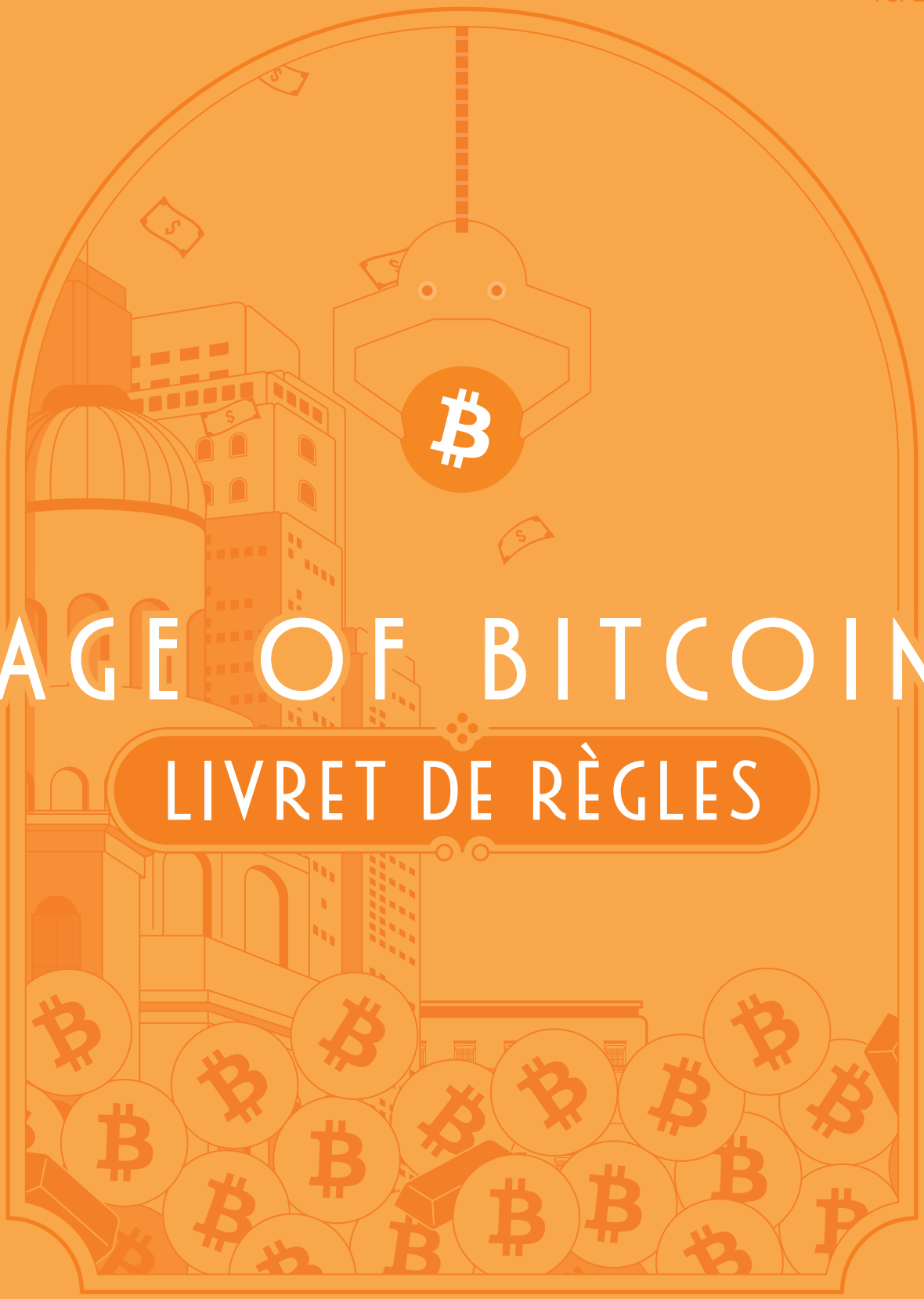
Ver 2.2



AGE OF BITCOIN

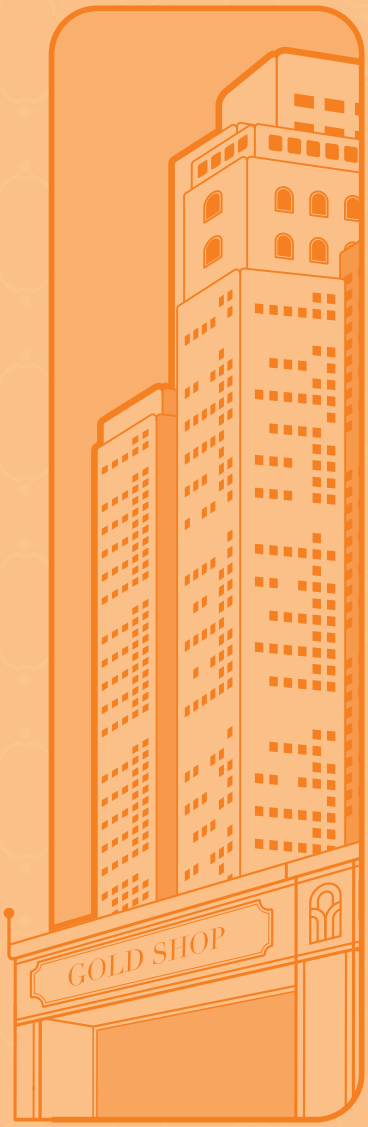
LIVRET DE RÈGLES

BITTOON SUMETHA DONGKHUNTOD

SOMMAIRE

- ✣ COMPOSANTS 4
  - ◈ COMPOSANTS COMMUNS 4
  - ◈ COMPOSANTS DU JOUEUR 5
- ✣ MISE EN PLACE 6
  - ◈ MISE EN PLACE DES PLANS DE JEU 6
  - ◈ MISE EN PLACE DES JOUEURS 8
- ✣ RESSOURCES DE DÉPART 9
- ✣ POINTS DE RICHESSE (WP) 10
- ✣ GLOBAL BITCOIN TRUST (GBT) 10
- ✣ ACHETER OU VENDRE 12
- ✣ FONDS D'ACTIFS 12
- ✣ LA PEUR DE PASSER À CÔTÉ (FOMO) 13
- ✣ C'EST PARTI POUR LE JEU ! 13
- ✣ PHASE DE PRÉPARATION 14
  - ◈ CHANGEMENT D'ÈRE 14
  - ◈ DERNIÈRES NOUVELLES! 14
  - ◈ TAUX D'INFLATION 14
  - ◈ HAUT NIVEAU DE CONNAISSANCES 14
- ✣ PHASE D'ACTION 15
  - ◈ ACTION BITCOIN 16
  - ◈ ACTION D'INVESTISSEMENT 21
  - ◈ ÉVOLUTION DE L'OR 24
  - ◈ ACTION D'APPRENTISSAGE 27
  - ◈ ACTION MACHINE MINIÈRE 29
  - ◈ ACTION DE REPOS 29
- ✣ PHASE DE FIN DE TOUR 30
- ✣ POINTS DE FIN DE PARTIE 33
- ✣ PARTI DE SOLO 36

AGE OF ₿ITCOIN



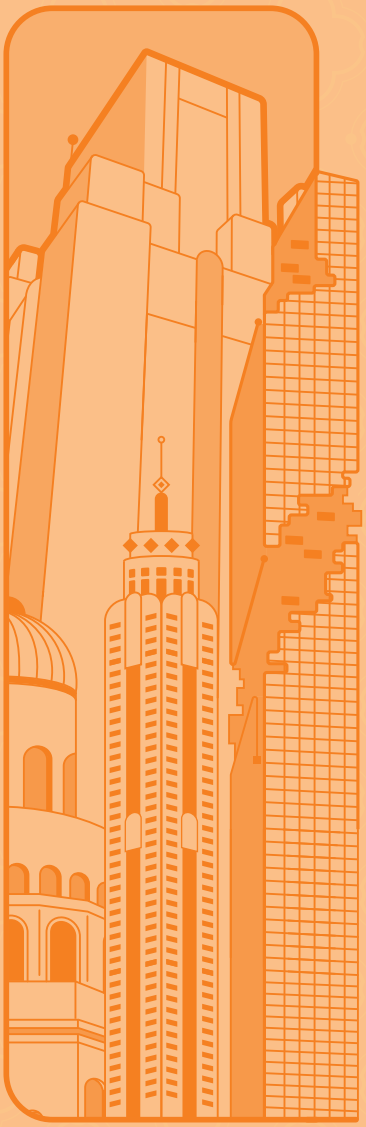
AVERTISSEMENT

CECI N'EST PAS UN CONSEIL FINANCIER !

Notre monde est inondé de billets de banque depuis que la monnaie s'est affranchie de l'étalon-or en 1971. L'inflation n'a cessé d'augmenter, et le prix des biens et des services a semblé monter en flèche ! Il s'avère que, de nos jours, il ne suffit pas toujours de travailler dur : il faut investir intelligemment pour suivre le rythme !

Puis, en 2009, une nouvelle forme de monnaie a vu le jour : le Bitcoin ! Au début, on s'en moquait, on le rejetait, et on l'échangeait même contre des pizzas. Mais très vite, tout le monde s'est mis à l'étudier, à s'y intéresser, à le « HODLer » (vous savez, à le conserver !) et, finalement, à le considérer comme de l'or numérique! Et c'est ainsi que commence l'ère du Bitcoin !

Dans AGE OF ₿ITCOIN, les joueurs incarnent des personnages issus de diverses professions, cherchant à accumuler une fortune en investissant dans une variété d'actifs notamment l'immobilier, les entreprises, les objets de collection, les actifs contractuels, l'or et le Bitcoin. Bien sûr, le chemin vers la richesse n'est pas semé de roses. De nombreux rivaux se disputent l'acquisition d'actifs et cherchent à vous mettre des bâtons dans les roues à chaque tournant. Plus la concurrence est intense, plus vite les bulles spéculatives de chaque classe d'actifs risquent d'éclater !





