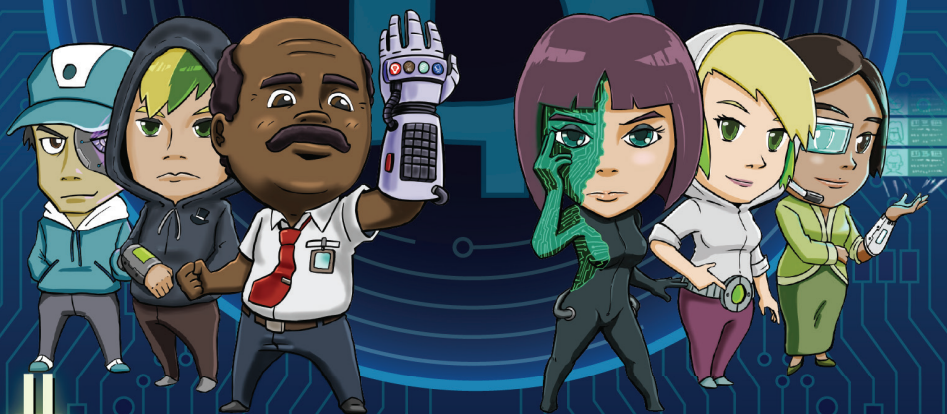


RULE BOOK



CRYPTOCURRENCY

WELCOME TO THE NEW ECONOMY

クリプトカレンシー - 新しい経済へようこそ -

次の送信...コード: 序章

新しい経済のデジタル通貨、暗号通貨(Cryptocurrency)は、多くの初期の投資家がにわかに億万長者になるのを助けました。それらにわか億万長者のニュースが拡散するにつれてゴールドラッシュが巻き起こり、普通の市民が一山当てようと暗号通貨の新天地になだれ込みました。

あなたはフィンテック(ファイナステクノロジー)新事業のCEOとなり、様々な暗号通貨を評価し、取引し、マイニング(採掘)するのを助ける技術エキスパートの専門チームを率います。しかしながら、ある種の暗号通貨は詐欺で、不用心な投資家の金を盗むために設計されており、いくつもの層の情報を通してそれらを選別し、だまされるのを避けられるかどうかはプレイヤー次第です。あなたは戦術的なコイン売買に携わり、ゲーム終了前に疑わしいコインを取り除きながら、技術エキスパートの採用、暗号通貨マイニングアルゴリズムの解決、情報ネットワークの操作の戦略的決断をしなければなりません。

あなたは落とし穴を回避する知恵を持ち、不安定な暗号通貨の世界で成功することができますでしょうか？

目的

クリプトカレンシーは、プレイヤー達が暗号通貨の採掘と取引で最高額のお金を稼ぐ知恵比べをする2人から4人用のゲームです。プレイヤーはターン中にそのチームと共に以下のアクションを選んで実行することができます。

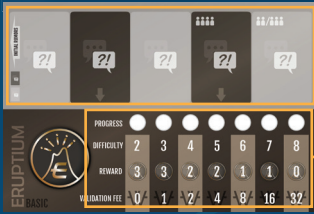
- 1) 暗号通貨に投機し、その価格を操作する
- 2) 運試しを通じて新しいコインをマイニングして財産を作り出す
- 3) 噂を操作し、対戦相手の投資に影響を及ぼしながら自身の利益を得る

一部の噂は秘匿されており、ゲーム終了時の得点計算と、どの暗号通貨が詐欺かを決定する上で大きな影響を及ぼします。噂ポイントが最低の暗号通貨は詐欺だと宣言され、その全ての価値を失います。

その後、全てのプレイヤーはその現金と暗号通貨の価値の総額を合計することで、全財産を計算します。最も高い価値のプレイヤーが勝利します。

ゲーム中、プレイヤーは先の計画を立てながら対戦相手の動きを読みまなければなりません。コインを取引し、噂を広めて勝利に近づきましょう。あなたはこの知恵比べに生き残り、暗号通貨の新天地で勝利を収めることができますでしょうか？

