

RULE BOOK



CRYPTOCURRENCY

WELCOME TO THE NEW ECONOMY

Kryptowährung, die digitale Währung der neuen Gesellschaft, hat vielen frühen Investoren dabei geholfen, über Nacht zum Millionär zu werden. Als sich diese Nachricht verbreitete, wurde ein Goldrausch ausgelöst und die normale Bevölkerung stürzte sich auf die Kryptowährungen, mit dem Ziel, für sich selbst einen Teil des Erfolges abzugreifen. Du übernimmst die Rolle des Vorsitzenden eines Startups aus der Finanztechnologie, welcher ein Team von Spezialisten anführt. Diese werden dir helfen, verschiedene Kryptowährungen zu bewerten, zu handeln und nach diesen zu schürfen. Jedoch: Manche dieser Währungen werden sich als Betrug erweisen, einzig zu dem Zweck erschaffen, unachtsamen Investoren das Geld aus der Tasche zu ziehen. Es ist die Aufgabe der Spieler, die vorhandenen Informationen zu sichten, um zu vermeiden, selbst ausgetrickt zu werden. Du musst strategische Entscheidungen treffen, um die richtigen Experten anzustellen, den Schürf-Algorithmus der Kryptowährungen zu entschlüsseln und das Informations-Netzwerk zu manipulieren. Gleichzeitig musst du dich taktisch richtig im Handel mit den Münzen verhalten und vor dem Spielende die fragwürdigen Münzen rechtzeitig loswerden.

Hast du das Zeug dazu, die Gefahren zu erkennen und zu umgehen und dich in der unbeständigen Welt der Kryptowährungen durchzusetzen?

ZIELSETZUNG

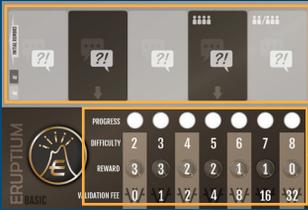
Cryptocurrency ist ein Spiel für 2-4 Spieler, welches die Spieler in einen geistigen Wettkampf versetzt mit dem Ziel, das größte Vermögen zu erzielen durch den Handel mit und das Schürfen von Kryptowährungen. Die Spieler können folgende Aktionen während ihres Zuges mit ihrem Team von Experten durchführen:

- 1) Über die Preise der Kryptowährungen spekulieren und diese manipulieren*
- 2) Wohlstand generieren, indem nach neuen Münzen geschürft wird*
- 3) Gerüchte streuen, um die Investitionen ihrer Gegenspieler zu schwächen und die eigenen im Wert steigen zu lassen*

Manche Gerüchte sind während des Spiels nicht einsehbar. Sie haben daher einen wichtigen Einfluss auf die Endwertung und bestimmen, welche Währung sich als Betrug herausstellt. Die Währung mit den geringsten Gerüchte-Punkten wird als Betrug entlarvt und verliert ihren gesamten Wert. Alle Spieler bestimmen anschließend ihr Gesamtvermögen, indem sie zu ihrem Bargeld den Gesamtwert ihrer Kryptowährungen am Spielende hinzurechnen. Der Spieler mit dem größten Gesamtvermögen gewinnt das Spiel.

Während des Spiels müssen die Spieler die Aktionen ihrer Gegner auswerten, während sie ihre nächsten Züge im Voraus planen. Handle mit Münzen und streue Gerüchte, um dich selbst dem Sieg näher zu bringen. Bist du in der Lage, diesen Wettkampf um die neue Generation an Kryptowährungen zu bestehen und aus diesem siegreich hervorzugehen?

AUSSTATTUNG



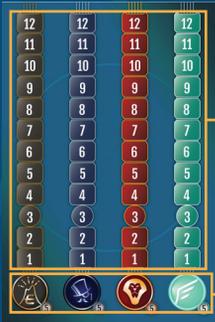
4 Infotafeln

GERÜCHTELEISTE

Hier werden alle gespielten Gerüchtekarten für eine Währung platziert. Das Spiel endet, sobald 5 Karten auf allen Gerüchteleiste abgelegt wurden bzw. 4 Karten in einer 4-Spieler-Partie.

SCHÜRFLEISTE

Diese gibt Auskunft über den aktuellen Schwierigkeitsgrad für das Schürfen nach Münzen, die Belohnung für erfolgreiches Schürfen sowie den Bonus für getätigte Transaktionen.



1 Markttafel



4 Preismarker

PREISLEISTE

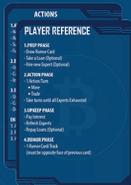
Diese gibt Auskunft über den aktuellen Preis pro Münze einer Währung. Der Startpreis für jede Münze wird durch einen Kreis anstelle eines Rechtecks angezeigt.

