

КРАТКИЕ ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ TTM BOARD GAME

Настольная игра о криптовалюте, стартапах,
миллионах и космосе

18+



TO THE MOON BOARD GAME

Настольная игра TTM Board Game – это инновационный офлайн-тренажер для того, чтобы развить навыки в работе с криптовалютой, потренироваться в реализации собственных инвестстратегий и овладеть основами финансовой грамотности без ненужного риска и финансовых потерь. Помимо всего прочего, игра TTM Board Game развивает фантазию, аналитическое мышление и воображение.

С помощью игры вы получите шанс стать криптомиллионерами и откроете для себя возможность покупки любого вида бизнеса, путешествий куда угодно и сможете реализовать свои самые смелые желания и мечтания!

Рекомендуемое число участников – 4-5 игроков (можно пробовать играть и большим количеством игроков, но тогда ожидание своего хода игроками будет увеличено). Чем больше количество игроков, тем меньше вероятности у каждого игрока воздействовать на ход игры и тем выше неопределенность в игре.

ВНИМАНИЕ!

Не позволяйте рынку играть с вами. Наша игра, основана на стратегии и остроумии. Каждый игрок тщательно планирует свою стратегию, поэтапно пытаясь заработать по-крупному на постоянно меняющемся рынке. Однако все мы знаем, рыночная игра – это только половина дела. Единственное, что труднее предсказать, чем фондовый и криптовалютный рынок, – это игроков, сидящих с вами за столом. Тот, кто лучше всех сможет сразиться со своими противниками, используя суперсилу, цели, коварство и озорство своего персонажа, одержит победу в этой стремительной битве.

КАК ПОБЕДИТЬ?

Победить в игре можно несколькими способами. Вы сами можете перед началом игры выбрать, по каким правилам определять победителя. Ниже способы игры, начиная от базовых (простых) правил для начинающих игроков до расширенных (сложных) – для опытных игроков:

Уровень сложности 1

Первый и самый простой способ определить победителя – посчитать в конце игры капитал каждого игрока: у кого сумма всех активов выше – победил. Этот способ подходит, если участники принимают решение, что продолжительность игры будет ограничена по времени либо когда участникам приходится завершить игру досрочно.

Уровень сложности 1.2

Определить целевой количественный показатель игры для победителя, например, \$1,000,000 на счёте или 1,000,000 MarsDAO в криптокошельке, либо 7 уровень социального капитала, кто откроет 10 источников дохода. Соответственно, побеждает тот игрок, кто быстрее остальных достигнет целевого показателя. Более опытные игроки могут ставить показатели сложнее.

Уровень сложности 2

Если вы играете с целями (мечтами) персонажей, первый игрок, реализовавший цель своего персонажа, становится победителем.

Уровень сложности 2.1

Ещё один способ победить – раньше других собрать все бонусы квеста «Маркетплейс», то есть приобрести все товары, представленные в нашем магазине, раньше других игроков.

Уровень сложности 3

И самый сложный вариант – использовать в качестве целевых показателей одновременно несколько или все критерии. С одной стороны – это может упростить достижение цели игроков, с другой – будет достаточно сложно повлиять на стратегию игры соперников.

КАК ИГРАТЬ?

Для начала определите Ведущего и распределите персонажей игры. На время игры побудьте в роли Коммуникатора или Инсталеди. У каждого персонажа есть своя уникальная суперсила и мечта (цель). Суперсила работает всегда, а стремиться к достижению мечты персонажа или нет – вы можете договориться с игроками до начала партии.

ГОТОВИМСЯ К ИГРЕ

1

Перед началом игры разложите поле и колоды по своим местам:

Красная колода «Действий»

Две зелёные колоды «Возможностей» – х2 и х10»

Оранжевая колода «Событий»

Синяя колода «Биржи»

2

Раздайте каждому игроку индивидуальный планшет, маркер и в заметках на своем индивидуальном планшете отмечайте свой доход.

