SCÉNARIOS

#KS1 PANDEMIC — Pour 2 à 4 joueurs

PRÉSENTATION

Alors que le monde continuait de tourner et que la société progressait, personne ne s'attendait à ce qu'une pandémie soudaine et féroce ne frappe. Le virus s'est propagé rapidement d'une personne à l'autre, jusqu'à ce que les gouvernements soient contraints d'ordonner le confinement de la population. Les entreprises se sont retrouvées à l'arrêt. Nombreux sont ceux qui ont perdu leur emploi, et les revenus mondiaux ont chuté de manière vertigineuse. Mais quelle que fût la difficulté de la situation, la vie devait suivre son cours. Il nous fallait trouver le moyen de surmonter cette épreuve.

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu normalement, comme décrit dans le livret de règles, à l'exception de la procédure concernant les cartes **Breaking News!** à l'étape « 6a ». Pour la mise en place des cartes **Breaking News!**, suivez les étapes suivantes :

1. Cherchez la carte « **Pandemic** » dans le paquet de cartes **Breaking News!** et mettez-la de côté.
2. Mélangez toutes les cartes **Breaking News!** restantes et tirez-en 3, face cachée. Placez ensuite ces cartes face cachée avec la carte « **Pandemic** ». Ne regardez pas ces cartes. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
3. Mélangez les 4 cartes tirées ensemble et placez-les, face cachée, sur l'emplacement des cartes **Breaking News!** du plateau cartes **Breaking News! & FOMO**.

MODIFICATIONS DES RÉGLES

Les modifications suivantes prévalent sur le livret de règles en cas de conflit.

uez normalement, comme dans une partie standard. Cependant, si la carte « **Pandemic** » est tirée pendant la **phase de Préparation**, suivez ces étapes :

1. Résolvez normalement les icônes des cartes **Breaking News!**.
2. Tous les joueurs font reculer leur **Expérience** de 6 cases.

Si des joueurs ne peuvent pas faire reculer leur **Expérience** de 6 cases au total (s'ils ont moins de 6 Exp), suivez ces étapes :

1. Laissez leur **marqueur d'Expérience** sur la case « **0** ».
2. Payez **2 $** pour chaque case non reculée.

#KS2 DÉSASTRE — Pour 1 joueur

PERSONNAGES BANNIS

Personnages bannis : Alien (KSE), John Red (KS), Lion Husk, Mapern (KSE) et Stack App (KS)

PRÉSENTATION

« Je n'arrive pas à y croire… C'est vraiment en train de se produire. »

Alors que tout semblait être une journée ordinaire, le monde a soudainement été confronté à un désastre majeur : un séisme dévastateur et prolongé ! Les bâtiments et les structures se sont effondrés dans les ruines. Un an après la catastrophe, les survivants ont commencé à se rassembler, déterminés à reconstruire le monde, même si tout semblait être revenu à une époque révolue.

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

Mettez en place la partie solo standard, comme détaillé dans le livret de règles, à l'exception des modifications apportées aux étapes suivantes :

◈ MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE DU PLATEAU

1. À l'étape 9 de la mise en place de la partie standard, mettez en place le plateau Investissement en utilisant les **cartes Investissement de l'ère II** au lieu des **cartes Investissement de l'ère I**.
2. Deplacez le **marqueur de manche** sur la case 4. La partie commence a la **manche 4**.
3. Augmentez le **cours du Bitcoin** de 1 niveau (de 3 $ a 5 $) en placant un petit chandelle verte sur le plateau du **cours du Bitcoin**.
4. Augmentez le **cours de l'Or** de 1 niveau (de 4 $ a 5 $) en placant un petit chandelle verte sur le plateau du **cours du Bitcoin**.
5. Tournez l'indicateur de la Fiducie Mondiale Bitcoin dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'a ce que la fleche pointe vers 2.

◈ RESSOURCES DE DÉPART

Le joueur reçoit les ressources de départ en fonction du personnage choisi, plus ces ressources supplémentaires :

1. Un **jeton Bitcoin** de la réserve.
2. Un **jeton Or** de la réserve.
3. **10 $** supplémentaires.
4. **La carte Investissement (034) « Museum »**

MODIFICATIONS DES RÉGLES

Les modifications suivantes prévalent sur le livret de règles en cas de conflit.