内容物



情報ボード 4枚

噂トラック

ここにはそのコインの全ての噂カードを置きます。各ボードの噂トラックに5枚、または4人プレイの場合は4枚の噂カードがある時、ゲームは終了します。

マイニングトラック

ここではマイニングの難易度、マイニング成功時の報酬、そしてトランザクション(取引)のバリデート(認証)時に獲得する手数料を把握します。



市場ボード 1枚



価格マーカー 4枚

価格トラック

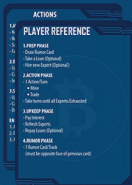
ここではコインの価格を把握します。各コインの初期価格は四角ではなく円で示されています。

市場の供給

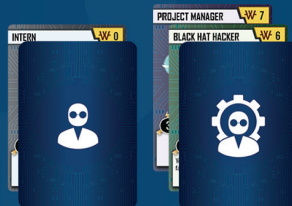
数字はコインの初期供給量を示します。プレイヤーが購入できるコインとプレイヤーが売ったコインはこのそれぞれのスペースに置かれます。



マイニングマーカー 4個



プレイヤーリファレンスカード 4枚



インターン12枚+エキスパート23枚=キャラクターカード35枚



トランザクションカード 16枚



ハッシュカード 8枚



噂カード 36枚



ウォンガカード 100枚



ローンカード 8枚



長期保有者タイル 4枚



コイントークン 80枚



スタートプレイヤートークン





ラストプレイヤートークン

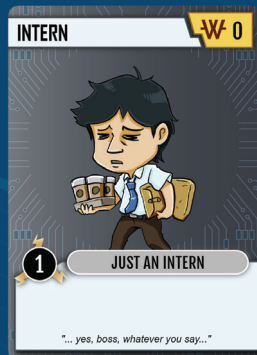
カード

キャラクター


インターン


インターンはあなたのチームの初期メンバーです。彼らは1エネルギー  を供給し、特殊能力はありません。また、彼らの雇用コスト  は0です。

全プレイヤーはチームの3人のインターンでゲームを開始します。



エキスパート

エキスパートは、あなたが雇ってチームに加えた人たちを表します。全てのエキスパートには雇用コスト  があり、あなたが雇った時に1回だけ支払います。

各エキスパートはさまざまな量のエネルギー  を供給し、通常は特殊能力も持っています。

チームメンバーは、あなたが入れ替えを決定するまで永続的に残ります。あなたは自分のチームに3人のキャラクターしか入れることができません。あなたが新しいキャラクターを加えたい場合、あなたは新しいメンバーを加える前に現在のメンバー1人をチームから除外しなければなりません。

トランザクション

トランザクションは裏向きで置かれ、裏面にはトランザクションの種類が表示されています。トランザクションがバリデートされた時、これを表向きにし、カードの数字によってコインの価格を調整して解決します。その後、そのトランザクションをバリデートしたプレイヤーは、そのコインのマイニングトラックに記録された手数料を獲得します。



ローン



ローンは、プレイヤーが使用できるお金の額を増やすために各ラウンドに取れる1回限りのWの資金源です。プレイヤーは、いかなる時も2を超えるローンを保持することはできません。各ローンは直ちにプレイヤーに8Wをもたらしますが、各維持フェイズに2Wの利子を払わなければなりません。全てのローンはゲーム終了までに完済しなければなりません。

ハッシュカード

ハッシュカードは、プレイヤーがコインのマイニングの過程で解決しなければならないアルゴリズムを表します。成功(Success)カードは1枚のみで、残りは失敗(Failure)カードです。

これらのカードは、プレイヤーがコインのマイニングをすることにしたときに使用されます。



噂



噂は、プレイヤーがコインの価格を調整するために使うことができる強力な道具で、自身が利益を得るか、対戦相手を妨害します。

それぞれの噂カードには、コインの価格に影響を与えるニュースを説明するプレーバートキストと、噂ポイントの値が書かれています。それらの噂ポイントはカードが表向きでプレイされる/表向きにされる時に直ちにコインの価格に影響を与えます。ゲーム終了時、それらのポイントが、そのコインが詐欺かどうかを決めます。

ゲーム進行

暗号通貨は一連のラウンドで再生され、各ラウンドは4つのフェーズで構成されます。

1. 準備フェイズ

チームと資源を準備する

2. アクションフェイズ

コインとウォンガを求めて
マイニングと取引を行う

3. 維持フェイズ

ローンの利子を支払い、
チームを活性化する

4. 噂フェイズ

富と破滅の噂を広める

フェイズは順番に進める必要があり、次のフェイズに進む前にフェイズを完全に終わらせなければなりません。それぞれの噂フェイズの終了時に、ゲーム終了条件を満たしたかをチェックします。満たしたなら、ゲーム終了に進みます。そうでなければ、次のラウンドを始めます。

