. ECHANGE - 2000 com

Durant le match, 1 fois/match

Si un entraîneur achète cette tricherie, il peut durant le match (après la phase de combat) échanger son score avec celui de l'entraîneur adverse. Même durant le tour ou l'équipe adverse atteint le score qu'il lui faut pour gagner, le possesseur peut le faire. Dès qu'il s'est servi une fois de cette tricherie, il ne peut plus s'en servir à ce match.

### 31. INTERDICTION - 2000 com

Début du match

Le possesseur choisit une race en début de match qui est interdite sur le terrain. Ainsi, ni lui, ni l'entraîneur adverse ne pourront avoir ce type de race sur le terrain, qui sera immédiatement remplacé dans la ZT et considéré comme ZT involontaire (cas VI TABLE 6). Il ne peut pas changer la race interdite pour une autre durant le match.

### 32. EXPULSION DES BLESSES - 500 com

Durant le match, 1 fois/match

Si un entraîneur utilise cette tricherie, tout guerrier ennemi qui a une blessure (tombe négatif) mais n'est ni mort, ni BG est expulsé 1D10+10 tours. Il est ensuite remplacé dans sa ZT avec 0 dans sa localisation.

### 33. INTERDICTION DU CAPITAINE - 500 com

Début de match

Si un entraîneur utilise cette tricherie, l'équipe adverse ne peut pas avoir de capitaine.

### 34. JEU MULTIPLE - 1000 com

Durant le match

Si un entraîneur utilise cette tricherie, son équipe peut jouer à autant de joueurs qu'elle le souhaite sur le terrain. Pas l'équipe adverse, bien sûr.

### **35. REMBOURSEMENT - 1000 com**

A la fin du match

Si un entraîneur a payé cette tricherie, alors à la fin du match la banque lui rembourse tous ses guerriers morts durant ce match (excepté les apparitions et ceux ayant subis un trou noir), selon la formule 3 des règles ARGENT.

### **36. RETOUR A ZERO - 1000 com**

Durant le match, 1 fois/match

L'équipe adverse retourne dans sa ZT dès que le possesseur l'active. A faire en début de phase 4.

### **37. SANS ZT - 1000 com**

Début de match

Si un entraîneur achète cette tricherie, alors l'équipe adverse n'aura pas de ZT durant ce match. On place les 7 guerriers dans la ZS et dès le début du match, deux guerriers sont expulsés (à tirer aléatoirement). Cela dure le match.

### **38. TRICHE-LIEU - 1000 com**

Début du match, après panier ou don d'un point

Si un entraîneur utilise cette tricherie, il peut placer ses guerriers dans la ZT adverse pour commencer le match, après un panier ou un don d'un point. Si l'équipe du possesseur se place la première, il placera tous ses guerriers dans sa ZT, puis après placement de l'équipe adverse, il pourra redéployer ses guerriers dans la ZT adverse.

### **39. SCORE - 2000 com**

Début de match

Si un entraîneur utilise cette tricherie, en début de match, on inverse le nombre de points à mettre pour chacune des deux équipes pour gagner.

### **40. VERIFICATION - 1000 com**

A la fin du match

Si un entraîneur utilise cette tricherie, à la fin du match, on contrôle si l'entraîneur adverse a utilisé une tricherie et si c'est le cas, alors il se passe deux choses :

- L'entraîneur adverse doit rembourser 1000 com au possesseur de cette tricherie (pour lui rembourser le prix de VERIFICATION).

- L'entraîneur adverse paye à la banque une amende correspondant à deux fois son prix d'achat (si elle valait 1000 com, il paye 2000 com). En cas de problème d'argent, la banque peut prêter (voir les termes du contrat comme pour l'emprunt pour l'achat d'une tricherie).

Si l'entraîneur adverse n'a pas acheté de tricherie, il ne se passe rien. Si les deux entraîneurs ont acheté cette tricherie, elles sont annulées toutes les deux. Si l'autre entraîneur a acheté ANTIPOWER, cette tricherie ne fonctionne pas.

Si l'entraîneur adverse ne peut pas payer, car il a atteint son emprunt maximum, son équipe est splittée immédiatement.