COMPOSANTS

COMPOSANTS COMMUNS



1 Plateau de jeu



1 Anneau mondial de Global Bitcoin Trust



1 Indicateur Global Bitcoin Trust



1 Tableau d'actions Machine à miner & repos



1 Tableau d' Dernières nouvelles ! & FOMO



1 Tableau d'actions Bitcoin & d'investissement



1 Tableau d'actions Or & d'apprentissage



1 Tableau Bitcoin



1 Tableau des cours du Bitcoin



1 Tableau de l'or



1 Tableau des cours de l'or



2 supports pour tableau des cours



1 Tableau d' apprentissage



1 Tableau des investissements



1 Tableau des scores de fin de partie



11 Fiche de personnage (8 personnages)



66 cartes d'investissement (Ère I x33 et Ère II x33)



21 cartes d'apprentissag



10 cartes Dernières nouvelles !



10 cartes FOMO



15 cartes solo



1 Dé « minage de bitcoins »



35 chandeliers verts
(25 courtes et 10 longues)



35 chandeliers rouges
(25 courtes et 10 longues)



40 billets de 1$
Jetons



20 billets de 5$
Jetons



10 billets de 10$
Jetons



10 billets de 20$
Jetons



32 Jetons Bitcoin



32 Jetons d'or



1 Marqueur rond



5 Marqueurs de piste



6 Marqueurs de blocs



1 Livret de règles



1 Ouvrage de référence

PLAYER'S COMPONENTS



4 Plaques de joueur
(1 plateau par joueur)



8 ouvriers
(2 ouvriers par joueur)



28 jetons « Fond d'Bitcoin »
(7 pions par joueur)



28 jetons « Fond d'or »
(7 pions par joueur)



28 jetons « Fond d'investissemen »
(7 cartes par joueur)



4 Jeteaux d'expérience
(1 pions par joueur)



16 interrupteurs de machines minières
(4 interrupteurs par joueur)



4 Aides de jeu
(1 carte par joueur)

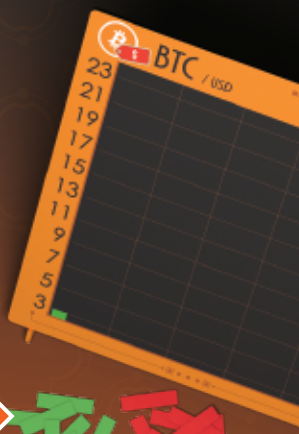
COMPONENTS
COMMON COMPONENTS
PLAYERS' COMPONENTS
SETUP
STARTING RESOURCES
WEALTH POINTS
GLOBAL BITCOIN TRUST
BUY OR SELL
ASSET TRUSTS
FEAR OF MISSING OUT
LET'S START THE GAME!
PREPARATION PHASE
ACTION PHASE
END-ROUND PHASE
END-GAME SCORING
SOLO GAME

SETUP

MISE EN PLACE DES PLANS DE JEU

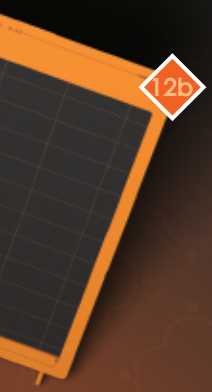
Les plateaux de jeu et le L'image est trop floue pour pouvoir lire le texte. Bitcoin Trust Ring sont recto-verso. Utilisez la face 1-2 pour 1 à 2 joueurs et la face 3+ pour 3 à 4 joueurs.







1. Placez le plateau de partie au centre de l'aire de jeu. Placez le marqueur de tour de jeu sur l'icône 1.
2. Placez l'anneau Global Bitcoin Trust au-dessus du plateau de jeu.
3. Indicateur « Global Bitcoin Trust » au-dessus de l'indicateur Global Bitcoin Trust Placez la flèche sur l'indicateur sur l'espace «0».
4. Fixer la machine d'extraction et action de repos Placer en haut du tour de jeu Plateau (là où se trouvent les icônes 5 | 1)
5. Placez le plateau « Bitcoin et actions d'investissement » à droite du plateau « Tour de jeu » (là où se trouve l'icône 2).
6. Fixez les cartes « Breaking News ! » et « FOMO » Tableau en bas de l'écran pendant la partie Tableau (là où se trouve l'icône 3).
   a. Mélangez toutes les cartes « Breaking News ! ». Piochez 4 cartes face cachée sans les regarder et placez-les ensemble pour former une pioche sur la case « Breaking News ! ». Remettez les cartes restantes dans la boîte.
   b. Mélangez toutes les cartes FOMO. Piochez 5 cartes face cachée sans les regarder, puis placez-les ensemble pour former un talon sur la case FOMO. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
7. Fixez l'action « Or et apprentissage » à gauche duplateau de tour de jeu (là où se trouve l'icône 4).
8. Placez le plateau Bitcoin en haut à droite du plateau de tour de jeu.
   a. Placez 7 jetons Bitcoin sur les cases « Marché », en commençant par la rangée du haut, un jeton à la fois.
   b. Placez les jetons Bitcoin restants dans la zone « Réserve » du plateau Bitcoin.
   c. Placez un marqueur de piste dans l'espace le plus bas de la piste FOMO Bitcoin.















9 Placez le tableau des investissements en bas à droite du tableau des tours de jeu.

a. Mélangez toutes les cartes « Investissement » de l'ère I et placez-les face cachée à côté du tableau d'investissement pour former la pioche.

b. Piochez une carte « Investissement » à la fois et placez-la au hasard, face visible, dans chaque emplacement vide du tableau d'investissement.

c. Placez un marqueur de piste dans l'espace le plus bas de la piste du taux d'inflation.

d. Placez un marqueur de progression dans l'espace le plus bas de la piste FOMO d'investissement.

10 Placez le plateau « Or » en haut à gauche du plateau de tour de jeu.

a. Placez tous les jetons d'or dans la zone de réserve du plateau « Or ».

b. Placez un marqueur de piste dans l'espace le plus bas de la piste FOMO de l'or.

11 Placez le plateau d'apprentissage en bas à gauche du plateau de tour de jeu.

a. Mélangez toutes les cartes d'apprentissage et placezles face cachée à côté du plateau d'apprentissage pour former la pioche.

b. Piochez une carte d'apprentissage et placez-la face visible dans chaque case vide, de bas en haut, sur le plateau d'apprentissage.

c. Placez un marqueur de piste dans la case la plus basse de la piste FOMO d'apprentissage.

d. Pour une partie à 1 ou 2 joueurs, placez 5 pions « Bloc » à côté du plateau d'apprentissage et remettez les pions « Bloc » restants dans la boîte. Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, placez les 6 pions « Bloc » à côté du plateau.

12 Assemblez les supports du plateau des prix.

a. Placez 1 support à côté du tableau Bitcoin.

b. Placez le tableau des cours du Bitcoin sur le support.

c. Placez un autre support à côté du plateau « Or ».

d. Placez le tableau des cours de l'or sur le support.

13 Placez tous les éléments restants près de l'aire de jeu pour former les réserves communes.

COMPONENTS
SETUP
GAME BOARDS SETUP
PLAYER SETUP
STARTING RESOURCES
WEALTH POINTS
GLOBAL BITCOIN TRUST
BUY OR SELL
ASSET TRUSTS
FEAR OF MISSING OUT
LET'S START THE GAME!
PREPARATION PHASE
ACTION PHASE
END-ROUND PHASE
END-GAME SCORING
SOLO GAME

MISE EN PLACE DES JOUEURS



14 Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments de cette couleur.

15 Placez chaque marqueur « Bitcoin Trust » sur chaque case « Bitcoin Trust », en commençant par la case portant le numéro « 2 ». Tous les marqueurs doivent recouvrir la face numérotée de la case, de manière à afficher des icônes ✕ sur chaque case « Bitcoin Trust ».

16 Placez chaque marqueur « Gold Trust » sur chaque case « Gold Trust », en commençant par la case marquée « 2 ». Chaque marqueur doit recouvrir la face numérotée de la case, de manière à afficher des icônes ✕ sur chaque case « Gold Trust ».

17 Placez chaque carte « Investment Trust » sur chaque case « Investment Trust » de part et d'autre du plateau de jeu, en laissant la case en haut à gauche « vide ».

18 Placez un interrupteur de machine de minage dans chaque case « Machine de minage de bitcoins ». Les interrupteurs doivent être placés de manière à recouvrir  en laissant apparaître leur valeur.

19 Chaque joueur choisit un personnage et place la fiche de personnage sélectionnée sur l'emplacement « Fiche de personnage » (marqué d'un) de son plateau de joueur. Pour votre première partie, nous vous recommandons à tous les joueurs d'utiliser le personnage « Investisseur ».

20 Chaque joueur place son marqueur d'expérience dans l'espace de la piste d'expérience.

21 Déterminez le premier joueur selon une méthode convenue par votre groupe. D'un point de vue thématique, il pourrait s'agir de la personne ayant interagi le plus récemment avec le Bitcoin.

22 Le premier joueur place un ouvrier, couché, sur l'emplacement marqué 1ST de la piste d'ordre de jeu. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur suivant place un ouvrier, couché, sur l'emplacement vide suivant de la piste.

RESSOURCES DE DÉMARRAGE

1. À tour de rôle, chaque joueur prend des ressources et/ou gagne de la confiance comme indiqué dans l'encadré « MISE EN PLACE » de sa fiche de personnage.

   a. Gagner de la confiance en bitcoins en faisant glisser vers la droite les marqueurs de confiance en bitcoins situés tout en haut. Le numéro de la case est désormais visible à la place de l'icône ✕

   b. Gagner de la confiance « Or » en faisant glisser vers la droite les marqueurs de confiance « Or » situés tout en haut. Le numéro de la case apparaît alors à la place de l'icône ✕

   c. Gagner de la confiance en matière d'investissement en retirant une carte « Confiance en matière d'investissement » du plateau du joueur et en la mettant de côté.