準備

チームを集結させる①

プレイヤーリファレンスカード、インターンカード3枚、合計6Wを各プレイヤーに配布します。

Wは、ウォンガを表します。ウォンガは、バナナ共和国の法定通貨です。ウォンガを使用して、新しいエキスパートを雇ったり、マーケットサプライからコインを購入したりできます。ウォンガは、ゲームの最終得点計算にも使用されます。

ボードを準備する

情報ボード②

プレイエリアの中央に暗号通貨の情報ボードを隣り合わせに置きます。

②a 各ボードの進行トラックの最初のスペースにマイニングマーカーを置きます。

市場ボード③

情報ボードの隣に市場ボードを置きます。

③a それぞれの暗号通貨の価格トラックの初期位置に価格マーカーを置きます。

③b 各暗号通貨の初期供給量に基づいて、市場の供給のところにコインを置きます。

未採掘のコイン④

残りのコインを手の届くところに置きます。これらは未採掘のコインです。これらのコインは、プレイヤーがマイニングのアクションで成功した場合にのみ取得できます。売却されたコインはここには返されず、代わりにそれぞれの市場の供給に移動します。プレイヤーはゲーム中に市場の供給からコインを購入できます。

バナナDXディレクトリを起動する

エキスパートカード: 求職者を準備する⑤

エキスパートデッキをシャッフルし、上から5枚のカードを公開してエキスパートデッキの隣に並べます。これらは、求職者つまりゲーム中に雇うことができる専門家です。



進行中のトランザクションを準備する ⑥

(訳注:トランザクションデッキをシャッフルして)トランザクションデッキの上から3枚のカードを取り、トランザクションデッキの横に裏向きに置きます。これらは進行中のトランザクションです。

最初の噂を準備する ⑦

噂デッキをシャッフルし、それぞれの暗号通貨ごとに2枚の噂カードを引きます。噂カードを見ずに、1枚を表向きで、1枚を裏向きで各暗号通貨の最初の噂として置き、表向きの噂の噂ポイントに基づいてコインの価格を調整します。例えば、+2の噂ポイントがある場合、価格マーカーを2段階上げます。



ローン準備する ⑧

ローンによりプレイヤーは追加のお金を即座に使用可能になりますが、各ラウンドに返済する必要がある金利が付いています。プレイヤーはローンなしでゲームを開始します。ローンカードを情報ボードの隣にまとめます。

最終長期保有者タイルを準備する ⑨

最終長期保有者は、ゲームの終了時に、それぞれの種類のコインを誰が最も多く持っているかに基づいて得点となります。もし同値のプレイヤーがいれば、そのプレイヤー達は報酬を等分します。

4枚の最終長期保有者タイルを情報ボードのそばの全員の目の届く場所に置きます。

ハッシュカードと通貨カード ⑩

ハッシュカードと残りの通貨カードを手の届く適切な場所に置きます。

戦いの準備はいいか!?

最近オンラインで何かを買ったプレイヤーが最初に手番を行います。はっきりしない場合は、適切な代わりに方法で決定してください。そのプレイヤーにスタートプレイヤートークンを渡します。そのプレイヤーの右にいるプレイヤーにラストプレイヤートークンを渡します。

準備フェイズ

あなたの知恵と価値あるチームメイトを集めよ

求職者の更新

スタートプレイヤーは、すべてのプレイヤーが求職者を更新することに同意するかどうかを尋ねることで、マリガンを開始することができます。すべてのプレイヤーが同意したら、現在の求職者を破棄し、5枚の新しい求職者がデッキの上から公開されます。これは、ラウンドごとに1回のみ実行できます。デッキがなくなった場合、破棄されたエキスパートをシャッフルして新しいデッキを作ります。

その後、各プレイヤーは時計回りの順に以下のことを行います。

1. 噂デッキから噂カードを引く - プレイヤーはこのカードを保持し、他のプレイヤーに見せてはいけません。
2. 最大1つのローンを取る - 既にローンを2つ持っている場合、新しいローンは取れません。
3. 求職者から最大1人の専門家を雇用する - 雇用コストを支払い、チーム内でそれと入れ替えるキャラクターを選択します。そのキャラクターは破棄されます。