MARKTBESTAND

Die Nummer gibt den Startbestand an Münzen an. Münzen, welche durch die Spieler gekauft werden können, sowie Münzen, welche durch die Spieler verkauft werden, sind hier auf der jeweiligen Fläche abzulegen.



4 Schürfmäker



4 Rundenablaufkarten



12 Praktikanten + 23 Experten = 35 Charakterkarten



16 Transaktionskarten



8 Hash-Karten



36 Gerüchtekarten



100 Wonga-Karten



8 Darlehenskarten



4 Halterkarten ("Hodler")



80 Münzen



Startspieler-Marker



Letzter-Spieler-Marker

KARTEN

CHARAKTERE

PRAKTIKANT ("INTERN")

Praktikanten sind die ersten Angestellten in deinem Team. Sie verfüge über 1 Energiepunkt  und haben keine Spezialfähigkeiten. Ihre Anstellungskosten betragen 0 .

Jeder beginnt das Spiel mit einem Team aus 3 Praktikanten.



EXPERTE

Du kannst für dein Team zusätzliche Experten anheuern. Alle Experten weisen Anstellungskosten  aus, welche einmalig vom Spieler zu zahlen sind, sobald ein Experte eingestellt wird.

Jeder Experte verfügt über eine individuelle Anzahl an Energiepunkten , sowie die meisten von ihnen über eine zusätzliche Spezialfähigkeit.



Teammitglieder verbleiben dauerhaft beim Spieler, bis sich dieser dazu entscheidet, sie zu ersetzen. Die Anzahl der Teammitglieder beträgt grundsätzlich immer 3. Möchtest du einen neuen Experten anstellen, so musst du dafür ein bestehendes Teammitglied aus deinem Spielbereich entfernen.

TRANSAKTIONEN

Transaktionen liegen verdeckt aus, wobei auf den Rückseiten jeweils eine Kryptowährung abgebildet ist. Sobald eine Transaktion stattfindet, wird die Karte umgedreht und der angezeigte Effekt sofort ausgelöst. Dazu wird der Preis der zugehörigen Währung auf der Markttafel entsprechend der Transaktion angepasst. Anschließend erhält der Spieler, welcher die Transaktion ausgelöst hat, einen Bonus ("Validation Fee"), dessen aktuelle Höhe der Schürfleiste der Währung zu entnehmen ist.



DARLEHEN



Darlehen sind einmalige Einnahmequellen, welche die Spieler aufnehmen können, um ihr verfügbares Bargeld zu erhöhen. Ein Spieler kann nie mehr als 2 Darlehenskarten gleichzeitig im Besitz haben. Für ein aufgenommenes Darlehen erhält der Spieler sofort 8 . Jedoch hat er, solange er im Besitz einer Darlehenskarte ist, in jeder Instandhaltungsphase für diese 2  Zinsen zu zahlen. Alle Darlehen müssen spätestens am Spielende zurückgezahlt werden.

HASH-KARTEN

Hash-Karten repräsentieren den Algorithmus, welchen die Spieler beim Schürfen nach Münzen lösen müssen. Es gibt nur eine Erfolgskarte ("SUCCESS"), die restlichen sind Misserfolge („FAILURE“).

Diese Karten werden verwendet, sobald sich ein Spieler für die Aktion Schürfen entscheidet.



GERÜCHTE



Gerüchte sind starke Werkzeuge, welche die Spieler nutzen können, um den Preis einer Münze zu beeinflussen, entweder um hiervon selbst zu profitieren oder um Gegenspielern zu schädigen.

Jede Gerüchtekarte hat eine Nachrichtenmeldung, welche den Preis einer echten Kryptowährung beeinflussen würde, sowie eine bestimmte Anzahl an Gerüchtepunkten angegeben. Diese Gerüchtepunkte beeinflussen sofort den Preis einer Münze, sobald die Karte offen gespielt bzw. auf ihre offene Seite gedreht wird. Am Ende des Spiels entscheiden die Gerüchtepunkte, welche Währung sich als Betrug herausstellt.

SPIELWEISE

Cryptocurrency wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht dabei aus 4 Phasen.

1. VORBEREITUNG

Bereite dein Team und deine Geldmittel vor

2. AKTIONEN

Schürfe und handel um Münzen und Wonga

3. INSTANDHALTUNG

Zahle Zinsen für deine Darlehen und frische dein Team auf

4. GERÜCHTE

Streue Gerüchte um Reichtum und Ruin

Die Phasen sind immer in der angegebenen Reihenfolge zu spielen. Eine Phase muss vollständig abgeschlossen sein, bevor zur nächsten übergegangen wird. Am Ende jeder Gerüchte-Phase wird überprüft, ob die Bedingungen für das Spielende erfüllt sind. In diesem Fall wird die Endwertung eingeleitet, ansonsten die nächste Runde gestartet.