БИРЖА



X2

ДЕЙСТВИЯ



X10

СОБЫТИЯ



TO THE MOON BOARD GAME

Последовательность ходов:

1. Игрок Биржу
2. Трейдинг на бирже
3. Частая сессия «События»
4. Эмоциональный рынок

+ Социальный капитал увеличивается
- Социальный капитал уменьшается

Игровое поле

БИРЖЕВОЕ ПОЛЕ

СТОИМОСТЬ АКТИВА

- \$ BTC x1
- \$ ETH x10
- \$ MARS x100
- \$ XOMA x100
- \$ BMB x10
- \$ MAG x100
- \$ SYS x100
- \$ TLS x10

ДОСТУПНЫЙ ОБЪЕМ

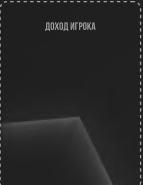
-
-
-
-
-
-
-
-

Цена актива	BMB	MAG	SYS	TLS
\$100,000	0	0	\$1	0
\$100,000	\$1	\$1	\$10	0
\$100,000	\$5	\$1	\$15	\$10
\$600,000	\$10	\$2	\$25	\$25
\$1,000,000	\$20	\$2	\$100	\$50
\$2,000,000	\$100	\$5	\$200	\$125
\$5,000,000	\$300	\$5	\$500	\$250


TO THE MOON BOARD GAME

Биржевое поле

ДОХОД ИГРОКА




ДОХОД ИГРОКА



АКТИВЫ ИГРОКА

- BTC
- ETH
- MARS
- XOMA
- BMB
- MAG
- SYS
- TLS

ЗАМЕТКИ



ИНСТАБЛЕДИ

Обладатель карты имеет право на получение 10% от суммы сделки, совершенной с помощью карты. Если сумма сделки превышает 100,000,000, то комиссия составляет 15%. Если сумма сделки превышает 500,000,000, то комиссия составляет 20%. Если сумма сделки превышает 1,000,000,000, то комиссия составляет 25%. Если сумма сделки превышает 5,000,000,000, то комиссия составляет 30%. Если сумма сделки превышает 10,000,000,000, то комиссия составляет 35%. Если сумма сделки превышает 50,000,000,000, то комиссия составляет 40%. Если сумма сделки превышает 100,000,000,000, то комиссия составляет 45%. Если сумма сделки превышает 500,000,000,000, то комиссия составляет 50%. Если сумма сделки превышает 1,000,000,000,000, то комиссия составляет 55%. Если сумма сделки превышает 5,000,000,000,000, то комиссия составляет 60%. Если сумма сделки превышает 10,000,000,000,000, то комиссия составляет 65%. Если сумма сделки превышает 50,000,000,000,000, то комиссия составляет 70%. Если сумма сделки превышает 100,000,000,000,000, то комиссия составляет 75%. Если сумма сделки превышает 500,000,000,000,000, то комиссия составляет 80%. Если сумма сделки превышает 1,000,000,000,000,000, то комиссия составляет 85%. Если сумма сделки превышает 5,000,000,000,000,000, то комиссия составляет 90%. Если сумма сделки превышает 10,000,000,000,000,000, то комиссия составляет 95%. Если сумма сделки превышает 50,000,000,000,000,000, то комиссия составляет 100%.

ДЕНЕЖНЫЙ СЧЕТ ИГРОКА

 \$

TO THE MOON BOARD GAME

- \$500 Хозяйственный инвентарь
 - \$2,000 Поездка в Таранто
 - \$3,000 Курс по криптоинвестированию
 - \$5,000 Пластиковая операция
 - \$10,000 Малая ферма
- \$20,000 Часы Rolex
 - \$50,000 Тайная квартира
 - \$80,000 Дом мамы
 - \$200,000 Ламборгини
 - \$500,000 Самолет

Планшет игрока

3

Решите, кто будет Ведущим игры (Биржевым брокером). Он получает жетон Ведущего (Биржевого брокера). Вы также можете передавать этот жетон Ведущего через каждые 3–5 ходов по часовой стрелке. Важно, чтобы жетон Ведущего находился у того игрока, чей ход был до Активного игрока (того, кто ходит первым).

Ведущий будет отслеживать и вносить изменения биржевых котировок и объема на Биржевом поле, которые меняются при переходе хода Активного игрока и его первом этапе игры, и могут меняться в зависимости от биржевых новостей, которые игроки получают от карты Событий.