各プレイヤーが新しいエキスパートを雇用する機会を得た後、残っているすべての求職者を破棄し、5人の新しい求職者を公開します。その後、準備フェーズが終了します。

アクションフェイズ

時は来た

スタートプレイヤートークンを持つプレイヤーが最初に行動し、ゲームは時計回りの順で続きます。ターン中に、2つのアクションのうち1つを選んで実行する必要があります。

- **マイニング**: アルゴリズムを解決してコインのマイニングを試みる。
- **取引**: 市場の供給からコインを買うか、あなたの手持ちからコインを売る

そのアクションの実行が終了すると、あなたのターンは終了し、プレイ順は左にいる次のプレイヤーに回ります。アクションを実行したくない場合は、パスを選択できます。ただし、パスすると残りの全てのキャラクターが消耗し、それ以上のアクションを実行できなくなります。

実行するアクションを選択したら、アクションを実行するために、消耗するチームのキャラクターの人数を選択する必要があります。消耗したキャラクターは、同じラウンドで再び選択することはできません。

キャラクターがアクションで消耗すると、そのエネルギーはアクションに費やされます。アクションに費やされるエネルギーの量によって、アクションの効果が決まります。複数のキャラクターを消耗させると、そのエネルギーの合計がアクションに費やされます。

エキスパートの能力

あなたに有利をもたらすことができる特別な能力を持った多くの専門家がいます。これらの能力は、そのエキスパートが消耗したアクションの間のみ使用できます。アクションを変更する能力はアクション中に解決されますが、他の種類の能力はアクションが終了した後のみ解決されます。エキスパートの能力を使用しないことを選択しても構いません。

マイニング

暗号通貨を選択し、成功ハッシュカード1枚を取り、そこに失敗ハッシュカードを追加してマイニングトラックに記載されている現在の難易度(Difficulty)レベルに等しい枚数にし、ハッシュデッキを作成します。

次に、右隣のプレイヤーがシャッフルし、裏向きで扇状に広げます。その後、あなたはこのアクションに費やされたエネルギーの合計に相当する枚数のハッシュカードを選択し、表向きにします。つまり、エネルギーを4消費した場合、4枚のカードを表向きにします。

成功のハッシュカードが公開されたら、マイニングに成功し、以下のことが順番に発生します。

① マイニングトラックに記載されている現在の報酬レベルに基づいて、新しいコインを獲得します。未採掘のコインから自身の手持ちに追加されます。十分なコインが残っていない場合、残りの全てを獲得します。

② 同じタイプの進行中のトランザクションがある場合、それらを表向きにしてバリデートします。その後、それらを破棄します。



例: Flytの価格を2段階上昇させ、これら2つのトランザクションを解決します。

PROGRESS	1	2	3	4	5	6	7	8
DIFFICULTY	2	3	4	5	6	7	8	
REWARD	3	3	2	2	1	1	0	
VALIDATION FEE	0	1	2	4	8	16	32	

③ バリデートされたトランザクションの数に基づいてマイニング手数料を獲得します。

例: 難易度4でFlytのマイニングに成功し、2つのFlytトランザクションをバリデートしました。銀行から4Wを獲得できます(バリデートされたトランザクションごとに2W)。



④ 空いたトランザクションの枠は、すぐにデッキの上から補充されます。トランザクションデッキがなくなったら、捨てられたトランザクションをシャッフルして新しいトランザクションデッキを作ります。

⑤ マイニングマーカーを1スペース分前方に移動します。マイニングマーカーが最後のスペースにある場合、そこにとどまります。

それ以外の場合、失敗のハッシュカードしか公開できなかった場合は、暗号通貨のマイニングに失敗し、ターンは終了します。



取引

取引する暗号通貨を選択します。このアクションに費やされるエネルギーのポイントごとに、プレイヤーは最大4つのコインを売却できます。取引に関与するすべてのコインは同じ暗号通貨でなければなりません。同じアクションで購入と売却の両方を行うことはできません。

コイン購入

市場の供給のところにあるコインのみを購入できます。購入するコインごとに、そのコインの価格トラックに記載されている価格をWで支払う必要があります。購入したコインはあなた自身の手持ちに追加されます。