2. joueurs prennent de l'argent supplémentaire dans la réserve commune en fonction de l'ordre de jeu, comme suit :

   a. Le 2nd joueur : prend 2$

   b. Le 3rd joueur : prend 3$

   c. Le 4th joueur : prend 4$

COMPONENTS
SETUP
GAME BOARDS SETUP
PLAYER SETUP
STARTING RESOURCES
WEALTH POINTS
GLOBAL BITCOIN TRUST
BUY OR SELL
ASSET TRUSTS
FEAR OF MISSING OUT
LET'S START THE GAME!
PREPARATION PHASE
ACTION PHASE
END-ROUND PHASE
END-GAME SCORING
SOLO GAME

VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER

AGE OF ₿ITCOIN

Remarque : les éléments en **bleu** indiquent des changements fonctionnels par rapport à la version 2.0 du livret de règles

POINTS DE RICHESSE (WP)

Les points de richesse (PR) représentent la richesse de chaque joueur. À la fin de la partie, le joueur disposant du plus grand nombre **de WP** remporte la partie.

Tous les actifs de ce jeu sont évalués en **points de richesse**. Les actifs tels que **les jetons Bitcoin, les jetons d'or, les cartes d'investissement, l'argent liquide, les machines de minage de Bitcoin** et certains **personnages** rapportent des **WP** aux joueurs à la fin de la partie.

Pour plus de détails sur le décompte des points, veuillez consulter la section « Décompte des points en fin de partie » à la page 33.

IMPORTANT

Dans AGE OF BITCOIN, il n'y a pas de **WP** en cours de partie. Tous les **WP** seront comptabilisés à la fin de la partie. Cela signifie que vous pouvez échanger ou vendre des actifs en toute liberté pendant la partie, car seul votre portefeuille final compte !

GLOBAL BITCOIN TRUST (GBT)

Global Bitcoin Trust (GBT) est un indicateur situé au centre du plateau qui représente le degré de confiance des gens à travers le monde envers le Bitcoin. Il est divisé en **5 niveaux,** allant du **niveau 0 au niveau 4**.



Si le GBT atteint la dernière case marquée d'un 🔒, cela signifie que le monde fait pleinement confiance au Bitcoin. À partir de ce moment, le GBT ne peut plus diminuer et tous les effets sont ignorés.

Le niveau actuel du Global Bitcoin Trust a un impact significatif sur le jeu, débloquant de nouvelles façons d'utiliser le Bitcoin à mesure que la confiance mondiale dans cet actif grandit. Plus le GBT est élevé, plus vos options d'achat deviennent flexibles, ce qui aboutit à un puissant bonus de score en fin de partie.

COMPÉTENCES DÉBLOQUÉES ET BONUS	NIVEAU 0-1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
Acheter la rangée du bas/du milieu **Carte d'investissement** avec Bitcoin	✗	✓	✓	✓
Acheter la rangée du bas/du milieu **Fiche d'apprentissage** avec Bitcoin	✗	✓	✓	✓
Acheter la ligne du haut **Carte d'investissement** avec Bitcoin	✗	✗	✓	✓
Acheter la ligne du haut **Fiche d'apprentissage** avec Bitcoin	✗	✗	✓	✓
Bonus de fin de partie : Chaque paire de **jetons Bitcoin** vaut 3 **WP**.	✗	✗	✗	✓

IMPORTANT

Lorsque vous dépensez **des bitcoins** pour aider à payer une **carte d'investissement** ou **une carte d'apprentissage**, si vous « surpayez » le coût, vous **ne recevez pas de monnaie en espèces**. Cependant, vous pouvez payer un seul actif en combinant **des bitcoins** et des espèces.

Example

*Rose souhaite acheter une carte **d'apprentissage** qui coûte 8 $. La valeur actuelle d'un **jeton Bitcoin** est de 11 $. Elle dépense 1 **jeton Bitcoin** pour effectuer cet achat. **Elle ne reçoit pas de monnaie en espèces**.*

Example

*Lisa souhaite acheter une **carte d'investissement** qui coûte 16 $. La valeur actuelle d'un **jeton Bitcoin** est de 11 $. Elle dépense 1 **jeton Bitcoin** et 5 $ supplémentaires en espèces pour effectuer l'achat.*

ACHETER OU VENDRE

Lorsqu'un joueur effectue une action, il **doit** choisir d'effectuer soit une **action d'achat**, soit une **action de vente** avec un seul type d'actif. Vous ne pouvez pas à la fois acheter et vendre au cours d'une même action.

Ce tableau résume les différentes façons dont vous pouvez interagir avec les actifs dans le jeu. Notez que certains actifs, comme les cartes d'apprentissage et les machines de minage de bitcoins, ne peuvent pas être vendus une fois acquis, ce qui en fait des investissements permanents.

ACTIONS	BITCOIN	GOLD	INVESTISSEMENT CARTES	APPRENTISSAGE CARTES	BITCOIN MINAGE MACHINES
À acheter	✓	✓	✓	✓	✓
À vendre	✓	✓	✓	✗	✗
Peut être acheté avec des jetons Bitcoin (voir GBT à la page 10)	✗	✗	✓	✓	✗
Peuvent être vendus pour les jetons Bitcoin	✗	✗	✗	✗	✗

IMPORTANT

Lorsque vous vendez un actif, vous recevez toujours **de l'argent**; vous ne pouvez jamais vendre contre **des jetons Bitcoin**. L'achat d'actifs avec des bitcoins est une action débloquée par le **Global Bitcoin Trust** (voir GBT à la page 10).

FONDS D'ACTIFS

Les « Asset Trusts » représentent la confiance d'un joueur dans un actif spécifique. Plus un joueur a de confiance, plus il est sûr de lui lorsqu'il investit dans cet actif.

Dans Age of Bitcoin, chaque « confiance en un actif » fait office de réserve pour cet actif. Elles sont situées sur **le plateau de chaque joueur**. Plus un joueur a de confiance, plus il peut acheter de parts de cet actif. **La confiance minimale pour chaque actif est de 1, et la maximale de 8.**

Il existe 3 types de **« Asset Trusts »** :



Fonds Bitcoin



Fonds d'or



Fonds d'investissement

Lorsqu'un joueur achète **des jetons Bitcoin**, **des jetons Or** ou une **carte d'investissement**, il doit les placer sur une case « déverrouillée » du **fonds d'actifs** correspondant

IMPORTANT

Vous **ne pouvez pas** acheter un actif si vous **ne disposez d'** aucune case « déverrouillée » pour le stocker. Si votre trust dédié à un actif est plein, vous devez d'abord augmenter la capacité de ce trust ou vendre une partie de cet actif pour **libérer de 'espace**.

PEUR DE PASSER À CÔTÉ (FOMO) FOMO

La peur de passer à côté (FOMO) reflète l'intérêt que portent les gens du monde entier à l'investissement dans un actif spécifique. Chacun des quatre principaux types d'actifs **Bitcoin, or, cartes d'investissement et cartes d'apprentissage** dispose de son propre **indicateur FOMO**.

Lorsqu'**un indicateur FOMO** atteint son pic, une bulle spéculative éclate pour ce type d'actif. Un effondrement a des effets négatifs pour tous les joueurs au cours de ce tour.

Le **FOMO** d'un actif augmente lorsqu'un joueur achète ou vend cet actif. **Le FOMO** peut également être accru par **les cartes FOMO** à la fin de chaque manche. Les effets de chaque éclatement de bulle spéculative sont détaillés dans la section « Phase d'action » à la page 15.

IMPORTANT

L'achat ou la vente de plusieurs unités d'un actif au cours d'une même action n'augmente **le FOMO** de cet actif que d'un seul cran.

IMPORTANT

La **seule piste de FOMO** qui avance est celle correspondant à la case d'action **où le joueur actuel place son ouvrier**.
Gagner, échanger, payer en Bitcoin ou modifier des actifs via les capacités des cartes ou les pouvoirs des personnages **ne fait PAS** progresser le FOMO, sauf indication contraire.

C'EST PARTI POUR LA PARTIE !

La partie se déroule en **5 tours**. Chaque **tour** se compose de **3 phases** distinctes : la **phase de préparation**, la **phase d'actions** et la **phase de fin de tour**. À la fin du 5e tour, la partie se termine et passe à la **phase de décompte final.**

PHASE DE PRÉPARATION (À IGNORER AU 1ER TOUR)

Déplacez le **marqueur de tour** le long de la **piste des tours** en l'avançant icône par icône.
Suivez les étapes indiquées par chaque icône dans l'ordre jusqu'à ce qu'il atteigne la case du tour suivant.

CHANGEMENT D'ÉPOQUE (4E TOUR UNIQUEMENT)

1. **Retirez les cartes obsolètes**: remettez toutes **les cartes d'investissement de l'ère I** (portant l'icône I) du **plateau d'investissement, de la pioche et de la pile de défausse** dans la boîte du jeu. Les **cartes d'investissement** présentes sur le plateau de chaque joueur restent en jeu.
2. **Préparer le nouveau paquet**: mélangez toutes **les cartes d'investissement de l'ère II** (avec l'icône II) et placez-les face cachée à côté du **plateau d'investissement** pour former un nouveau **paquet de pioche**.
3. **Réapprovisionner le plateau**: piochez une **cartes d'investissement** dans le nouveau **paquet de pioche** et placez-la face visible dans un emplacement vide du **plateau d'investissement**, une carte à la fois, jusqu'à ce que tous les emplacements soient occupés.

HAUT NIVEAU DE CONNAISSANCES

1. **Vérifier la disponibilité**: Vérifiez s'il reste **des marqueurs de bloc** à côté du **plateau d'apprentissage** ET si le **marqueur de piste** sur la **piste FOMO d'apprentissage ne** se trouve **pas dans l'espace le plus bas actuel**. Si ces deux conditions sont remplies, placez un **marqueur de bloc** dans le nouvel espace le plus bas.



2. **Avancez et placez**: Sinon, faites avancer le **marqueur de piste** d'une case avant de placer un **marqueur de bloc** dans la case la plus basse du moment.



TAUX D'INFLATION

Déplacez le **marqueur** sur la **piste du taux d'inflation** d'un cran vers le haut.

DERNIÈRES NOUVELLES !

