

NARCOS

3 ZONES : TERRAIN DE BEAVERLAND

- VENEZUELA > ZONE FRANCHE
- COLOMBIE > ZONE DU NARCOTRAFIC
- B61 > ZONE CONTROLEE PAR LA POLICE COLOMBIENNE & LA DEA



2 EQUIPES :

- LES NARCOTRAFICANTS – DEPART ALEATOIRE SELON L'ORGA (EN COLOMBIE)
- LA B61 (POLICE C. & DEA) DEPART QUARTIER GENERAL > BOGOTA

BUT DU JEU :

- PRODUIRE LE PLUS POSSIBLE DE COCAINE EN COLOMBIE
- FAIRE PASSER LE PLUS POSSIBLE DE COCAINE AU VENEZUELA
- ACHETER UN CHAR POUR AVOIR UN APPUI TACTIQUE
- ATTAQUER LE QG DE LA DEA A BOGOTA POUR RECUPERER LA DROGUE CONFISQUEE
- CHERCHER LES SECTEURS DE PRODUCTION DE COCAINE DANS UN TEMPS LIMITE 6 MIN
- EMPECHER LA PRODUCTION DE COCAINE PAR DES ACTIONS COUPS DE POINTS EN 6 MIN
- GARDER LA FRONTIERE DE LA ZONE B61 ET EMPECHER LE PASSAGE DE LA DROGUE AU VENEZUELA
- DEFENDRE LE QUARTIER GENERAL DE LA POLICE ET EMPECHER LE VOL DE LA COCAINE SAISIE

QUI GAGNE ?

L'équipe qui possède le plus de sachets de cocaïne avec elle au moment où l'orga arrête la partie.

Les sachets comptabilisés pour marquer 1 point dans votre équipe devront se trouver :

au VENEZUELA pour les Narcos

au QG pour la DEA

TEMPS DE JEU MOYEN :

- 40 minutes

OBJETS DE JEU :

- 20 DRAPEAUX QUI DELIMITTENT LES 3 ZONES
- 30 SACHETS DE COCAINE
- 1 CENTRE DE PRODUCTION DE SACHETS DE COCAINE
- 1 CONTROLEUR DE PRODUCTION DE SACHETS DE COCAINE (réglé sur 3 min)
- 2 SACS POUR SOTCKER LES SACHETS DE COCAINE
- 1 MONTRE OU 1 TELEPHONE AVEC CHRONO PAR JOUEUR EST NECESSAIRE

MATERIELS D'AIRSOFT UTILISABLES :

- GRENADE – FUMI - BOUCLIER – COUTEAU SOUPLE - AEG – GBB – POMPE – PA GAZ – PA ELECTRIQUE

MATERIELS D'AIRSOFT NON UTILISABLES :

- REPLIQUE SUPERIEURE à 1.2 joules - SNIP - NVG - MITRAILLEUSE – LASER

COMMUNICATION :

RADIO – TELEPHONE – OREILLETES

- la communication pourra s'avérer déterminante !

REGLES DE JEU DES MATERIELS :

- voir le règlement intérieur du club (rien ne change)

REGLES DE DISTANCES D'ENGAGEMENT :

- idem (voir le RI)

REGLES DE TOUCHES :

- 20 SECONDES (compter 20sec)
- Appeler un médecin si zone safe
- Les outés ne parlent pas
- Les outés restent silencieux pendant les actions des autres joueurs en jeu

REGLES DE REMISE EN JEU :

- TOUT LE MONDE EST MEDECIN
- TOUT LE MONDE PEUT SOIGNER UN JOUEUR AMI

REGLES DU MODE DE TIR :

- TIR EN SEMI (sauf pour les Pa électriques qui peuvent tirer en full)
- TIR EN MODE **ÉPILEPTIQUE** = PAS AUTORISÉ
- TIR SANS VOIR SA CIBLE « A LA LIBANNAISE » = PAS AUTORISÉ
- TIR DE DEPART DANS UN PETIT ESPACE INFÉRIEUR A UN FORMAT DE FEUILLE A4 = PAS AUTORISÉ

DRESS CODE :

- LIBRE

TEMPS DE JEU :