SPIELAUFBAU

VERSAMMELT EURE TEAMS 1

Verteilt an jeden Spieler eine Rundenablaufkarte, 3 Praktikanten und 6 **W**. **W** steht für Wonga, welches die gültige Währung in der Banana Republic ist. Du kannst gegen Wonga neue Experten anstellen oder Münzen von der Markttafel einkaufen. Darüber hinaus fließt dein Wonga-Vermögen mit in die Endwertung ein.

BEREITET DIE TAFELN VOR

INFOTAFELN 2

Platziert die 4 Infotafeln der Kryptowährungen nebeneinander in der Mitte eures Spielfeldes ("BASIC"-Seite).

2a) Platziert auf jeder Infotafel einen Schürfmarker auf dem ersten Feld der Schürfleiste.

MARKTTAFEL 3

Legt die Markttafel neben den Infotafeln aus ("BASIC"-Seite).

3a) Platziert für jede Kryptowährung einen Preismarker auf dem Startpreis (runde Felder in der Preisleiste).

3b) Legt für jede Währung die als Startbestand angegebene Menge an Münzen auf das zugehörige Marktbestandsfeld.

UNGESCHÜRFTEN MÜNZEN 4

Legt die restlichen Münzen als Vorrat in Reichweite ab. Dies sind die ungeschürften Münzen. Diese können ausschließlich erhalten werden, indem ein Spieler erfolgreich die Aktion Schürfen ausführt.

Verkaufte Münzen kommen nicht in den Vorrat zurück, sondern werden auf dem entsprechenden Marktbestandsfeld der Markttafel abgelegt. Umgekehrt können am Markt nur die Münzen gekauft werden, welche sich tatsächlich im Marktbestand befinden.

LEGT DAS WEITERE MATERIAL BEREIT

EXPERTENKARTEN: BEREITET DIE JOBSUCHENDEN VOR 5

Mischt die Expertenkarten und deckt die 5 obersten Karten auf. Legt diese in einer Reihe aus, die restlichen Expertenkarten platziert ihr als verdeckten Stapel daneben. Die ausliegenden Experten stellen die Jobsuchenden dar und können während des Spiels angestellt werden.



BEVORSTEHENDE TRANSAKTIONEN VORBEREITEN 6

Mischt den Stapel mit den Transaktionskarten und legt die 3 obersten Karten verdeckt neben dem Stapel aus. Dies sind die bevorstehenden Transaktionen.

DIE ERSTEN GERÜCHTE VORBEREITEN 7

Mischt den Stapel mit den Gerüchtekarten und zieht 2 zufällige Gerüchte für jede Kryptowährung. Platziert das erste Gerücht offen, das zweite verdeckt neben der zugehörigen Infotafel. Die offen ausliegenden Karten beeinflussen direkt den Marktpreis der Münzen.

Beispiel: Bei +2 Gerüchtepunkten wird der Preismarker um zwei Felder nach oben bewegt.



DARLEHEN VORBEREITEN 8

Darlehen werden bei Aufnahme einmalig an den Spieler ausgezahlt, jedoch sind jede Runde Zinsen zu entrichten. Die Spieler starten ohne aufgenommenes Darlehen. Die Darlehenskarten werden neben den Infotafeln bereit gelegt.

GRÖßTER-HALTER-KARTEN VORBEREITEN 9

Größter Halter ("Hodler") für eine Währung wird, wer am Spielende noch die meisten Münzen der Währung besitzt. Die Halterkarten sind jeweils 12W-wert. Bei einem Gleichstand wird die Belohnung gleichmäßig unter diesen Spielern aufgeteilt. Die 4 Halter-Karten werden neben den Infotafeln bis zum Spielende bereit gelegt.

HASH-KARTEN & WONGA-KARTEN 10

Platziert die Hash-Karten und die übrigen Wonga-Karten so, dass sie gut erreichbar sind.

GET READY TO RUMBLE

Der Spieler, welcher zuletzt etwas online eingekauft hat, wird Startspieler. Im Zweifelsfall wählt eine andere geeignete Methode, um den Startspieler zu bestimmen. Der Spieler erhält den Startspieler-Marker, der Spieler zu seiner Rechten erhält den Letzter-Spieler-Marker.

VORBEREITUNGS-PHASE

GATHER YOUR WITS AND WORTHY TEAMMATES

AUSTAUSCH DER JOBSUCHENDEN

Zu Beginn der Runde kann der Startspieler seine Mitspieler fragen, ob die Jobsuchenden ausgetauscht werden sollen. Nur wenn alle dem zustimmen, werden die Jobsuchenden abgeworfen und 5 neue aufgedeckt. Dieser Austausch kann maximal einmal pro Runde erfolgen. Sollte der Stapel mit den Expertenkarten leer sein, werden die bis dahin abgeworfenen Expertenkarten zu einem neuen Stapel gemischt.