ПРИМЕЧАНИЕ

Вариант с одним ведущим – хорош для остальных игроков, но ведущий не играет. Вариант с передачей функций Ведущего биржи по кругу – хорош именно тем, что все игроки включены в игру и нет необходимости выделять отдельного игрока на роль Ведущего (Биржевого брокера).

4

Каждый игрок выбирает персонажа для игры с уникальной мечтой (целью) и своей суперспособностью (игровым бонусом).

Рассмотрите карты персонажей, познакомьтесь с ними. Можно взакрытую вытягивать карту персонажа либо в открытую выбрать понравившийся персонаж.

ВНИМАНИЕ!

У каждого персонажа есть мечта (уникальная цель), которая может быть реализована в игре, и своя сильная сторона (суперспособность). Вы можете выбрать персонажа по цели, суперспособности либо по картинке, которая понравилась.

В первый раз можно не обращать внимание на мечту/цель персонажа – это один из способов выиграть, но не для вашей первой игры.

С любым персонажем можно играть, они все прикольные. Однозначно играть будете вы, а не персонаж, так что выиграть можно с любым.

Долго изучать персонажей не нужно. Пол персонажа не обязательно должен совпадать с вашим, даже забавнее побыть не собой. Когда вы выбрали карту персонажа, кладите ее в центр своего индивидуального планшета.

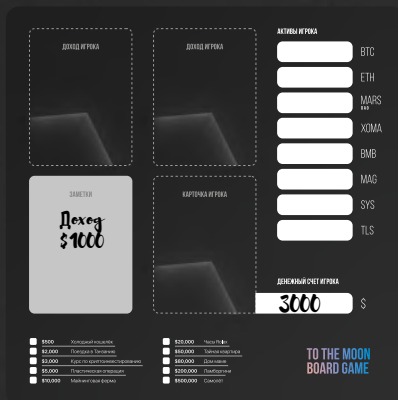
5

Определяем стартовые условия игры.

Начать можно с одинаковыми стартовыми условиями для всех или испытать удачу и разыграть индивидуальные стартовые условия.

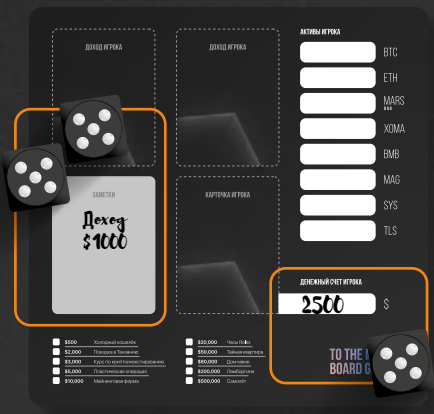
А Начать с одинаковых стартовых условий для всех игроков. Например, каждый игрок получает доход в \$1,000 (доход можно записать в заметки на индивидуальном планшете) и накопления в \$3,000 (записываются в окно со значком \$ на индивидуальном планшете).

Просто договоритесь друг с другом об общих для всех стартовых условиях.



В Если вы хотите приблизить игру к реальности – можете разыграть **индивидуальные условия игры**, для чего бросить **два кубика**, и умножить выпавшую сумму чисел на \$100 – это будет ваш доход.

Далее броском одного кубика выяснить сумму накоплений, умножив выпавшее число на \$500, и записать в окно со значком \$ на индивидуальном планшете.



Суммарный доход со всех карт игрок получает в конце своего хода и зачисляет его на счёт – окно со знаком \$ на индивидуальном планшете. Деньги со счёта можно использовать на приобретение активов или любые другие покупки. Доход отображается в заметках и зачисляется на счёт в конце хода игрока.

КАРТЫ РАЗЛОЖЕНЫ, ПЕРСОНАЖИ ВЫБРАНЫ, СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ ОПРЕДЕЛЕНЫ, ВЕДУЩИЙ ЗАПОЛНИЛ БИРЖЕВОЕ ПОЛЕ, И МОЖНО ПРИСТУПАТЬ К ИГРЕ!

В начале игры у каждого игрока 1 (первый) уровень социального капитала (если ваш персонаж не даёт вам дополнительных единиц). Социальный капитал – уровень вашего влияния в игре. В процессе игры вы можете усиливать ваше влияние или терять его (накапливать единицы социального капитала или терять).