コイン売却

コインは自分の手持ちからのみ売却できます。売却された各コインについて、そのコインの価格トラックに記載されている金額と同額のWを銀行から受け取ります。売却されたコインは、そのコインの市場の供給に追加されます。

市場の変動

1回のアクションで同種のコインを4つ取引するたびに、市場の変動が発生します。購入した4コインごとに、市場の変動により価格が1段階上昇します。逆に、市場の供給へと売却されたコインは、売却された4コインごとに価格が1段階下がります。市場の変動は、アクションの解決が完了した後のみ発生し、同じターンに複数回発生する可能性があります。

ターンの一例:

状況を調べた後、エリックは取引アクションを実行し、6つのEruptiumコインを売却することにしました。

彼は、一度に6つのEruptiumを売却するのに十分なエネルギーを出すために、データアナリストとブラックハットハッカーを消耗させることにしました。



最初に、彼はEruptiumコインごとに6Wで合計36Wを集め、コインを自分の手元から市場の供給に移動します。

次に、データアナリストの能力を起動し、3回の市場の変動でEruptiumの価格を6から3にします。



また、このアクションでブラックハットハッカーを消耗させたため、彼はEruptiumの噂トラックから裏向きの噂カードを取り、表向きの自分のものと置き換えることができます。

彼の噂カードは「-1」だったため、Eruptiumの価格をさらに3から2に引き下げました。



必要な調整をすべて行った後、ターンは左隣のプレイヤーに移ります。

アクションフェイズの終了

すべてのキャラクターが消耗したら、アクションフェイズは終了します。その後、プレイヤーは維持フェイズに進みます。

維持フェイズ

料金を払う

すべてのプレイヤーは次のラウンドに備えてエキスパートを活性化し、所有するローンの数に基づいた利子、すなわちローン1つあたり2Wを支払う必要があります。

ローンは、このフェイズの間に借りた8Wを一括払いで返済することもできません。利子は、ローンを返済する前に支払わなければなりません。その後、プレイヤーは**噂フェイズ**に進みます。

噂フェイズ

富と破滅のために噂を広める

ラストプレイヤートークンを持っているプレイヤーから始め、反時計回りにプレイを続けます。各プレイヤーは、ラウンド中保持していた噂を、次の制限に従って選択した噂トラックに配置します。

- このフェイズ中に既に噂を受け取っている噂トラックに噂を配置することはできません。
- 噂は一番左の空きスペースに配置する必要があります。
- あなたの噂は、直前の噂とは反対の面で置かなければなりません。例えば、前の噂カードが裏向きの場合、噂カードを表向きで置いて、すぐにコインの価格に影響を与える必要があります。
(訳注：第1ラウンドの噂フェイズでは、ゲーム開始時に置いたうちの2枚目の(通常は裏向きの)噂カードを直前の噂とみなします。)

2人または3人プレイのゲームでは、このフェイズで噂カードを受け取らなかった噂トラックがあるはずですが、それぞれの場合では、配置ルールに従って、噂デッキの一番上のカードを任意の順序で噂トラックに追加します。

全ての噂トラックが噂を受け取ったら、噂フェイズは終了します。

ラウンド終了

噂フェイズが終了したら、ラウンドが終了します。スタートプレイヤーと最後のプレイヤートークンを左側の次のプレイヤーに渡し、新しいラウンドを開始します。

各噂トラックに5つ、または4人で遊ぶ場合は4つの噂がある時、ゲームは終了します。もしそうなら、ゲーム終了に進みます。

暗号通貨の価値

各コインの価格は、上限と下限の制限があります。カードまたは効果の解決によって価格が上限や下限を超えた場合、その効果は無効になります。

キャッシュレスになる？

プレイヤーがウォンガを使用して何かを支払う支払い能力がない場合、彼らはコイン1つを没収され、市場の供給に置かなければなりません。

ゲーム終了

最終長期保有者を与える

最終長期保有者タイルを達成したプレイヤー、すなわち各暗号通貨を最も多く持っているプレイヤーに渡します。同値のプレイヤーがいる場合は、すべての達成者間で報酬を均等に分け、必要に応じて端数を切り捨てます。