Anschließend führt jeder Spieler im Uhrzeigersinn folgende drei Aktionen aus:

1. Eine Gerüchtekarte vom Stapel ziehen – Schau dir deine Karte an und behalte sie für die anderen Spieler verdeckt bis zum Ende der Runde.
2. Ggf. ein Darlehen aufnehmen – Du darfst jedoch maximal 2 Darlehen besitzen.
3. Ggf. einen Jobsuchenden anstellen – Zahle die Anstellungskosten und tausche eins deiner Teammitglieder gegen den neuen Experten aus. Die ausgetauschte Karte wird abgeworfen.

Nachdem jeder Spieler die Möglichkeit hatte, einen neuen Experten anzustellen, werden die verbliebenen Jobsuchenden abgeworfen und 5 neue aufgedeckt. Damit endet die Vorbereitungs-Phase.

AKTIONS-PHASE

THE TIME HAS COME

Der Startspieler beginnt, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Während deines Zuges entscheidest du dich für eine von zwei Aktionen.

- **SCHÜRFEN:** Versuche nach Münzen zu schürfen, indem du einen Algorithmus löst.
- **HANDELN:** Kaufe Münzen vom Marktbestand ein oder verkaufe Münzen aus deinem Vorrat.

Sobald du deine Aktion durchgeführt hast, ist dein Zug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Du darfst auch passen, dadurch erschöpfen jedoch alle deine Teammitglieder und du kannst in dieser Phase keine weitere Aktion ausführen.

Nachdem du dich für eine Aktion entschieden hast, wählst du deine Teammitglieder aus (mind. 1), welche du für diese Aktion einsetzen möchtest. Die Charaktere sind für diese Runde „erschöpft“ und können für keine weitere Aktion genutzt werden.

Wenn ein Teammitglied für eine Aktion genutzt wird, steuert es seine individuelle Energie für die Ausführung bei. Die gesamte Energie, welche für eine Aktion eingesetzt wird, bestimmt, wie effektiv diese ausgeführt wird. Werden mehrere Teammitglieder gleichzeitig für eine Aktion eingesetzt, werden deren Energiepunkte entsprechend addiert.

EXPERTENFÄHIGKEITEN

Viele der Experten verfügen über spezielle Fähigkeiten, welche dir gewisse Vorteile bringen. Die Fähigkeit eines Experten kann nur für die Aktion genutzt werden, für welche man den Experten selbst einsetzt. Manche Fähigkeiten beeinflussen die durchzuführende Aktion direkt, die anderen Fähigkeiten werden erst nach der Aktion ausgelöst. Du kannst auch auf den Einsatz der Spezialfähigkeiten verzichten. Identische Fähigkeiten addieren sich nicht auf.

SCHÜRFEN

Entscheide dich für eine Kryptowährung und nimm von den Hash-Karten die Erfolgskarte und so viele Misserfolgskarten, dass die Gesamtzahl der Karten im Stapel dem aktuellen Schwierigkeitsgrad auf der zugehörigen Schürfleiste entspricht. *Beispiel: Beim Schwierigkeitsgrad 5 wäre der Stapel aus der einen Erfolgskarte sowie vier Misserfolgskarten zu bilden.*

Dein rechter Nachbar mischt den Stapel und fächert die Karten verdeckt für dich auf. Dann ziehst du für jeden eingesetzten Energiepunkt eine Karte aus dem Stapel und drehst sie für alle sichtbar um. *Beispiel: Setzt du insgesamt vier Energiepunkte ein, ziehst du vier Karten und deckst sie auf.*

Wenn die Erfolgskarte gezogen wurde, war das Schürfen erfolgreich. Es werden folgende Aktionen in angegebener Reihenfolge für die gewählte Währung durchgeführt:

1 Du erhältst neue Münzen aus dem Vorrat. Die Anzahl entspricht der unter dem Schwierigkeitsgrad angegebenen Belohnung auf der Schürfleiste. Sollten nicht genügend Münzen im Vorrat sein, erhältst du nur die noch vorhandenen.

2 Sollten sich unter den ausliegenden Transaktionen welche von der geschürften Währung befinden, werden diese umgedreht und sofort ausgelöst. Anschließend werden sie abgeworfen. *Beispiel: Durch das Auslösen dieser beiden Transaktionen erhöht sich der Preis von Flyt sofort um 2.*



ELVT BASIC	PROGRESS	DIFFICULTY							
		2	3	4	5	6	7	8	
		3	3	2	2	1	1	0	
		0	1	2	4	8	16	32	

3 Erhalte den Transaktionsbonus abhängig von der Anzahl der ausgelösten Transaktionen.

Beispiel: Du hast beim Schwierigkeitsgrad 4 erfolgreich nach Flyt geschürft und daraufhin zwei Transaktionen für Flyt ausgelöst. Du erhältst dafür 4W aus der Bank (2W für jede ausgelöste Transaktion).