1. **carte « Tirage »**:
   Le premier joueur pioche la carte du dessus du **paquet « Dernières nouvelles ! »**.
2. **Résolution de la carte**:
   Résolvez toutes les icônes de la carte, de gauche à droite.
3. **Défausse**:
   Remettez la carte résolue dans la boîte du jeu
   (en la retirant définitivement du jeu).

PHASE D'ACTION

Pendant la **phase d'action**, les joueurs n'utilisent **qu'un** seul **ouvrier** pour leur action ; **un** autre **ouvrier** reste toujours sur la **piste d'ordre de jeu**.

En commençant par le **premier joueur**, chaque joueur effectue à tour de rôle une action, puis c'est au tour du joueur suivant sur la **piste d'ordre de jeu**, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué **l'action « Repos ». La phase d'action** prend alors fin.

Pour effectuer une action, le joueur doit placer un **ouvrier** sur la case d'action choisie et effectuer l'action. Si toutes les cases d'une action sont occupées, celle-ci ne peut pas être jouée.



Action « Jouer le Bitcoin »



Action « investissement »



Action « Apprentissage »



Action « Or »



Action « Machine minière »



Action « Repos »



Si toutes les cases d'une action sont occupées, celle-ci ne peut pas être jouée

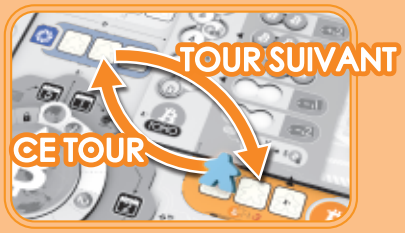
IMPORTANT

Un joueur ne peut pas jouer la même action deux fois de suite.
Un joueur doit toujours déplacer un ouvrier vers une autre action.
Un joueur ne peut pas choisir d'effectuer une action s'il n' est pas en mesure d'effectuer au moins une transaction d'achat ou de vente valide.



Example

L'action actuelle de Sam est l'achat ***de bitcoins****.*
Il souhaite vendre des bitcoins lors de son prochain tour, mais il ne peut pas effectuer ***l'action « Bitcoin »*** *deux fois de suite. Il joue donc à la place* ***l'action « Machine à miner des bitcoins »****.*
Lors de sa prochaine action, il pourra vendre ***des bitcoins****.*



ACTION « BITCOIN »

Le **plateau Bitcoin** est divisé en deux parties :
le **marché** et **l'offre**



IMPORTANT

Pour **une action**, un joueur ne peut effectuer **qu'une** seule **transaction (achat ou vente)**. Un joueur ne peut pas effectuer les deux au cours de la même action, mais il peut échanger **autant de jetons qu'il le souhaite**.

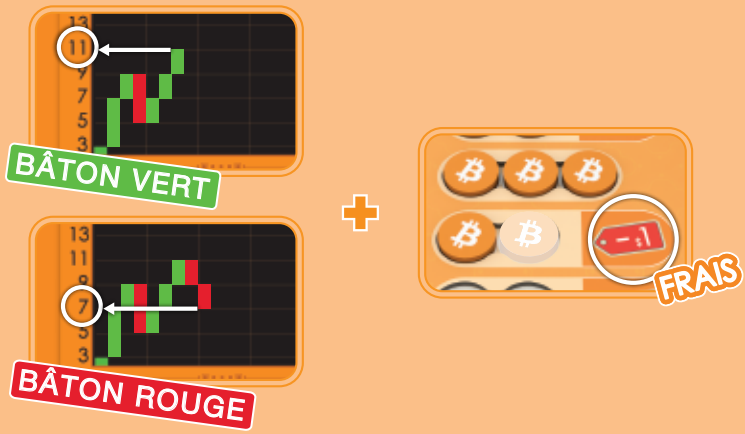
ACHAT DE BITCOINS

Si vous choisissez d'acheter, suivez ces étapes pour chaque **jeton Bitcoin** acheté :

1. **Vérifiez la limite de votre compte «Bitcoin Trust » et prenez un jeton**: prenez un **jeton Bitcoin** dans la rangée la plus basse du **marché** sur le **plateau « Bitcoin »** et placez-le dans la case vide la plus haute de **votre compte « Bitcoin Trust »** sur votre **plateau de joueur. Si votre compte « Bitcoin Trust » est plein, vous ne pouvez plus acheter de jetons Bitcoin.**



2 **Payez le prix**: payez le prix du **jeton Bitcoin** prélevé en vous référant au prix indiqué sur le **tableau des cours du Bitcoin**, majoré des frais imprimés à côté de la ligne correspondant au jeton prélevé sur le **marché**.



IMPORTANT

Le cours actuel du Bitcoin est déterminé par la **dernière bougie** du **tableau des cours du Bitcoin**: si la dernière bougie est verte, le sommet de la bougie correspond au cours actuel.
Dans le cas contraire, le **bas** de la **bougie rouge** correspond au coursactuel.

3 **Réapprovisionner le marché (si nécessaire)**: si le **dernier jeton Bitcoin** est retiré du **marché, augmentez** immédiatement **le prix du Bitcoin** de 2 crans, puis ajoutez 6 **jetons Bitcoin** provenant de la **réserve** au **marché**, en commençant par la rangée du haut, un jeton à la fois.



IMPORTANT

Le cours du Bitcoin ne dépassera jamais 23 $ et ne descendra jamais en dessous de 3$.

4. **Achat supplémentaire (si nécessaire):** répétez les étapes 1 à 3 pour chaque **jeton Bitcoin** supplémentaire que le joueur doit acheter

5. **Avance du FOMO:** une fois tous les achats effectués, **augmentez le FOMO du Bitcoin** en déplaçant le **marqueur de** la **piste FOMO du Bitcoin** d'une case vers le haut.

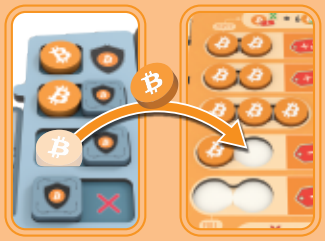
   a. **Ajustement du prix :** si le **marqueur** se trouve sur une case marquée **d'un** , augmentez le prix du Bitcoin **d'un cran.**

   b. **Vérification de l'effondrement :** si le **marqueur** atteint la case la plus haute marquée **d' un** , **l'effondrement de la bulle Bitcoin** se produit. Appliquez immédiatement les effets de l'effondrement (voir « Effondrement de la bulle Bitcoin » à la page 20).

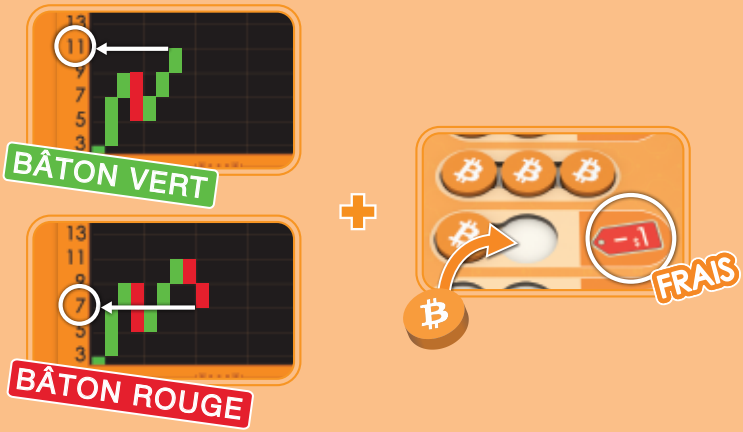


◈ VENDRE OU PAYER EN BITCOIN

1. **Remettre un jeton sur le marché :** Prenez un **jeton Bitcoin de** la case **« Bitcoin Trust »** la plus basse d'un joueur et placez-le sur une case vide de la rangée la plus basse du **marché** sur le plateau Bitcoin.



2. **Calculer le prix de vente/paiement:** Calculez le prix du **jeton Bitcoin** vendu à partir du prix indiqué sur le **tableau des cours du Bitcoin**, en y ajoutant les frais imprimés à côté de la ligne de la case où le jeton vendu est placé.



IMPORTANT

Le cours actuel du Bitcoin est déterminé par la **dernière bougie** du **tableau des cours du Bitcoin**: si la dernière bougie est verte, le sommet de la bougie correspond au cours actuel.
Dans le cas contraire, le **bas** de la **bougie rouge** correspond au coursactuel.

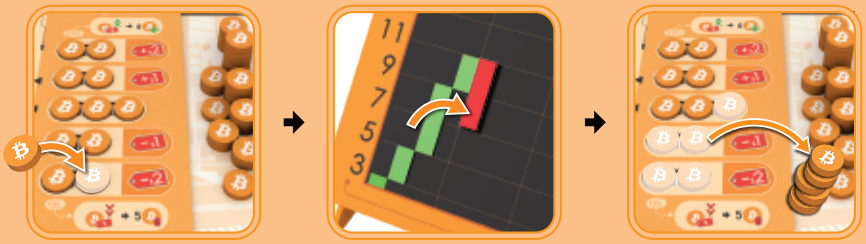
a. **Vente de bitcoins (contre de l'argent)**
Recevez **une somme en espèces** égale au prix calculé.



b. **Payer en bitcoins (déduction)**
Vous ne recevez pas d'argent liquide. Le prix calculé sera déduit du prix de la carte. Veuillez noter que le joueur ne recevra pas de monnaie s'il paie avec des **jetons Bitcoin.**



3 **Vider le marché (si nécessaire):** si le marché est plein, **réduisez** immédiatement **le prix du Bitcoin** de 2 crans. Retirez ensuite 5 **jetons Bitcoin du marché** pour les remettre dans **la réserve,** en commençant par la rangée du bas, un jeton à la fois.



4 **Répéter la transaction (si nécessaire):** répétez les étapes 1 à 3 **pour tout jeton Bitcoin** supplémentaire que le joueur doit vendre ou utiliser pour effectuer un paiement.