- SESSION DE CHAUFFE : 15 min
- SESSION SCENARISEE : 30 min
- SCENARIO COMPLET : 50 min

RECHARGEMENT EN EAU ET MUNITIONS :

- AVEC VOUS POUR TOUS **ET SURTOUT POUR LA DEA** (soyez autonome autant que possible EN BILLES)
- DANS LA ZN **POSSIBLE POUR LES NARCOS SEULEMENT**
- ATTENTION !! (le jeu aura lieu également dans la ZN ***donc gardez vos lunettes***)
- SI LA ZN EST SOUS LE FEU vous pouvez être mis OUT même si vous rechargez

CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR :

- VOUS ETES EN IMMERSION SUR TOUT LE TERRAIN DE JEU
- VOUS POUVEZ ETRE SUPRIS À TOUT MOMENT PAR UNE ATTAQUE ADVERSE
- CE QUE VOUS CROYEZ ETRE ACQUIS PEUT S'AVERER RAPIDEMENT PERDU

A QUOI VOUS ATTENDRE :

- DU JEU DYNAMIQUE
- DES MISSIONS RAPIDES ET REGULIERES
- DE L'ACTION
- DE LA TACTIQUE

LES POINTS SPECIFIQUES DE L'EQUIPE DES NARCOTRAFICANTS :

- LES NARCOS POURRONT ACHETER UN CHAR AVEC DES SACHETS DE COCAINE VENDU EN ZN
- UN OU 2 SACHETS DE COCAINE SUFFIRONT A ACHETER LE CHAR POUR TOUTE LA PARTIE
- L'ORGA FIXERA LE NOMBRE DE SACHETS NECESSAIRE POUR ACHETER LE CHAR
- SEULS LES NARCOS PEUVENT PASSER LA FRONTIERE POUR ALLER AU VENEZUELA
- LES NARCOS NE SE PRIVERONT PAS D'ATTAQUER LE QG DE LA DEA POUR RECUPERER LEUR COCAINE

LES POINTS SPECIFIQUES DE L'EQUIPE B61 :

- LA POLICE COLOMBIENNE ET LA DEA POURRONT FAIRE DES PRISONNIERS CHEZ LES NARCOS
- LES PRISONNIERS NARCOS SE RENDRONT AU QG DE LA POLICE S'ILS SONT TOUCHES de la main
- ILS ATTENDENT EN PRISON A BOGOTA 3 MIN PUIS QUITTENT LA ZONE POUR REJOUER INSTANTANEMENT EN ZONE LIBRE COLOMBIENNE
- L'EQUIPE B61 PEUT SE RENDRE PARTOUT SAUF SUR LE SECTEUR DE LA ZONE FRANCHE (VENEZUELA)
- LA B61 APPORTE LES SACHETS DE COCAINE Récupérés A SON QG ET GARDE LE QG DES ATTAQUES
- LA B61 DEVRA SURVEILLER LES SACHETS SAISIES ET STOCKEE DANS SON QG A BOGOTA

FAQ :

COMMENT PRODUIRE DES SACHETS DE COCAINE ?

- EN INSTALLANT UNE USINE DE PRODUCTION (dite MOBILE car déplaçable si souhaité par les Narcos)
- LES SACHETS SONT PRODUITS TOUTES LES 3 MINUTES avec un minuteur par les Narcos
- ET EN PRESENCE D'AU MOINS UN NARCOS SUR LE LIEU DE PRODUCTION
- LES SACHETS NE PEUVENT PAS ETRE PRODUITS PENDANT LE DEPLACEMENT DE L'USINE

LE LIEU DE PRODUCTION POURRA T'IL ETRE DETRUIT PAR LA POLICE OU LA DEA ?

- NON, LE LIEU DE PRODUCTION POURRA ETRE RALENTI EN OCCUPANT LE POINT DE PRODUCTION POUR LIMITER LA PRODUCTION MAIS NE POURRA JAMAIS VRAIMENT ETRE SUPPRIME

LE LIEU DE PRODUCTION PEUT-IL ETRE DEPLACE ?