4 Die ausliegenden Transaktionen werden wieder auf drei Stück aufgefüllt. Sofern der Kartenstapel leer sein sollte, werden die abgeworfenen Transaktionskarten gemischt und bilden den neuen Stapel.

5 Der Schürfmärker auf der Schürfleiste wird ein Feld weiter bewegt. Der Marker kann nicht über das letzte Feld hinaus ziehen.

Sollte man beim Schürfen ausschließlich Misserfolgskarten aufdecken, ist der Zug ohne weitere Auswirkungen beendet.



HANDEL

Entscheide dich für eine Kryptowährung, mit welcher du handeln möchtest. Für jeden Energiepunkt, welchen du für diese Aktion einsetzt, kannst du bis zu 4 Münzen kaufen oder verkaufen. Dabei müssen alle in diesem Zug gehandelten Münzen von derselben Währung sein. Du kannst in deinem Zug nicht gleichzeitig kaufen und verkaufen.

MÜNZEN KAUFEN

Du kannst nur die Münzen kaufen, die sich im Marktbestand befinden. Für jede Münze, welche du erwerben möchtest, ist der aktuelle Preis von der Preisleiste für die Währung zu zahlen. Die erworbenen Münzen kommen in deinen persönlichen Vorrat.

MÜNZEN VERKAUFEN

Du kannst nur Münzen aus deinem persönlichen Vorrat verkaufen. Für jede Münze erhältst du W aus der Bank entsprechend dem aktuellen Wert der Währung auf der Preisleiste. Die verkauften Münzen kommen in den Marktbestand auf der Markttafel.

MARKTVERSCHIEBUNG

Eine Marktverschiebung findet immer dann statt, wenn du in deinem Zug mind. 4 Münzen derselben Währung gehandelt hast. Für jeweils 4 gekaufte Münzen erhöht sich der Preis anschließend um ein Feld auf der Preisleiste. Umgekehrt, für jeweils 4 verkaufte Münzen sinkt der Preis anschließend um ein Feld. Die Marktverschiebung wird erst am Ende deines Zugs ausgeführt und kann mehrfach in einer Runde stattfinden.

BEISPIELRUNDE:

Nachdem sich Eric einen Überblick verschafft hat, entscheidet er sich für die Aktion Handel und verkauft seine 6 Eruptium-Münzen.

Er setzt hierfür seinen Data Analyst sowie seinen Black Hat Hacker ein, um genug Energiepunkte für den Verkauf der 6 Eruptium-Münzen zur Verfügung zu haben.



Der aktuelle Preis für Eruptium liegt bei 6 WW. Entsprechend erhält Eric 36 WW aus der Bank. Er legt die 6 Münzen aus seinem Vorrat auf den Marktbestand.

Danach benutzt er die Spezialfähigkeit des Data Analyst und löst eine Marktverschiebung für Eruptium aus. Der Preis sinkt von 6 auf 3.



Da er auch seinen Black Hat Hacker für die Aktion eingesetzt hat, kann Eric eine bereits verdeckt ausliegende Gerüchtekarte nehmen und durch seine eigene Gerüchtekarte ersetzen. Seine eingesetzte Karte wird offen gespielt.

Da seine Gerüchtekarte eine „-1“ ist, reduziert Eric in diesem Fall sofort den Preis für Eruptium von 3 auf 2.



Nachdem alle notwendigen Anpassungen vorgenommen wurden, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

ENDE DER AKTIONS-PHASE

Die Aktions-Phase endet, sobald von jedem Spieler alle Teammitglieder erschöpft sind. Die Spieler gehen dann zur Instandhaltungs-Phase über.

INSTANDHALTUNGS-PHASE

PAY YOUR DUES

Zunächst erfrischen alle Spieler ihre Teammitglieder. Anschließend hat jeder die Zinsen für seine aufgenommenen Darlehen zu zahlen (2 \mathbb{W} pro Darlehen).

Nun können auch die Darlehen selbst zurückgezahlt werden. Hierfür ist die ursprüngliche Darlehenssumme in Höhe von 8 \mathbb{W} zu entrichten. Zinsen sind immer vor der Rückzahlung eines Darlehens zu zahlen. Anschließend geht es mit der Gerüchte-Phase weiter.