5 **Augmenter le FOMO Bitcoin**
(ignorez cette étape si vous achetez des cartes avec des bitcoins):
Une fois tous les achats effectués, **augmentez le FOMO Bitcoin** en déplaçant le **marqueur** de la **piste FOMO Bitcoin** d'une case vers le haut.

a. **Ajustement du prix :** si le **marqueur de piste** se trouve sur la case , augmentez le prix du Bitcoin **d'un cran.**

b. **Vérification de l'effondrement :** si le **marqueur** atteint la case la plus haute marquée d'**un** , **l'effondrement de la bulle Bitcoin** se produit. Appliquez immédiatement les effets de l' effondrement (voir « Effondrement de la bulle Bitcoin » à la page 20).



When choosing **Bitcoin Action**, The player must Buy or Sell **at least 1 Bitcoin Token**. Players **cannot** choose to take an action and buy or sell **0 Bitcoin Token** to push the FOMO Track.

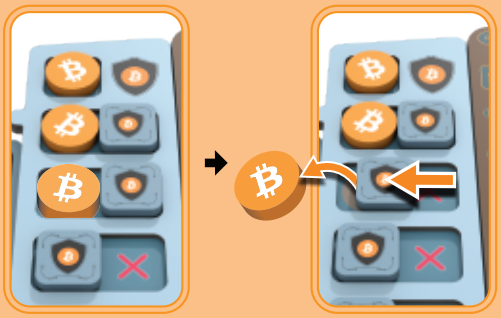
L'EFFONDREMENT DE LA BULLE BITCOIN !

Effectuez immédiatement les étapes suivantes lorsque le **marqueur « FOMO » du Bitcoin** atteint la case la plus haute :

1. **Réduire le cours du Bitcoin:** réduisez **le cours du Bitcoin** de 2 crans.
2. **Augmentez le prix de l'or:** augmentez **le prix de l'or** d'un cran.
3. **Réduire la confiance dans le Bitcoin:** chaque joueur réduit sa **confiance dans le Bitcoin de 1.**



- Si l'espace **« Bitcoin Trust »** réduit contient un **jeton Bitcoin**, le joueur doit immédiatement vendre ce **jeton Bitcoin** (dans l'ordre des tours) au prix pénalisé **de -2 $** (voir « Vente de jetons Bitcoin » à la page 18).



Confiance insuffisante pour le Bitcoin



4. **Réduire le GBT:** réduire le **GBT** par paliers égaux au nombre de joueurs moins 1.

IMPORTANT

À partir de maintenant, et jusqu'à la fin du tour en cours, un joueur **DOIT** payer 2 $ avant d'effectuer **l'action Bitcoin**. Si le joueur ne peut pas payer, il ne peut pas effectuer **l'action Bitcoin**.

ACTION D'INVESTISSEMENT

Les cartes d'investissement fournissent beaucoup de **WP** et d'autres capacités passives.
Pour une **action,** un joueur **ne** peut **acheter OU vendre qu'une seule carte d'investissement.**

ACHAT D'UNE CARTE D'INVESTISSEMENT

1. **Vérifier la limite de fonds et prendre une carte**: prenez une **carte d'investissement** sur le **plateau d'investissement** et placez-la dans un emplacement libre **de votre fonds d'investissement** sur votre **plateau de joueur.**
S'il n'y a pas d'emplacement libre disponible **dans votre fonds d'investissement,** le joueur ne peut pas acheter la carte.



2. **Paiement :** payez le **prix** de la carte, **les frais** (le cas échéant) et **le taux d'inflation** (le cas échéant). Le paiement doit être effectué en **espèces et/ou en jetons Bitcoin (le niveauGBT** doit être **de 2 ou plus** pour payer avec **des jetons Bitcoin;** voir GBT à la page 10 et « Payer avec Bitcoin » à la page 18, ne suivez que les étapes 1 à 4)



Lorsque vous payez en Bitcoin, ne cédez pas à la FOMO liée au Bitcoin.

3. **Déplacer les cartes:** déplacez les **cartes « Investissement »** restantes sur le plateau vers le bas pour remplir les emplacements du bas.

4. **Piocher une nouvelle carte:** piochez une nouvelle **carte « Investissement »** dans la **pioche des cartes « Investissement »** et placez-la face visible dans l'espace vide en haut du **plateau d'investissement.** S'il ne reste plus de cartes dans la **pioche, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.**



5 **FOMO d'avance:** augmentez **le FOMO d'investissement** en déplaçant le **marqueur** de la **piste FOMO d'investissement** d'une case vers le haut.



- **Vérification de l'effondrement:** si le **marqueur** atteint la case la plus haute, **l'effondrement de la bulle FOMO d'investissement** se produit ! Appliquez immédiatement les effets de l'effondrement de la bulle (voir « Effondrement de la bulle d'investissement » à la page 23).

VENTE D'UNE CARTE D'INVESTISSEMENT

1 **Retirer une carte du fonds:** prenez une **carte d'investissement** de l'espace « **Fonds d'investissement »** d'un joueur et placez-la dans la **pile de défausse.** Si le joueur vend une carte **de l'ère I** alors que des cartes **de l'ère II** sont en jeu, remettez la carte **de l'ère I** vendue dans la boîte du jeu.

2 **Calculez les revenus en espèces:** recevez **des espèces** (uniquement) d'un montant égal au prix de vente calculé de la carte.

- **Prix de vente = prix de la carte** moins **2 $,** plus le **taux d'inflation** indiqué sur la piste d'inflation.



3 **Avance FOMO:** augmentez **le FOMO d'investissement** en déplaçant le **marqueur** de la **piste FOMO d'investissement** d' une case vers le haut.



- **Vérification de l'éclatement de la bulle:** si le **marqueur** atteint la case la plus haute, **l'éclatement de la bulle FOMO d'investissement** se produit ! Appliquez immédiatement les effets de l'éclatement de la bulle (voir « Éclatement de la bulle d'investissement » à la page 23).

Lorsqu'il choisit **une action d'investissement**, le joueur doit acheter ou vendre **1 carte d'investissement**. Les joueurs **ne peuvent pas** choisir d'effectuer une action et d'acheter ou de vendre **0 carte** afin de faire avancer la piste FOMO.

IMPORTANT

Votre carte d'investissement **ne** peut être vendue **que** contre **de l'argent liquide**.
Un joueur **ne** peut **pas** vendre une carte en échange de **jetons Bitcoin**.

◈ EFFONDREMENT DE LA BULLE SPÉCULATIVE !

1. **Augmentation du prix de l'or:** augmentez **le prix 1 de l'or** d'un cran

2. **Augmentation conditionnelle du prix du Bitcoin:** si le **GBT** est au **niveau 4,** augmentez le prix du Bitcoin d'un cran. Sinon, ignorez cet effet.

3. **Diminution de la confiance dans l'investissement:** chaque joueur diminue sa **confiance dans l'investissement** de 1. Voir les images ci-dessous pour savoir comment diminuer la **confiance dans l'investissement.**



- Si la case **« Fonds d'investissement »** réduite contient une **carte d'investissement**, le joueur doit immédiatement vendre cette **carte d'investissement** à un prix pénalisé de **-4 $** (au lieu des -2 $ habituels ; voir « Vente d'une carte d'investissement » à la page 22).



Fonds d'investissement insuffisant pour la carte d'investissement



4. **Payer le coût d'entretien:** chaque joueur, dans **l'ordre du tour,** paie le **coût d'entretien** de chaque **carte d'investissement** qu'il possède.

- Si un joueur **ne peut pas payer** le **coût d'entretien d'**une carte avec **l'argent** dont il dispose actuellement, il **doit** immédiatement vendre une carte (de son choix) au prix de **-4$. L'argent** ainsi reçu doit ensuite être utilisé pour payer les coûts d'entretien restants des autres cartes.
- Le joueur **ne peut pas** choisir de **vendre la carte** au cours de cette phase s'il dispose de suffisamment d'argent pour **payer** le **coût d'entretien**.





5. **Tableau d'investissement vide:** défaussez toutes **les cartes d'investissement** de la rangée du bas du **tableau d'investissement** et placez-les dans la **pile de défausse.**

6. **Slide Cards**: Slide the remaining **Investment Cards** on the board down to fill the bottom spaces.

7. **Draw New Cards**: Draw an **Investment Card** from the top of the **Investment Card Deck** and place it face-up in the empty space on the **Investment Board**. Continue drawing until all empty spaces are filled. **If there are no cards left in the Draw Deck, reshuffle the discarded cards to form a new deck.**

IMPORTANT

À partir de maintenant, et jusqu'à la fin du tour en cours, un joueur **DOIT** payer 2 $ avant d'effectuer **l'action d'investissement**. Si le joueur ne peut pas payer, il ne peut pas effectuer **l'action d'investissement**.

ACTION OR

Le plateau «Or» ne contient que **la réserve**. Par conséquent, tous **les jetons d'or** sont toujours achetés à la **réserve** ou vendus à celle-ci.

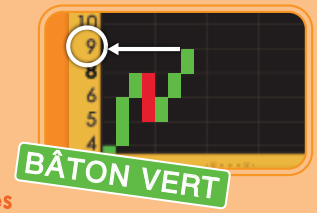
IMPORTANT

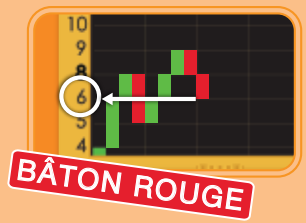
Pour **une action**, un joueur ne peut effectuer qu'une seule transaction (**achat ou vente**). Un joueur ne peut pas effectuer les deux au cours de la même action, mais il peut échanger **autant de jetons** qu'il le souhaite.

ACHAT DE JETONS D'OR

1. **Vérifier la limite de la réserve d'or et prendre un jeton:** prenez un **jeton d'or** dans la **réserve** et placez-le dans la première case vide **de la réserve d'or** sur le **plateau de joueur.** Si la réserve d'or est pleine, le joueur ne peut plus acheter **de jetons d'or.**

2. **Payer le prix:** payez le prix de l'or indiqué sur le **tableau des cours de l'or**, en **espèces uniquement.**





IMPORTANT

Le prix actuel de l'or est déterminé par la **dernière bougie** du **tableau des cours de l'or**: si la dernière **bougie** est **verte**, le sommet de la bougie correspond au prix actuel.
Sinon, la **base** de la **bougie rouge** correspond au prix actuel.