Выберите любым удобным способом активного игрока, с которого начинается игра и каждый этап Хода Активного игрока. Он получает жетон активного игрока (иллюстрация), начинает игру и в конце своего хода передаёт его по часовой стрелке.



Жетон активного игрока

Активный игрок – это игрок, с которого начинается игра и каждый новый этап хода активного игрока.

После подготовки и выбора активного игрока начинайте свой путь к вершинам криптомира.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА ИГРОКОВ

Ход состоит из 4 этапов:

1

Иди на биржу

Активный игрок начинает торги на бирже, и все игроки идут на биржу.

2

Тяни карты Действий и Возможностей и играй их

Данные карты тянет только активный игрок, но может сыграть карты в отношении другого игрока.

3

Читай События

Данную карту тянет только активный игрок, но событие распространяется на всех.

4

Зачисляй доход

Все игроки начисляют доход.

ХОД АКТИВНОГО ИГРОКА РАВЕН ОДНОМУ ИГРОВОМУ МЕСЯЦУ.

Подробнее о каждом этапе можно прочитать в Полных правилах.

1 ЭТАП

БИРЖА «ИДИ НА БИРЖУ»

Биржа – это площадка, на которой можно покупать и продавать различные ценные бумаги и криптовалюту. В нашей игре на бирже торгуются **4 монеты, 3 акции и 1 вид облигаций**. Подробнее о бирже и торгуемых на ней активах вы можете прочитать в основных правилах.

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда открылась биржа, все игроки, начиная с активного, могут купить любое количество имеющихся на рынке лотов (на рынке их всегда 10), умноженное на коэффициент, указанный на Биржевом поле, а также продать любое количество имеющихся у игрока лотов по действующей цене.

ВНИМАНИЕ!

Перед началом игры есть возможность выбора колоды биржевых карт:

Упрощение игры

Карты со статичными значениями – для упрощения процесса игры (нет необходимости детально высчитывать новую цену каждого актива после обновления котировок, то есть не нужно будет прибавлять/отнимать/умножать).

Усложнение игры

Карты с изменениями в числовых значениях относительно предыдущих карточек более красочные и больше подвержены изменениям/волатильности, что делает игру более непредсказуемой.

1) Активный игрок определяет объём стакана – количество ценных бумаг или монет, доступных для покупки на бирже:

A Бросает один кубик.

B Выпавшее на кубике число умножьте на коэффициент (указан рядом с активом на Биржевом поле) и запишите и запишите в раздел «Допустимый объем».

2) Активный игрок переворачивает стартовую карту биржи под номером 0, и все узнают действующие котировки (цену) на акции, облигации и криптовалюту. Ведущий (Биржевой брокер) обновляет данные на Биржевом поле – в первой строке под названием соответствующего актива.

ПРИМЕЧАНИЕ

Обратите внимание, что (MarsDAO) в начале игры не торгуется, он появится в ходе игры.

БИРЖЕВОЕ ПОЛЕ

СТОИМОСТЬ АКТИВА

400 \$

80 \$

-

150 \$

200 \$

100 \$

80 \$

200 \$

ДОПУСТИМЫЙ ОБЪЕМ

5

50

-

500

50

500

500

50

Цена актива	BMB	MAG	SYS	TLS
\$1<100	0	0	0	0
\$100<1000	\$1	\$1	\$10	0
\$1000<10000	\$5	\$5	\$10	\$10
\$10000<100000	\$10	\$2	\$25	\$25
\$100000<1000000	\$20	\$2	\$100	\$50
\$2,000,000<10,000,000	\$100	\$5	\$200	\$125
\$10,000,000<	\$100	\$5	\$200	\$250

BTC	400
ETH	80
MARS	-
XOMA	150
BMB	200
MAG	100
SYS	80
TLS	200

TO THE MOON
BIRZHEVOE POLE

0

3) Доходность акций и облигаций меняется в зависимости от цены самого актива. Конкретные значения ищут в биржевом поле.

4) В начале хода активный игрок (и другие игроки) могут покупать активы на имеющиеся на их счете деньги. **Помните, что доход активный игрок зачисляет в конце своего хода.**

5) Активный игрок может купить любое количество торгуемых биржевых активов на имеющиеся у него деньги.