- OUI, IL PEUT ETRE DEPLACE MAIS NE PEUT PAS PRODUIRE PENDANT LE TEMPS DE DEPLACEMENT
- LA PRODUCTION SE FERA QU'EN RESTANT EN COLOMBIE UNIQUEMENT
- SEULS LES NARCOS PEUVENT TOUCHER ET DEPLACER LE MATERIEL DE PRODUCTION (L'USINE)

COMMENT LA POLICE ET LA DEA PEUVENT RECUPERER DES SACHETS DE DROGUE ?

- EN CHERCHANT LES SACHETS PRODUITS EN COLOMBIE (6min montre en main)
- EN STOPPANT ET EN FOUILLANTS LES NARCOS QUI DEVRONT DONNER LEUR BUTTIN SI INTERCEPTES
- EN CHERCHANT LES CACHES EVENTUELLES DES NARCOS

LA POLICE ET LA DEA PEUVENT-ILS ALLER PARTOUT SUR LE TERRAIN ET À TOUT MOMENT ?

- ILS PEUVENT ALLER PARTOUT SUR LE TERRAIN SAUF AU VENEZUELA
- ILS SONT LIMITES EGALEMENT EN TEMPS (6min) SUR LE SECTEUR COLOMBIEN QU'ILS NE CONTROLENT PAS
- Après 6 minutes en Colombie les joueurs DEA doivent retourner sur un point de respawn dédié pour rejouer IMMEDIATEMENT SANS DELAI

QU'EST-CE QUI SE PASSE SI TOUTE UNE EQUIPE EST OUT ?

- SI LES JOUEURS NE PEUVENT PAS SE REMETTRE EN JEU PAR MANQUE DE MEDECIN AUTOUR D'EUX, ILS RETOURNENT A LEURS POINTS DE SPAWN RESPECTIFS (remise en jeu) A SAVOIR :
- DEA & POLICE COLOMBIENNE > BARICADE BACHE BLEUE ou FORT 1 ***mais pas à BOGOTA***
- NARCOS > TOUS LES FORTS (SAUF CEUX EN ZONE OCCUPEE) + **la zone de production de drogue**

Et il faudra attendre 20 secondes à nouveau sur le point de respawn pour tous les joueurs !

A QUOI PEUT-IL BIEN SERVIR AU NARCOS D'ACHETER UN CHAR ?

- LORQUE LES NARCOS AURONT PU ACHETER UN CHAR EN VENDANT DE LA DROGUE AU VENEZUELA, ILS POURRONT UTILISER CE CHAR PENDANT TOUTE LA PARTIE EN COURS ET A VOLONTE
- ILS SERONT INVINCIBLES S'ILS SONT DANS LE CHAR S'ils ont acheté le char !
- ET CE JUSQU'A 3 JOUEURS MAXI EN MEME TEMPS A L'INTERIEUR 😊
- **L'INTERIEUR DU CHAR N'EST PAS AUTORISE TANT QUE LES NARCOS NE L'ON PAS ACHETE**

COMMENT TUER LES JOUEURS NARCOS QUI SONT DANS LE CHAR ?

- LE CHAR NE PEUT PAS ETRE DETRUIT !
- LA DEA DEVRA LANCER UNE GRENADE SUR LE CHAR POUR METTRE OUT LES NARCOS
- LE SIMPLE FAIT DE TAPER DE LA MAIN SUR LE CHAR FERA OFFICE DE GRENADE EGALEMENT !
- Mais les NARCOS pourront revenir autant de fois qu'ils le veulent à l'intérieur s'ils ont été réanimés

RESPAWN NARCOS

B61 : SECTEUR SECURISE DEA

6 : QG POLICE COLOMBIENNE

Z PROD COC

mobile

Clair
Obscur

COLOMBIA

NARCOS

BEAVERTOXICO

by AirSoft Team Aventure



5 ● POINTE
BASSE

Santa Marta

Plateau
Nord

B
Barricade
Bleue

Clairière

Grande
Descente

4 ● Cali

CHAR

6 ● Bogota

VENEZUELA

ZONE FRANCHE

Point
Snips

Canal

3 ● Medellin

ZE

ZN

Zone
Marécages

1 ● Neva

Patte
d'oie

RESPAWN B61

2 ● Pasto