◈ MANCHES DE JEU

Au lieu de jouer de 4 à 5, le joueur joue 4, puis 3, et enfin 2.
La partie se termine à la fin de 2.

◈ CHANGEMENT D'ÈRE

Dans la partie standard, le changement d'ère a lieu pendant la phase de Préparation 4. Dans ce scénario, cependant, le changement d'ère a lieu pendant la phase de Préparation 3 (en raison de l'ordre inversé des manches).
Suivez ces étapes pour le **changement d'ère** :

1. Payez les coûts d'entretien de toutes les **cartes Investissement** possédées.
2. Retirez les **cartes de l'Ère II** : Replacez toutes les **cartes Investissement de l'ère II** (avec l'icône II) du plateau Investissement, de la pioche et de la défausse dans la boîte de jeu. Les cartes Investissement présentes sur le plateau du joueur restent en jeu.
3. Préparez le nouveau paquet : Mélangez toutes les **cartes Investissement de l'ère I** (avec l'icône I) et placez-les face cachée à côté du plateau Investissement pour former une nouvelle pioche.
4. **Remplissez le plateau** : Tirez une **carte Investissement** de la pioche et placez-la face visible sur un emplacement vide du **plateau Investissement**, une carte à la fois, jusqu'à ce que tous les emplacements soient occupés.
5. **Ajustez le cours du Bitcoin** : Ajustez le **cours du Bitcoin** à **3 $** (placez des chandelles rouges sur le plateau du cours du Bitcoin si nécessaire).
6. **Ajustez le cours de l'Or** : Ajustez le **cours de l'Or** à **4 $** (placez des chandelles rouges sur le plateau du cours de l'Or si nécessaire).
7. **Ajustez la FMB** : Tournez l'indicateur de la Fiducie Mondiale Bitcoin dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la flèche pointe vers 1, même si l'indicateur de la Fiducie Mondiale Bitcoin se trouve actuellement sur la case Verrou ( ).

SCORE DE FIN DE PARTIE

Le joueur calcule le score de fin de partie normalement, sans tenir compte des scores de majorité. Il compare le total des points de victoire (WP) accumulés au tableau ci-dessous pour déterminer son classement final.

SCORES	RÉSULTAT
< 14 WP	REPROUVEZ !
14 - 15 WP	DÉBUTANT
16 - 17 WP	MOYEN
18 - 19 WP	EXPÉRIMENTÉ
> 20 WP	VÉTÉRAN

PERSONNAGES

KICKSTARTER

KS009 NAY ELSAVA



CONFIGURATION

- Recevez 28 $ provenant de la réserve commune.
- Recevez 1 jeton Bitcoin de la réserve.
- Augmentez d'1 Bitcoin Trust et faites avancer le GBT d'1 case.

	REVENUS	CAPACITÉS

NIVEAU IV	$21	• Lorsque vous surpayez une carte Investissement ou Apprentissage avec des jetons Bitcoin, vous recevez la monnaie en espèces.
		• Recevez la carte Investissement n°032 « Bitcoin City » sans en payer le coût. La carte peut être prise depuis
		  • Sur le plateau Investissement, ou
		  • La défausse, ou
		  • La pioche de cartes Investissement
		• Le joueur DOIT disposer d'un Investment Trust disponible pour cette carte au moment où il atteint le NIVEAU IV. Dans le cas contraire, le joueur ne peut pas prendre la carte.
		• Gagnez 1 WP à la fin de la partie.

NIVEAU III	$20	• Lorsque vous surpayez une carte Investissement ou Apprentissage avec des jetons Bitcoin, vous recevez le rendu de la monnaie en espèces.
NIVEAU II	$20	• Lorsque vous surpayez une carte Investissement ou Apprentissage avec des jetons Bitcoin, vous recevez le rendu de la monnaie en espèces.
NIVEAU I	$19	• Lorsque vous surpayez une carte Investissement ou Apprentissage avec des jetons Bitcoin, vous recevez le rendu de la monnaie en espèces.

IMPORTANT

Un joueur ne peut pas « surpayer inutilement » avec du Bitcoin dans le but de gagner plus d'espèces. Par exemple, si le cours du Bitcoin est actuellement de 10 $, le joueur ne peut pas payer 2 Bitcoins pour une carte d'une valeur de 8 $afin d'obtenir 12$ de rendu de monnaie.