Для этого **игрок списывает со своего счёта сумму покупки**, а в окно с соответствующим обозначением актива на индивидуальном планшете игрока – записывает купленное количество.

Например, игрок хочет приобрести 1 монету BTC за \$400. Он уменьшает сумму на своём счёте (окошко со знаком \$ на планшете игрока) на \$400, а в окно с BTC записывает купленное количество монет – 1.

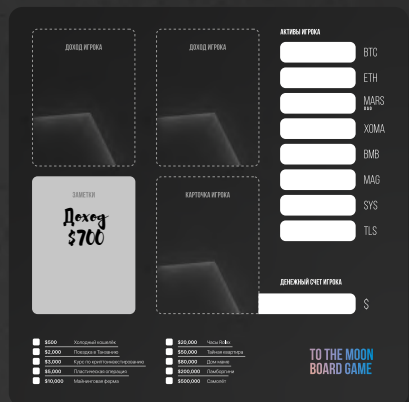
Ведущий (Биржевой брокер), отвечающий за биржу, уменьшает объем актива на Биржевом поле на купленное игроком количество лотов.



6) Если игрок приобретает акции или облигации, которые приносят доход, этот доход он записывает в заметках.

7) Если после покупок активного игрока на бирже остался объём, другие игроки могут покупать торгуемые активы по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего рядом с активным.

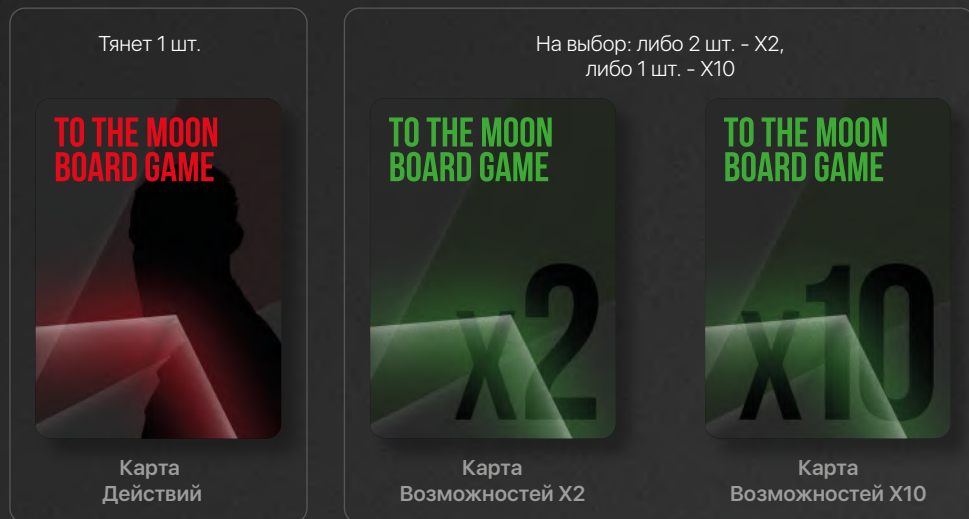
8) Максимальная длительность этапа биржи – 5 минут. Если кто-то не успел за это время купить или продать нужный актив, он сможет сделать это в следующую торговую сессию.



2 ЭТАП

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ И ВОЗМОЖНОСТЕЙ «ТЯНИ КАРТЫ И ИГРАЙ ИХ»

1) После завершения этапа биржи Активный игрок тянет карты из Колоды Действий и Колоды Возможностей на выбор:



PRИМЕЧАНИЕ

Карта Действий выполняется в отношении любого одного игрока (в том числе в отношении себя). Она обязательна к исполнению. В картах Действий описаны конкретные действия.

Карта Возможностей даёт возможность именно тому игроку, которому попала. Карты Возможностей предоставляют игроку открыть своё дело, свой бизнес, либо возможность к совершению какого-либо действия. Он может распорядиться этой возможностью по своему усмотрению: взять себе, предложить другому игроку за плату или в дар, воспользоваться совместно с другими игроками. Рекомендуем здесь руководствоваться своими желаниями и здравым смыслом.

Вариант x2 – относительно легко реализуемые с наградами среднего и базового уровня.

Вариант x10 – сложнее для реализации, но там игрока ожидает и соответствующе высокий уровень награды.