3. **Achat répété:** répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que le joueur ait fini d'acheter **des jetons d'or.**

4. **Augmentation du FOMO de l'or:** augmentez **le FOMO de l'or** en déplaçant le **marqueur de** la **piste FOMO de l'or** d'une case vers le haut.

   a. **Ajustement du prix:** si le **marqueur** est placé sur une case comportant **le symbole** , augmentez le prix de l'or **d'un cran.**

   b. **Vérification de l'éclatement:** si le **marqueur** atteint la case la plus haute marquée d'un , **l'éclatement de la bulle de l'or** se produit. Appliquez immédiatement les effets de l'éclatement (voir « Éclatement de la bulle de l'or » à la page 26).



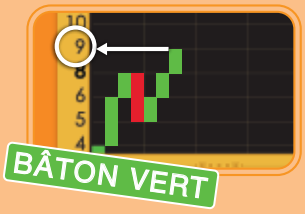
VENTE DE JETONS D'OR

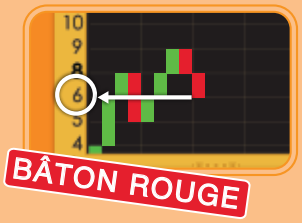
1. **Remettre un jeton dans la réserve:** prenez un **jeton d'or** situé dans la case la plus basse de la case **« Gold Trust »** sur le plateau d'un joueur et placez-le dans la **réserve** sur le **plateau « Gold ».**

2. **Recevoir de l'argent:** recevez **de l'argent** (uniquement) d'un montant égal au **prix** indiqué sur le **plateau des cours de l'or.**

IMPORTANT

Le cours actuel de l'or est déterminé par la **dernière bougie** du **tableau des cours de l'or**: **si** la dernière **bougie** est **verte**, le sommet de la bougie correspond au cours actuel. Sinon, le **bas** de la **bougie rouge** correspond au cours actuel.





3. **Répéter la transaction:** répéter les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que le joueur ait fini de vendre **ses jetons d'or.**

4. **Augmenter le FOMO:** Augmentez **le FOMO d'or** en déplaçant le **marqueur** de la **piste FOMO d'or** d'une case vers le haut.

a. **Ajustement du prix:** si le **marqueur** est placé sur la case avec , augmentez le prix de l'or **d'un cran.**

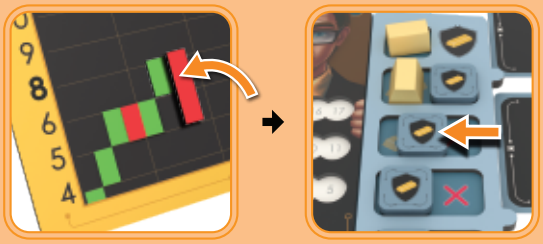
b. **Vérification de l'éclatement :** si le **marqueur** atteint la case la plus haute marquée d'un , **l'éclatement de la bulle d'or** se produit. Appliquez immédiatement les effets de l'éclatement (voir « Éclatement de la bulle d'or » à la page 26).



Lorsqu'il choisit **une action « Or »**, le joueur doit acheter ou vendre **au moins 1 jeton d'or**. Les joueurs **ne peuvent pas** choisir d'effectuer une action tout en achetant ou en vendant **0 jeton d'or** dans le but de faire avancer la piste FOMO.

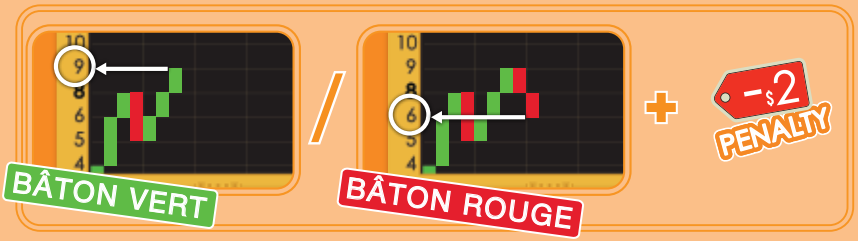
EFFONDREMENT DE LA BULLE D'OR !

1. **Baisse du cours de l'or :** Réduisez le **cours de l'or** de 2 crans.
2. **Baisse de la confiance dans l'or :** Chaque joueur, dans l'ordre du tour, diminue sa **confiance dans l'or** de 1.



- Si la case **du Trust d'or** réduite contient un **jeton d'or**, le joueur doit immédiatement vendre ce **jeton d'or** au prix pénalisé **de -2 $** (voir « Vente de jetons d'or » à la page 25).





IMPORTANT

Désormais, et jusqu'à la fin du tour en cours, un joueur **DOIT** payer 2 $ avant d'effectuer l'**action « Or »**. Si le joueur ne peut pas payer, il ne peut pas effectuer l'**action « Or »**.

ACTION D'APPRENTISSAGE

Cette action est la principale action permettant d'augmenter **les « Asset Trusts »** et l'expérience d'un joueur. Pour une **action**, un joueur ne peut acheter qu'une seule **carte d'apprentissage.**

ACHAT D'UNE CARTE D'APPRENTISSAGE

1. **Prendre une carte:** prenez une **carte d'apprentissage** sur le **plateau d'apprentissage.**

2. **Payer le coût:** payez le prix de la carte et **les frais** (le cas échéant) en **espèces et/ou en bitcoins** (GBT de niveau 2 ou supérieur ; voir GBT à la page 10 et paiement en bitcoins à la page 18).



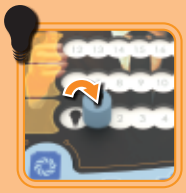
3. **Augmenter la confiance dans les actifs:** Choisissez un seul type de **confiance en vos actifs** à augmenter et augmentez la confiance sélectionnée d'un nombre égal à celui indiqué.



Si la **confiance en les actifs** sélectionnée a déjà atteint **son maximum**, le joueur **ne peut** plus l'augmenter

Si la carte achetée augmente **la confiance en Bitcoin** du joueur au-delà du **maximum** qu'il peut atteindre, **le GBT n'augmentera pas** au-delà du nombre correspondant à l'augmentation **de la confiance en Bitcoin**.





4. **Gagner de l'expérience:** Gagnez un nombre de points **d'expérience** égal **au chiffre indiqué.**

5. **Déposer une carte:** Déposez la carte achetée dans la 5 **pile de défausse.**

6. **Faire glisser les cartes:** Faites glisser vers le bas les **cartes d'apprentissage** restantes sur le **plateau** pour remplir les emplacements du bas.

7. **Piocher une nouvelle carte:** Piochez une nouvelle **carte d'apprentissage** dans la **pioche** et placez-la face visible dans l'espace vide du plateau. S'il ne reste plus de cartes dans la pioche, vous devez rebattre les cartes défaussées.



8. **Augmenter le FOMO d'apprentissage:** Augmentez **le FOMO d'apprentissage** en déplaçant le **marqueur de piste** d'un cran vers le haut sur la **piste de FOMO d'apprentissage.**

   - **Vérification des connaissances élevées :** Si le **marqueur** atteint la case la plus haute, **le FOMO d'apprentissage atteint le niveau « Connaissances élevées » !** Résolvez immédiatement les effets liés aux connaissances élevées (voir « Éclatement de la bulle d'apprentissage » à la page 28).



Lorsqu'il choisit **une action d'apprentissage**, le joueur doit acheter **1 carte d'apprentissage**. Les joueurs **ne peuvent pas** choisir d'effectuer une action et d'acheter ou de vendre **0 carte** pour faire avancer la piste FOMO.

◈ LEARNING BUBBLE CRASH!

1. **Augmenter le FOMO Bitcoin:** augmentez le **FOMO Bitcoin** d'un cran. Si **l'éclatement de la bulle Bitcoin** se produit, appliquez immédiatement ses effets (voir page 20).

2. **Augmenter le FOMO de l'or:** augmentez le **FOMO de l'or** d'un cran. Si **l'éclatement de la bulle de l'or** se produit, appliquez immédiatement ses effets (voir page 26).

3. **Augmenter le FOMO Investissement:** augmentez le **FOMO « Investissement »** d'un cran. Si **l'éclatement de la bulle « Investissement »** se produit, appliquez immédiatement ses effets (voir page 23).

4. **Placer un marqueur de bloc:** prenez un **marqueur de bloc** situé à côté du **plateau d'apprentissage** (s'il y en a un) et placez-le dans l'espace libre le plus bas de la **piste FOMO d'apprentissage.**



5. **Remettre le marqueur de piste à zéro:** déplacez le **marqueur de piste** vers l'emplacement libre le plus bas de la **piste FOMO « Apprentissage ».**

6. **Vider le plateau d'apprentissage:** défaussez toutes **les cartes d'apprentissage** de la rangée du bas du **plateau d'apprentissage** et placezles dans la **pile de défausse.**

7. **Faire glisser les cartes:** faites glisser les **cartes d'apprentissage** restantes sur le plateau vers le bas pour remplir les emplacements du bas.

8. **Piocher de nouvelles cartes :** piochez une **carte d'apprentissage** du dessus de **lapile de cartes d'apprentissage** et placez-la face visible dans l'emplacement vide du **plateau d'apprentissage.** Continuez à piocher jusqu'à ce que tous les emplacements vides soient remplis. **S'il ne reste plus de cartes dans la pile de pioche, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pile.**

ACTION « MACHINE DE MINAGE »

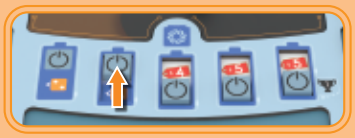
Cette **action** permet aux joueurs d'exploiter davantage **de machines de minage de bitcoins**, qui sont représentées sur **le plateau de** chaque **joueur**. Pour une **action**, un joueur ne peut acheter qu'une seule **machine de minage de bitcoins**. Chaque joueur commence avec 1 **machine de minage de bitcoins**.