裏向きの噂カードを解決する

暗号通貨ごとに表向きと裏向きの噂カードを分けます。裏向きの噂をすべて表向きにして、その内容に従って解決します。

詐欺コインを決定する

各暗号通貨の噂カードの噂ポイントを合計します。この合計値が最も低いコインは詐欺であることが明らかになり、その価値はゼロになります。最低値で同値のものがある場合、その同値のすべての暗号通貨は詐欺と見なされます。(訳注: 詐欺コインとなっても、最終長期保有者の報酬は有効です)

プレイヤーは残りのコインをすべて最終価格で自動的に売却し、また所有しているローンカードをすべて返済しなければなりません。その後、各プレイヤーはすべての通貨カードを合計し、ウォンガが最も多いプレイヤーが勝ちます！ 同点の場合、終了時にコインをより多く持っていたプレイヤーが勝者となります。それでも同点の場合、最後のラウンドで先にターンが来たプレイヤーが勝ちます！

上級バージョン

暗号通貨のベテラン向け

ちょっと待て!

このバージョンを試す前に、基本バージョンのゲームを何回か遊ぶことをお勧めします!

上級バージョンは、独自のマイニングトラックと価格トラックを使用し、暗号通貨ごとに新しい特徴を備えています。ゲームのセットアップは基本バージョンと同様ですが、ボードは裏返して上級(Advanced)側を代わりに使います。



ゲームの遊び方は、ゲームの基本バージョンと同じままです。しかし、ゲームの場は大きく変わり、より荒っぽい戦略やパワープレイが可能になりました。

三二拡張: イベント

デジタル経済は、バナナ共和国で発生するイベントの影響を受けやすくなりました。安定性と予測可能性は最低値を更新しましたが、十分に速く適応できますか?それとも、変化の波があなたを飲み込むのでしょうか...

ミニ拡張:イベントには15枚のカードが含まれており、新しい興奮をテーブルにもたらしめます。ラウンドごとにランダムなイベントが公開されるため、プレイヤーは新しい状況に敏感であり続け、素早く適応する必要があります。



準備

準備中に、イベントデッキをシャッフルし、市場ボードの横に配置します。

イベント発現

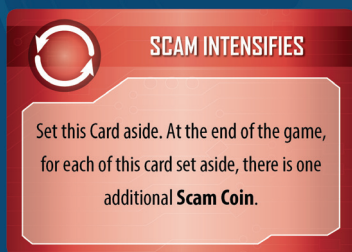
各アクションフェーズの開始時に、イベントデッキの一番上のカードを公開し、最初のプレイヤーがアクションを行う前にそれを解決します。

イベント解決

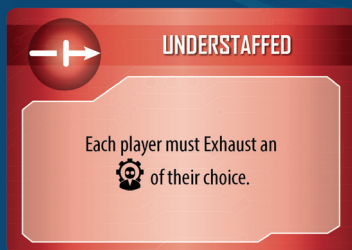
イベントには2通りあります。即時イベント→と継続イベント○です。

即時イベントは公開されたらすぐに解決され、破棄されます。

継続イベントには継続的な効果があり、特に明記されていない限り、ゲーム終了まで場に残ります。



例:詐欺の激化(Scam Intensifies)のカードが公開された場合、即時の効果はありません。カードは場に残り、ゲームの終わりに影響し、噂ポイントの合計が次に低いコインも詐欺になります。



ただし、もし代わりに「イベント:人員不足(Understaffed)」が公開された場合は、直ちに影響があります。これにより、各プレイヤーは選択したエキスパート1人を消費させます。

エキスパートの詳細



ブロックチェーンエンジニア

ターンで最初にマイニングアクションに失敗した場合、ハッシュデッキをリセットして再度選択します。

ブロックチェーンエンジニアが複数の場合は重複しません。



テックウィズ

未採掘のコインが無い場合、この能力は何も引き起こしません。



データアナリスト

売買する同じタイプのコイン2つことに市場の変動を起こすことを選択できます。つまり、8個のFlytコインを購入すると、その価格を4回上昇させることができます。この能力を使用しないことを選択した場合、通常の市場の変動ルールが適用されます。