2) Ознакомившись с их содержанием и не показывая другим игрокам, игрок принимает решение: сыграть или отправить в сброс хотя бы одну из них. Игрок может сыграть обе карты или обе отправить в сброс (убрать в сторону). Также он может одну из этих карт оставить в руке (рубашкой вверх, чтобы никто не видел) и в следующий ход делать выбор уже из трёх карт, которые будут у него в руке.

3) Максимальное количество карт в руке – 3. Если у игрока есть карта в руке, а ему нужно вытянуть еще 3 (итого в руке окажется 4), он обязан сбросить (убрать в сторону) находящуюся у него в руке карту.

ВНИМАНИЕ!

Обратите внимание, что для некоторых карт необходимо обладать определенным общественным влиянием – иметь определённое количество социального капитала.

А некоторые карты увеличивают ваш социальный капитал или уменьшают его.

Социальный капитал показывает степень вашего влияния. В начале игры у всех игроков он равен – 1 (одному).

Если игроку не хватает собственных средств на реализацию какой-то карты, он может взять кредит, не больше, чем в 10 раз превышающий его доход. Кредит зачисляется кратно \$1,000, каждый последующий ход игрок выплачивает в банк \$50 с каждой кредитной \$1,000. **Эти выплаты не влияют на тело кредита**, его можно гасить кратно \$1,000 в любой момент игры, предупредив других игроков (чтоб не было потом путаницы и споров).

На второй этап отводится не более 2 минут.

3 ЭТАП СОБЫТИЯ «ЧИТАЙ СОБЫТИЯ»

На этом этапе читаем НОВОСТИ (События) и гибко реагируем.

После карт Возможностей и Действий активный игрок берёт карту Событий из оранжевой колоды и зачитывает общее для всех Событие. Если оно неприменимо, карта уходит в сброс. Если действует, игроки, к которым оно относится, вносят соответствующие изменения в свои записи.

Карты Событий действуют на всех игроков, если из их содержания не вытекает индивидуального воздействия на активного игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ

В картах Событий описаны политические, экономические, личные и другие новости, которые влияют на ход игры.

Новость действует либо на активного игрока, либо на всех (это указано в карте).



Карта
Событий

4 ЭТАП ДОХОД «ЗАЧИСЛЯЙ ДОХОД»

Один ход условно равен одному игровому месяцу, поэтому последним этапом является подведение итогов за месяц – подсчет совокупного дохода игрока. На данном этапе все игроки подсчитывают доход одновременно, и происходит передача хода следующему игроку.

1) Необходимо добавить на денежный счёт свой совокупный доход, если брал кредит, то обязательно выплатить Банку процент по кредиту (сумма дохода всех карт, которые лежат на индивидуальном планшете игрока под карточкой персонажа).

2) Подсчитать и внести на свой счет и сумму дохода с акций и облигаций, которые меняются в зависимости от цены самого актива. **Конкретные значения можно найти на биржевом поле.**

3) Все игроки также проводят подсчет сумм дохода со своих активов и вносят сумму в игровой планшет.

4) На выполнение подсчета дохода игрокам предоставляется не более 2 минут.

ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ПЕРЕДАЧА ХОДА АКТИВНОГО ИГРОКА

Жетон Активного Игрока передаётся следующему участнику игры по часовой стрелке. И далее следующий Активный игрок каждый **первый этап своего хода начинает с Открытия Биржи (1 этап).**



Жетон активного игрока

ИТОГ

Выигрывает тот игрок, который создал в игре **большой капитал** (стоимость всех активов и денег на счетах), если вы играете с ограниченным временем игры в соответствии с Уровнем сложности 1.

Также в самом начале игры вы могли установить размер капитала или суммарного дохода для победы, и тот игрок, который первым сможет до него дойти, становится победителем.

Игра в ваших руках, и вы можете ставить любые цели для достижения победы, мы лишь предлагаем вам варианты, выбор всегда за вами.

TO THE MOON BOARD GAME



Авторы настольной игры TTM Board Game

Идея: D'Lorian

Механика игры: Александр Шомесов

Разработка: Василий Подзоров

Дизайн: Александр Плужников, Марсель Биккулов,
Денис Дмитриев, Наталья Попова



TO THE MOON BOARD GAME



Официальный сайт
ttmboard.com