KS010 MAX BETA



CONFIGURATION

- Recevez 28 $ provenant de la réserve commune.
- Augmentez d'1 Trust d'actif de votre choix (et faites avancer le GBT d'1 case si vous choisissez le Bitcoin Trust).

	REVENUS	CAPACITÉS

NIVEAU IV	$22	• À tout moment pendant la partie, vous pouvez consulter la première carte de la pioche FOMO et la première carte de la pioche Breaking News!.
		• Recevez la carte Investissement n° 044 « Digital Content » sans en payerle coût. La carte peut être prise depuis :
		  • Sur le plateau Investissement, ou
		  • La défausse, ou
		  • La pioche de cartes Investissement
		Le joueur DOIT disposer d'un Investment Trust disponible pour cette carte au moment où il atteint le NIVEAU IV. Dans le cas contraire, le joueur ne peut pas prendre la carte.

NIVEAU III	$21	• À tout moment pendant la partie, vous pouvez consulter la première carte de la pioche FOMO et la première carte de la pioche Breaking News!.
NIVEAU II	$20	• À tout moment pendant la partie, vous pouvez consulter la première carte de la pioche FOMO et la première carte de la pioche Breaking News!.
NIVEAU I	$19	• À tout moment pendant la partie, vous pouvez consulter la première carte de la pioche FOMO et la première carte de la pioche Breaking News!.

KSO11 JOHN REDS



CONFIGURATION

- Recevez **28 $** provenant de la réserve commune.
- Augmentez d'**1 Investment Trust**.
- Recevez la carte **Investissement n°022 « Stadium »** depuis le plateau Investissement ou la pioche de cartes Investissement sans payer aucun coût.

	REVENUS	CAPACITÉS
◇ NIVEAU IV	$23	• À partir de maintenant, vous ne pouvez plus payer de **frais d'investissement**. • Gagnez **1 WP** à la fin de la partie.
◇ NIVEAU III	$21	• À partir de maintenant, vous ne pouvez plus payer de **frais d'investissement**.
◇ NIVEAU II	$20	• Les **frais d'investissement** vous coûtent 1 $ US de moins.
◇ NIVEAU I	$18	• Les **frais d'investissement** vous coûtent 1 $ US de moins.

KSO12 STACK APP



CONFIGURATION

- Recevez **22 $** provenant de la réserve commune.
- Augmentez d'**1 Investment Trust**.
- Recevez la carte **Investissement n°010 « Research Lab »** depuis le plateau Investissement ou la pioche de cartes Investissement sans payer aucun coût.

	REVENUS	CAPACITÉS
◇ NIVEAU IV	$20	• Recevez la carte **Investissement n° 045 « Communication Tech »** sans en payer le coût. La carte peut être prise depuis : • Sur le plateau **Investissement**, ou • La défausse, ou • La pioche de cartes Investissement Le joueur **DOIT** disposer d'un **Investment Trust** disponible pour cette carte au moment où il atteint le **NIVEAU IV**. Dans le cas contraire, le joueur ne peut pas prendre la carte.
◇ NIVEAU III	$20	
◇ NIVEAU II	$19	
◇ NIVEAU I	$18	

CARTES FOMO

KICKSTARTER

	APPRENTISSAGE	BITCOIN	OR	CARTES
KSO11	2	2	0	0
KSO12	2	0	2	0
KSO13	2	0	0	2
KSO14	2	1	1	0
KSO15	2	1	0	1
KSO16	2	0	1	1

CARTES «DERNIÈRES NOUVELLES»

KICKSTARTER

	NOM	EFFET
KSO11	Alerte Baleine !	Ajoutez **2 jetons Bitcoin** de la **réserve** au **marché**.
KSO12	Rachat par Wall Street !	Retirez **2 jetons Bitcoin** du **marché** vers la **réserve**.
KSO13	Crypto Tax !	Chaque joueur paye **1 $** à la réserve pour chaque **jeton Bitcoin** qu'il possède.
KSO14	Invasion extraterrestre !	Invasion extraterrestre ! Mélangez **toutes les cartes Investissement** du plateau Investissement, de la pioche et de la défausse pour former la nouvelle pioche. Ensuite, réapprovisionnez immédiatement le plateau Investissement.