新聞記者

カードを引いた後、手持ちの4枚のカードから1枚を選んで保持し、残りをデッキに戻してシャッフルします。



ブラック/ホワイトハットハッカー

あなたが置くは、あなたが取ったと同じ場所に置かなければなりません。



ツイートマン

裏向きのを表向きにしたら、直ちにその効果が適用されます。表向きのを裏向きにする時は何の効果もありません。



複製者

あなたは好きなを、それが消費していてもコピーできます。複製者は現在のアクション時のみ、そのとして扱います。



ヘッドハンター

ヘッドハンターは、雇用時に単純にチームに追加されます。チームからキャラクターを除外する必要はありません。これは受動的な能力です。

付録

シンボル

 : 噂カード

 : キャラクターを雇うコスト

 : このキャラクターにより供給されるエネルギー

 : インターン

 : エキスパート

 : 継続イベント

 : 即時イベント

 : ウォンガ

用語

銀行: 誰にも所持されていないウォンガの主要な供給元

コイン: その暗号通貨のトークン

エネルギー: アクションを実行するのに必要な資源、エキスパートによって供給される

消耗: 裏向きにする、キャラクターに対してのみ使う

エキスパート: 雇ってチームに合流させられるスペシャリスト

雇う: 選んだエキスパートをチームに加える

活性化: 表向きにする、キャラクターに対してのみ使う

噂ポイント: 噂カードに書かれた数字、コインの価格およびどのコインが詐欺かを決定するのに影響する

チーム: ゲーム中、あなたのために働いているキャラクターたち

バリデート: 表向きにして解決する、トランザクションに対してのみ使う

ウォンガ: ゲーム中、エキスパートを雇ったり、コインを売買したりに使われる通貨

製作者一覧

ゲームデザイン: Steve Ng

プロデューサー: Xeo Lye

イラストレーション: Wong Chun Xi

編集とグラフィックデザイン: Wong Chun Xi

ゲームディベロップメント: Ashley Woo, Chia Chong You, Jaslyn Lim, Sam Chang, Shawn Chan

教育ガイド: Hansel

スペシャルサンクス: Aaron Chu, Ana Zeng, Benjamin Teng, Chan Lizhen, Chris Long, Chris Ng, Chua Yiok An, Ci De Ong, Desmond Goh, Dinesh, 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, Soloman Soh, Tan Suan Khai, Teow Loo Shuin, Varun, Wing Phuah, Yin Yu, Xavier Low

日本語訳: 双六小僧

さらなる情報は、私たちのウェブサイト www.capitalgainsgroup.com (英語) をご覧ください。

クイックリファレンス

準備



各プレイヤーは3人のインターンと6Wを獲得する

準備フェイズ

- スタートプレイヤーから始め、時計回りに進める。
- 各プレイヤーは噂デッキから噂カードを引く。
- ローンを組んでも良い。ラウンドごとに1つまで、どんな時も2つまでしかローンを持ってない。
- 新しいキャラクターを雇っても良い。ラウンドごとに1人まで、チームには3人を超えるキャラクターを入れられない。新しいキャラクターは古いキャラクターと入れ替える。

アクションフェイズ

- ターンごとに1アクション。
- アクションのためにチームメンバーを選んで消費させる。

マイニング

- o ハッシュカードの枚数 = 難易度
- o 費やしたエネルギー分のカードを公開
- o 成功 = 報酬を得て、トランザクションをバリデートする
- o 不成功 = ターン終了

コイン購入

- o 1エネルギー消費 = コイン4つまで購入
- o コインを4つ買うごとに、価格1段階上昇

コイン売却

- o 1エネルギー消費 = コイン4つまで売却
- o コインを4つ売るごとに、価格1段階下落

- あなたがターンをパスすると、全てのキャラクターが消耗する。
- 全プレイヤーのキャラクターが消耗すると、アクションフェイズが終了する。

維持フェイズ

- 全てのキャラクターを活性化する。
- ローンの利子を支払う。あなたが払えない利子ごとにコイン1つを没収される。
- 利子を支払った後、あなたが持っているローンを返済できる。

噂フェイズ

- ラストプレイヤーから始め、反時計回りに進める。
- このフェイズに噂カードを受け取っていない噂トラックに噂カードを置く。

ゲーム終了

- それぞれの情報ボードに5枚(4人プレイなら4枚)の噂カードが置かれたらゲームは終了する。
- 最終長期保有者の報酬を与える。同値なら等分する。
- 全ての裏向きの噂カードを公開し、噂トラックの合計値が最も低いコインが詐欺となる。
- 詐欺コインの価値が0まで下落する。
- 合計資産価値が最も高いプレイヤーが勝利する！