GERÜCHTE-PHASE

SPREAD RUMORS FOR RICHES AND RUIN

Der Spieler mit dem Letzter-Spieler-Marker beginnt diese Phase, die weiteren Spieler folgen gegen den Uhrzeigersinn. Jeder Spieler legt seine Gerüchtekarte, welche er zu Rundenbeginn erhalten hat, auf einer Gerüchteleiste ab. Dabei sind folgende Bedingungen einzuhalten:

- Du kannst kein Gerücht auf einer Gerüchteleiste ablegen, auf welche in dieser Phase bereits ein Gerücht abgelegt wurde.
 - Das Gerücht muss auf dem ersten freien Platz einer Leiste platziert werden.
 - Das Gerücht wird entgegengesetzt der zuletzt ausliegenden Gerüchtekarte gespielt.
- Beispiel: Liegt das letzte Gerücht verdeckt aus, ist die nächste Karte auf dieser Leiste offen auszuspielen. Der Preis der Währung wird sofort entsprechend beeinflusst.*

In einer Partie mit 2 oder 3 Spielern gibt es Gerüchteleisten, welche keine neuen Gerüchte in dieser Phase durch die Spieler erhalten. In diesem Fall werden für die übrigen Währungen in beliebiger Reihenfolge Gerüchtekarten vom Nachziehstapel gezogen und entsprechend der oben genannten Regeln ausgelegt.

Nachdem für jede Währung ein Gerücht gelegt wurde, endet die Gerüchte-Phase.

RUNDENENDE

Eine Runde endet nach der Gerüchte-Phase. Der Startspieler- und der Letzter-Spieler-Marker werden im Uhrzeigersinn weitergegeben und eine neue Runde beginnt.

Das Spiel endet, sobald auf jeder Gerüchteleiste 5 Gerüchtekarten ausliegen bzw. 4 Gerüchtekarten in einer 4-Spieler-Partie. Anschließend wird die Endwertung eingeleitet.

WERT DER KRYPTOWÄHRUNG

Der Preis für jede Währung ist begrenzt auf den niedrigsten und höchsten Wert der Preisleiste. Würde durch die Ausführung einer Karte oder eines anderen Effekts der Preis diese Begrenzung überschreiten, wird der Effekt stattdessen aufgehoben.

KEIN BARGELD MEHR?

sollte ein Spieler nicht in der Lage sein, eine erforderliche Zahlung tätigen zu können, muss er stattdessen eine Münze zurück auf den Marktbestand legen.

ENDWERTUNG

GRÖSSTEN HALTER BESTIMMEN

Zunächst wird für jede der vier Kryptowährungen ermittelt, welcher Spieler die jeweils meisten Münzen besitzt. Der Spieler erhält die zugehörige Halter-Karte. Bei einem Gleichstand wird die Belohnung gleichmäßig unter den beteiligten Spielern aufgeteilt.

VERDECKTE GERÜCHTEKARTEN AUFDECKEN

Dreht für jede Kryptowährung alle verdeckten Gerüchtekarten auf ihre offene Seite, addiert deren Punkte und führt eine letzte Marktanpassung durch.

DEN BETRUG ERMITTELN

Addiert für jede Kryptowährung alle Gerüchtepunkte zusammen. Die Währung, welche im Vergleich den geringsten Punktwert erzielt, erweist sich als Betrug. Ihr Marktwert fällt auf 0 ₳. Sollten mehrere Währungen gemeinsam den geringsten Punktwert aufweisen, gelten sie alle als Betrug..

Die Spieler müssen nun alle ihre verbliebenen Münzen zum finalen Preis verkaufen sowie alle Darlehen zurückzahlen, welche sich noch in ihrem Besitz befinden. Zum Schluss zählen alle Spieler ihr Vermögen inkl. Halter-Karten. Der reichste Spieler gewinnt die Partie! Bei einem Gleichstand entscheidet, wer zum Spielende die meisten Münzen hatte. Sollte auch hier ein Gleichstand herrschen, gewinnt derjenige, dessen erster Zug in der letzten Runde früher war.

ERWEITERTE VERSION FOR THE CRYPTO VETERAN

WARTE!

Wir empfehlen Dir, ein paarmal die Basisversion zu spielen, bevor Du Dich an der erweiterten Version versuchst!

Die erweiterte Version beinhaltet neue Charakteristiken für jede Kryptowährung durch einzigartige Schürf- und Preisleisten. Der Spielaufbau bleibt der gleiche, lediglich die Markt und Infotafeln werden auf ihre "ADVANCED"- Seite gedreht.



Der Spielablauf entspricht dem der Basisversion. Jedoch weicht das Spielfeld stark von dieser ab, so dass gewagtere Strategien und eine gute Marktübersicht erforderlich sind.

MINI-ERWEITERUNG: EREIGNISSE

Die digitale Ökonomie wurde instabil aufgrund von Ereignissen, welche in der Banana Republic geschahen. Stabilität und Vorhersagbarkeit haben einen neuen Tiefstand erreicht. Kannst du dich schnell genug anpassen? Oder werden die Wellen dich verschlucken...