1. **Coût:** Payez le **prix** indiqué sur la **machine de minage de bitcoins** non mise en service située à l'extrême gauche.



2. **Mettre la machine en marche:** allumez la **machine de minage de bitcoins** en faisant glisser vers le haut **l'interrupteur** de la **machine** que le joueur vient d'acheter.



ACTION « REPOS »

Si un joueur choisit de ne pas effectuer d'action, ou s'il ne peut plus effectuer d'actions pendant le tour en cours, il doit effectuer l'**action « Repos »**.

Lorsque vous effectuez l'**action de repos**, votre tour prend fin. Vous n'aurez plus de tour à jouer pendant ce tour.

1. **Placer un ouvrier :** Un joueur place un **ouvrier** sur la **case d'action « Repos »** la plus à gauche du **plateau d'action « Repos et machine à extraire des bitcoins ».**



2. **Recevoir de l'argent :** Le joueur reçoit de la réserve commune **une somme d'argent** équivalente au chiffre indiqué sous **l'espace « Ouvrier »** occupé.



IMPORTANT

Si tous les joueurs sauf un n'ont pas encore effectué **l'action « Repos »**, le joueur restant ne peut jouer que 2 actions supplémentaires avant de devoir **se reposer** ! Le joueur peut utiliser le dé Bitcoin pour compter le nombre d'actions restantes qu'il peut effectuer.

PHASE DE FIN DE TOUR

◈ LA PEUR DE PASSER À CÔTÉ DE QUELQUE CHOSE ! (FOMO)

Cette phase représente l'intérêt des personnes du monde entier pour l'investissement dans des actifs.

1. Le premier joueur pioche la carte du dessus du paquet 1 **de cartes FOMO**.
2. Augmentez chaque **piste FOMO** en déplaçant le **marqueur de piste** vers le haut sur chaque piste. Le nombre de cases correspond au chiffre imprimé sur la carte, en partant du **symbole** le plus à gauche vers **celui** le plus à droite



- **Condition de saut :** si un **marqueur de piste** se trouve sur la case la plus haute d'une **piste** (c'est-à-dire déjà au niveau du « Crash »), passez au symbole suivant.
- **Résolution d'un « Crash »:** si un **marqueur de piste** est déplacé sur la case la plus haute, appliquez immédiatement les effets **« Bubble Crash »** ou **« High Knowledge ».** Passez ensuite au symbole suivant sur la carte.

Example

Pour la carte FOMO n° 005, augmentez le FOMO d'apprentissage de 1 niveau, le FOMO Bitcoin de 2 niveaux, le FOMO Or de 0 niveau et le FOMO d'investissement de 1 niveau. Résolvez cette carte en suivant les étapes ci-dessous.

1. *Augmentez le **FOMO «Apprentissage»** d'un cran.*



2. *Augmentez le **FOMO « Bitcoin »** de 2 crans. Cependant, après avoir augmenté le **FOMO « Bitcoin »** d'un cran, **le Bitcoin** s'effondre ! Appliquez d'abord **les effets de l'éclatement de la bulle Bitcoin.***



3. *Ignorez **la piste « FOMO de l'or »** (puisque la carte indique 0 niveau).*

4 *Augmentez* ***le FOMO « Investissement »*** *d'un cran. Cependant, le* ***FOMO « Investissement »*** *se trouve sur la case « krach ». Ignorez cette piste*



RÉINITIALISER LES PISTES FOMO

1 Pour chaque **piste FOMO**, déplacez tous **les marqueurs de piste** se trouvant actuellement sur la **case la plus haute** vers la case la plus basse de la piste.

2 Laissez les **marqueurs de piste** qui ne se trouvent pas sur la case la plus haute à leur position actuelle.



REVENUS

Chaque joueur perçoit **un revenu** provenant de deux sources :

1 **Revenu de la piste d'expérience :**
Le montant du **revenu** est indiqué sur la ligne où se trouve **le marqueur d'expérience** de chaque joueur, sur **la fiche de personnage** choisie par celuici.



2 **Revenu des cartes d'investissement :**
Le joueur perçoit également **un revenu** provenant de chaque **carte d'investissement** que chaque joueur possède.



Example

Grâce à la ***carte « Laboratoire de recherche »****, le joueur recevra:*

1. *reçoit 1 $.*
2. *Le joueur reçoit 1 $ supplémentaire pour chaque carte « Investissement » portant la mention « Contrat ».*

EXPLOITATION DE BITCOINS

À tour de rôle, chaque joueur lance le **dé Bitcoin**. Comparez le résultat du lancer à l'icône du dé représentée sur la case **la plus à droite de la machine de minage de bitcoins en fonctionnement**. Si le résultat du lancer est **inférieur à** l'icône représentée, le joueur reçoit 1 **jeton Bitcoin** de la **réserve**.





IMPORTANT

Si un joueur n'a plus d'emplacement libre dans son **« Bitcoin Trust »**, on passe l'étape **« Extraction de bitcoins »**.

NETTOYAGE (À IGNORER AU 5E TOUR)





1. **Défausser les cartes:** défaussez toutes **les cartes « Investissement »** et **« Apprentissage »** situées dans les rangées du bas de leurs plateaux respectifs.

   (au **3e tour**, laissez les cartes « Investissement » à leur place. Il y aura un **changement d'ère** lors de la phase de préparation du 4e tour)

2. **Faire glisser les cartes:** faites glisser toutes les cartes restantes vers le bas pour remplir les emplacements vides tout en bas.
3. **Réapprovisionner les cartes d'apprentissage:** piochez une **carte d'apprentissage** au sommet de la **pile de cartes d'apprentissage** et placez-la face visible dans l'emplacement vide du **plateau d'apprentissage.**
4. **Réapprovisionner les cartes d'investissement:** piochez une **carte d'investissement** du dessus de la **pile de cartes d'investissement** et placez-la face visible dans l'emplacement vide du **plateau d'investissement.** Continuez à piocher jusqu'à ce que tous les emplacements vides soient remplis.

   (Au **3e tour**, ignorez cette étape)

AJUSTER L'ORDRE DE JOUER (À IGNORER AU 5E TOUR)

1. Retirez tous **les ouvriers** de la **piste 1 d'ordre de jeu**.
2. Faites glisser tous **les ouvriers** de la case **« Action de repos »** vers la **piste d'ordre de jeu**. Ne modifiez pas l'ordre dans lequel ils ont été placés sur la case **« Action de repos »**.



LA NOUVELLE SÉRIE COMMENCE !

SCORE FINAL

BITCOIN

Les WP issus des jetons Bitcoin dépendent du niveau du **GBT** à la fin de la partie.

- **GBT de niveau 3 ou inférieur :** Chaque **jeton Bitcoin** que possède un joueur vaut **1 WP**
- **GBT au niveau 4 :** Chaque **paire de jetons Bitcoin** qu'un joueur possède vaut **3 WP.** **Un jeton Bitcoin** non apparié vaut 1 WP

Example

At the end of the game, the GBT level is 4. Jisoo possesses 5 Bitcoin Tokens on her board. She earns 3 + 3 + 1 = 7 WP.



OR

Chaque **jeton Or** qu'un joueur possède vaut **1 WP**.

ARGENT

Pour chaque tranche **de 20 $** que possède un joueur, **arrondie à l'unité inférieure**, il gagne **1 WP**.

Example

À la fin de la partie, Rose dispose de 38 $. Elle gagne 1 WP.

FICHE DE PERSONNAGE

Un **personnage** choisi par un joueur peut rapporter **des WP**. Consultez la capacité située dans la ligne où se trouve actuellement **le marqueur d'expérience** du joueur sur sa **fiche de personnage**. Le joueur gagne ce nombre de **WP**.

Example

Lisa incarne un Investisseur.
À la fin de la partie, son marqueur d'expérience se trouve sur « Niveau III » III.
Elle gagne 2 WP.



CARTES D'INVESTISSEMENT

Chaque **carte d'investissement** peut rapporter **des WP**. La plupart des cartes rapportent **des WP** directement. En revanche, de nombreuses cartes exigent que le joueur remplisse une condition pour gagner **des WP**.

Chaque joueur gagne un nombre de **WP** égal au nombre de **WP** indiqué sur chacune de ses cartes.

Example

Jennie possède 3 cartes d'investissement : « Maison individuelle », « Centre commercial » et « Penthouse dans un gratte-ciel »

1. *Elle gagne 2 WP grâce à la « Maison 1 individuelle ».*
2. *Elle gagne 2 WP grâce à « Centre commercial ».*
3. *Elle gagne 3 WP grâce à « Appartement-terrasse dans un gratte-ciel ».*
4. *Elle possède 2 cartes avec le tag « Maison » (« Maison individuelle » et « Penthouse dans un gratte-ciel »), elle gagne donc 1 WP supplémentaire grâce au « Centre commercial ».*
5. *Elle gagne 0 WP grâce à la capacité de « Appartement-terrasse dans un gratte-ciel » car elle ne possède aucune carte portant le tag « Objets de collection ».*



Au total, elle gagne 2 + 2 + 3 + 1 + 0 = 8 WP

MACHINES DE MINAGE DE BITCOINS

Un joueur qui a acheté **toutes les machines de minage de Bitcoin** gagne un total de **1 WP**.

MAJORITÉ DES ACTI

Les WP sont attribués en fonction de la majorité détenue pour quatre actifs clés :

1. Le joueur qui possède le **plus de jetons Bitcoin** gagne **2 WP**, et celui **qui en possède le plus grand nombre après lui** gagne **1 WP**.
2. Le joueur qui possède le **plus de jetons d'or** gagne **2 WP**, et celui **qui en possède le plus grand nombre après lui** gagne **1 WP**.
3. Le joueur qui possède le **plus de cartes d'investissement** gagne **2 WP**, et celui **qui en possède le plus grand nombre après lui** gagne **1 WP**.
4. Le joueur qui possède le **plus d'argent liquide** gagne **2 WP**, et celui **qui en possède le plus après lui** gagne **1 WP**.