Die Mini-Erweiterung „Ereignisse“ beinhaltet 15 Karten, welche neue Spannung in die Runde bringen. Jede Runde wird ein neues, zufälliges Ereignis ausgelöst. Dies zwingt die Spieler dazu, konzentriert zu bleiben und sich schnellstmöglich auf die neue Situation einzustellen.



VORBEREITUNG

Während des Spielaufbaus wird der Stapel mit den Ereigniskarten gemischt und neben der Markttafel bereit gelegt.

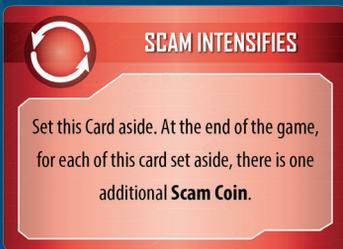
EREIGNIS ENTHÜLLEN

Am Anfang der Aktions-Phase wird die oberste Karte des Ereignisstapels aufgedeckt und ausgeführt, bevor der Startspieler seinen Zug beginnt.

EREIGNIS AUSFÜHREN

Es gibt 2 Arten von Ereignissen:  Sofortige Ereignisse und  Ständige Ereignisse. Sofortige Ereignisse werden direkt nach dem Aufdecken ausgeführt und anschließend abgeworfen.

Ständige Ereignisse lösen einen andauernden Effekt aus und bleiben, sofern nichts Anderweitiges angegeben ist, bis zum Spielende aktiv.



Beispiel: Wenn die Karte „Verschärfter Betrug“ („Scam Intensifies“) aufgedeckt wird, hat dies keinen sofortigen Effekt. Die Karte verbleibt jedoch im Spiel und beeinflusst die Endwertung, indem die Währung mit dem zweitniedrigsten Gerüchtepunktwert sich ebenfalls als Betrug herausstellt.



Wird das Ereignis „Unterbesetzt“ („Understaffed“) aufgedeckt, löst dies einen sofortigen Effekt aus. In diesem Fall ist jeder Spieler gezwungen, sofort eines seiner Teammitglieder zu erschöpfen.

DIE EXPERTEN



BLOCKCHAIN ENGINEER

Sofern du mit der Aktion Schürfen scheiterst, werden die Hash-Karten neu gemischt und du darfst die Aktion einmal wiederholen.



TECH WHIZ

Sofern du erfolgreich Münzen schürfst, erhältst du +1 Münze aus dem Vorrat. Sollte der Vorrat leer sein, passiert nichts.



DATA ANALYST

Du kannst eine Marktverschiebung bereits pro 2 gekaufter bzw. verkaufter Münzen einer Sorte auszulösen. Kaufst du z.B. 8 Flyt-Münzen würde sich deren Preis viermal erhöhen. Möchtest du die Fähigkeit nicht einsetzen, gilt die allgemeine Regelung zur Marktverschiebung.



NEWSHAWK

Ziehe 3 Karten vom Stapel, so dass du nun insgesamt 4 Karten hast. Behalte ein Karte und mische die anderen 3 wieder in den Stapel.



BLACK HAT HACKER

Tausche ein verdecktes Karte mit deinem eigenen. Dein Karte wird offen gelegt und sofort ausgeführt. Du behältst das getauschte Karte.

WHITE HAT HACKER

Tausche ein offenes Karte mit deinem eigenen. Dein Karte wird verdeckt gelegt und erst bei der Endwertung ausgeführt. Du behältst das getauschte Karte.



TWEETMAN

Drehe ein Karte um. Drehst du ein verdecktes Karte auf seine offene Seite, führe die Preisanpassung sofort aus. Drehst du ein offenes Karte auf seine verdeckte Seite, wird dieses bei der Endwertung erneut aktiviert.



REPLICATOR

Kopiere für diese Aktion einen Gear deines rechten Nachbarn. Du kannst auch einen Gear kopieren, der für diese Runde bereits erschöpft wurde. Der Replicator gilt nur für seine aktuelle Aktion als der kopierte Gear.



HEADHUNTER

Der Headhunter wird als zusätzliches 4. Teammitglied angestellt. Du brauchst in diesem Fall kein anderes Teammitglied entlassen. Es handelt sich daher um eine passive Eigenschaft.