IMPORTANT

Égalité pour le plus grand nombre d'actifs: en cas d'égalité pour le plus grand nombre d'actifs, chaque joueur à égalité gagne **3 WP divisés par le nombre de joueurs à égalité, arrondi à l'unité inférieure**. Dans ce cas, aucune **récompense** n'est attribuée au deuxième joueur.

IMPORTANT

Égalité pour la deuxième place en termes d'actifs: en cas d'égalité pour la **2e place,** aucun joueur ne remporte de **WP.**

Le joueur ayant le plus grand nombre total **de points de victoire** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur dont la valeur totale des actifs est la plus élevée qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui aura laissé le premier commentaire sur BGG qui remporte la partie (ou vous pouvez rejouer une partie !).
Pour calculer la valeur des actifs :

1. **valeur Bitcoin** = nombre de **jetons Bitcoin** possédés × prix du Bitcoin indiqué sur le **tableau des cours du Bitcoin.**
2. **Valeur de l'or** = nombre de **jetons « Or »** possédés × cours de l'or indiqué sur le **tableau des cours de l'or.**
3. **Valeur des cartes d'investissement** = somme des **prix de base (avec inflation) de** toutes **les cartes d'investissement** détenues, tels qu'ils sont imprimés sur chaque carte.

La valeur des actifs correspond alors à : **valeur** totale **des jetons Bitcoin + valeur** totale **des jetons d'or** + valeur totale **des cartes d'investissement** + montant total des liquidités

JEU EN SOLO

MODIFICATIONS DE LA MISEEN PLACE

1. Préparez le jeu comme pour une partie à deux joueurs, en n'utilisant qu'un seul **plateau de joueur** (pour le joueur humain).
2. Séparez la **carte « Repos »** des **cartes « Solo »** et 2 mettez-la de côté.



Carte « Repos »

3. Mélangez les **cartes « Solo »** restantes. Piochez 5 cartes face cachée et mettezles de côté, en les ajoutant à la **carte « Repos »**.
4. Mélangez ces 6 cartes mises de côté (les 5 cartes piochées et la **carte « Repos »**). Placez ces 6 cartes sous la pile **de cartes « Solo »**. Placez ensuite la pile **de cartes « Solo »** dans la zone de jeu, à portée de main du joueur.
5. Choisissez une couleur de joueur non utilisée pour représenter le robot. Prenez 2 **ouvriers** de cette couleur et remettez les autres éléments de cette couleur dans la boîte.
6. Placez un **ouvrier** du Bot sur la case « 1ST **joueur** » et un **ouvrier** du joueur sur la case « 2ND **joueur** » de la **piste d'ordre de jeu**. Le joueur reçoit alors 2 $ supplémentaires.
7. Placez le deuxième **ouvrier** du Bot à côté du **plateau de joueur** du joueur

LE JEU EST MAINTENANT PRÊT POUR LA PARTIE EN SOLO !

PRÉSENTATION DU MODE

Une partie en solo se déroule de la même manière qu'une partie standard à deux joueurs. Le joueur et le Bot jouent normalement à tour de rôle. La principale différence réside dans le fait que le Bot **n'achète ni ne vend d'actifs** (y compris la machine d'extraction). À la place, le Bot suit les instructions détaillées sur chaque **carte Solo**. Lorsque le joueur ou le Bot effectue l'action « Repos », un autre participant peut effectuer jusqu'à 2 actions supplémentaires avant de passer à l'action **« Repos »**.
À la fin de la partie, **les scores de majorité** ne sont pas pris en compte. Une fois tous les points de victoire (PV) comptabilisés, comparez le score total du joueur aux résultats indiqués dans le tableau de score.

TOUR DU BOT

À chaque tour du bot, procédez comme suit :

1. Piochez la carte du dessus du paquet **de cartes Solo** et placez-la face visible sur la pile de défausse.

   a. **Si la carte est la carte « Repos »**: le joueur place son **robotouvrier** sur la **case « 1 joueur »** de la **piste d'ordre de tour.** Le joueur peut effectuer jusqu'à 2 actions supplémentaires avant d'être contraint de se reposer (comme dans une partie normale). Passez l'étape 2.

   b. Si la carte n'est pas la **carte « Repos »**: passez à l'étape 2.

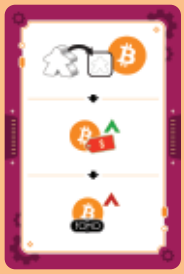
2. Vérifiez si le robot peut résoudre l'action tirée en fonction des conditions suivantes :

   a. Si la carte tirée indique la même action que celle à laquelle **l'ouvrier** du bot est actuellement affecté, ignorez cette carte et piochez-en une autre. Cela ne compte pas comme une action du bot.

   b. Si la carte tirée indique la même action que celle à laquelle **l'ouvrier** du joueur est actuellement affecté, ignorez la carte et tirez-en une autre. Cela ne compte pas comme une action du bot.

3. Appliquez les instructions de **la carte Solo** piochée en suivant les indications figurant sur la carte, de haut en bas, une instruction à la fois. Cela compte comme l'action du Bot.

4. Une fois toutes les instructions exécutées, passez 4 au tour du joueur.



Exemple de carte solo

IMPORTANT

Lorsque le Bot effectue **l'action d'apprentissage**.
Si cette carte d'apprentissage permet d'augmenter la **confiance dans le Bitcoin**,
faites progresser la **confiance globale dans le Bitcoin** comme indiqué sur la carte

TOUR DU JOUEUR

Le joueur joue son tour normalement, en suivant les règles d'une partie standard à deux joueurs. L'ouvrier du bot bloque l'action qu'il occupe actuellement, comme s'il s'agissait de l'ouvrier d'un autre joueur.

MOMENT DE L'ACTION DE REPOS

Si le joueur effectue l'action « Repos » avant que la carte « Repos » ne soit piochée dans le paquet de cartes Solo :

1. Le robot effectue immédiatement 2 actions supplémentaires (en les résolvant normalement selon les règles du tour du robot). Si la première action est **« Repos »**, le robot ignore la deuxième action.
2. Le joueur place ensuite **l'ouvrier** du robot sur la **case « 2NB joueur »** de la **piste 2 d'ordre de tour**.

Lorsque le robot effectue l'action de repos, il ne reçoit pas d'argent.

MODIFICATIONS DE LA PHASE DE RANGEMENT

Après avoir réinitialisé le **plateau d'investissement**, **le plateau d'apprentissage** et **la piste d'ordre de tour** (dernière étape de nettoyage dans le jeu multijoueur), le joueur doit réinitialiser le paquet de cartes solo en suivant ces étapes :

1. Séparez la **carte « Repos »** des **cartes solo** et mettez-la de côté.
2. Mélangez les **cartes « Solo »** restantes. Piochez 5 cartes face cachée et mettez-les de côté, en les ajoutant à la **carte « Repos »**.
3. Mélangez ces 6 cartes mises de côté (les 5 cartes piochées et la **carte « Repos »**) ensemble. Placez ces 6 cartes sous le paquet **de cartes solo**. Placez ensuite le paquet **de cartes solo** dans la zone de jeu, à un endroit où le joueur peut facilement l'atteindre.

SCORE DE FIN DE PARTIE

Le joueur calcule le score de fin de partie normalement, en ignorant tous **les scores de majorité**. Comparez le total **des WP** au tableau suivant pour déterminer le classement final :

SCORES	RÉSULTAT
< 15 WPs	REESSAYEZ !
15 - 19 WPs	DÉBUTANT
20 - 24 WPs	MOYEN
25 - 29 WPs	EXPÉRIMENTÉ
30+ WPs	VÉTÉRAN

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

L'aventure d'Age of Bitcoin a commencé en 2024,
lorsque nous avons soumis l'idée et le concept de conception du jeu au
Concours du projet Bitcoin, organisé lors de la Thailand Bitcoin Conference 2024.
Notre équipe a eu l'honneur de remporter le titre lors de ce concours.
Ce succès a donné l'élan nécessaire pour développer ce concept initial
et aboutir à l'Age of Bitcoin tel qu'il existe aujourd' hui.

Nous adressons nos sincères remerciements à Right Shift,
l'une des plus grandes communautés Bitcoin de Thaïlande,
pour avoir organisé le concours et pour nous avoir apporté des
conseils et un accompagnement continus concernant
l'intégration des concepts liés au Bitcoin dans la conception du jeu.

Nous remercions tous les membres des communautés
des jeux de société et du Bitcoin,
non seulement en Thaïlande mais aussi à travers le monde,

qui ont consacré un temps précieux à tester le jeu,
ont partagé des retours d'expérience essentiels et ont contribué à promouvoir ce jeu.

Enfin, nous remercions tous les contributeurs, tant hors ligne qu'en ligne, qui nous
ont soutenus et ont rendu ce projet possible.

Veuillez accepter notre profonde gratitude,
BitToon & Four Comma Game



NOTES DE CONCEPTION

Lorsqu'un krach de la bulle Bitcoin ou un krach de la bulle spéculative se produit, le cours de l'or augmente car, en période de crise, l'or est généralement considéré comme une « valeur refuge ».

Lorsqu'un krach de la bulle spéculative survient alors que le GBT est au niveau 4, le cours du Bitcoin augmente car le monde a tellement confiance en le Bitcoin qu'il est considéré comme une « valeur refuge », à l'instar de 'or.

RÉALISÉ PAR

- **CONCEPTEUR** — BITTOON TEAM
  (Chumpol Wongmatikul, Pirasorn Augkaravut, Nutthapon Reewason, Yodsanon Prasertchang, Parattapon Dandsinphan, Jirut Ananpark, Kasidet Sornpiu, Akarawath Rujiruangchai, Watcharaphong Theanchai)
- **ARTISTE** — SUMETHA DONGKHUNTOD
- **RÉALISATEUR** — PEERAPON PIRIYANONTHAKUL
- **GRAPHISTES** — TATARIGA SIKHANTAKABUTR
  NOPPARUJ CHULLAPONG
- **ARTISTE 3D** — NOPPARUJ CHULLAPONG