ANHANG

SYMBOLE

-  : Gerüchtekarte
-  : Anstellungskosten
-  : Energiepunkte
-  : Praktikant
-  : Experte
-  : Ständiges Ereignis
-  : Sofortiges Ereignis
-  : Wonga

TERMINOLOGIE

- Anstellen:** Einen ausgewählten Experten deinem Team hinzufügen
- Bank:** Der Hauptbezugsort für Wonga, wird durch keinen Spieler besessen
- Energie:** Die Ressource, welche für das Ausführen von Aktionen benötigt wird
- Erholen:** Ein Teammitglied auf seine offene Seite drehen
- Erschöpfen:** Ein Teammitglied auf seine verdeckte Seite drehen
- Experte:** Ein Spezialist, welcher zur Verstärkung deines Teams angestellt werden kann
- Gerüchte-Punkte:** Die Zahl auf einer Gerüchtekarte; sie beeinflusst den Preis von Münzen und entscheidet am Spielende, welche Währung sich als Betrug herausstellt
- Münze:** Ein Marker für eine Kryptowährung
- Team:** Die Angestellten, welche für dich in dieser Partie arbeiten
- Wonga:** Währungseinheit, welche im Spiel genutzt wird, um Experten anzustellen und Münzen zu kaufen/verkaufen

CREDITS

Spieldesign: Steve Ng

Produzent: Xeo Lye

Illustration: Wong Chun Xi

Bearbeitung und graphisches Design: Wong Chun Xi

Spielentwicklung: Ashley Woo, Chia Chong You, Jaslyn Lim, Sam Chang, Shawn Chan

Education Guide: Hansel

Besonderer Dank an: Aaron Chu, Ana Zeng, Benjamin Teng, Chan Lizhen, Chris Long, Chris Ng, Chua Yiok An, Ci De Ong, Desmond Goh, Dinesh, Dominik Wendler, Gracelyn Tan, Ho Si Min, Joshua Ong, Kelvin Koh, Kenneth Chew, Kenny, Leon Foo, Li Zhenhao, Lindy Han, Liu Siye, Loh Fuxing, Lyn Foo, Mark, Randall Tan, Rei Cheong, Richard Ng, Robin Fan, Samantha Lim, Sean Wong, Shannon Tan, Shan Shan Lee, Shirlyn Lim, Soh Wan Wei, Solomon Soh, Tan Suan Khai, Teow Loo Shuin, Varun, Wing Phuah, Yin Yu, Xavier Low

Für weitere Informationen besuche unsere Website: www.capitalgainsgroup.com

SCHNELLSTARTANLEITUNG

AUFBAU



Jeder Spieler erhält 3 Praktikanten und 6 Ψ

VORBEREITUNGS-PHASE

- Der Startspieler beginnt, es geht im Uhrzeigersinn weiter
- Jeder Spieler zieht eine Gerüchtekarte vom Stapel.
- Du kannst max. 1 Darlehen pro Runde aufnehmen. Du darfst max. 2 Darlehen besitzen.
- Du kannst max. 1 Experten pro Runde anstellen. Du kannst nicht mehr als 3 Teammitglieder gleichzeitig haben. Der neue Experte ersetzt ein altes Teammitglied.

AKTIONS-PHASE

- 1 Aktion pro Spielzug
- Erschöpfe Teammitglieder, um sie für Aktionen zu nutzen

Schürfen

- o Anzahl Hash-Karten = Schwierigkeit
- o Decke für jede Energie 1 Karte auf
- o Erfolg = Erhelte Belohnungen und führe Transaktionen aus
- o Misserfolg = Spielzug ist vorbei

Münzen kaufen

- o Pro 1 Energie bis zu 4 Münzen kaufen
- o Für jeweils 4 gekaufte Münzen steigt der Preis um 1

Münzen verkaufen

- o Pro 1 Energie bis zu 4 Münzen verkaufen
- o Für jeweils 4 verkaufte Münzen sinkt der Preis um 1

- Sofern du passt, sind alle deine Teammitglieder zu erschöpfen
- Sobald alle Teammitglieder von jedem Spieler erschöpft sind, ist die Aktions-Phase beendet

INSTANDHALTUNGS-PHASE

- Erhole alle Teammitglieder
- Zahle Zinsen für Darlehen, verliere 1 Münze für jede Zahlung, welche du nicht leisten kannst.
- Nach der Zinszahlung kannst du deine Darlehen zurückzahlen

GERÜCHTE-PHASE

Der letzte Spieler beginnt, es geht gegen den Uhrzeigersinn weiter

- Lege ein Gerücht auf eine Gerüchteleiste, welche diese Runde noch keins erhalten hat
- Es wird mit der zur letztliegenden Karte entgegengesetzten Seite nach oben ausgespielt

ENDWERTUNG

- Das Spiel endet, sobald auf jeder Infotafel 5 Gerüchte liegen (4 in einer 4-Personen-Partie)
- Die Halter-Karten werden verteilt, bei Unentschieden wird die Belohnung aufgeteilt
- Deckt alle verdeckten Gerüchte auf, die Münzen mit dem niedrigsten Wert an Gerüchtepunkten stellen sich als Betrug heraus
- Der Preis dieser Münzen fällt auf 0
- Der Spieler mit dem größten Vermögen gewinnt!