

# QE

## EN BREF

3 à 5 joueurs

30 minutes

## CONTENU DE LA BOITE

- 21 Tuiles Entreprise
- 5 Jetons Industrie
- 5 Tuiles Enchère
- 5 Plateaux de Score Individuels
- 5 Marqueurs effaçables à sec
- 1 Jeton Premier Commissaire-Preiseur
- 1 Livret de règles

L'Assouplissement Quantitatif (en anglais Quantitative Easing, ou Q.E.) est une politique monétaire selon laquelle une banque centrale imprime de nouveaux billets afin d'acheter des obligations gouvernementales ou d'autres actifs financiers pour stimuler l'économie.

## BUT DU JEU

Les joueurs représentent des nations qui font des enchères pour renflouer des entreprises qui sont « trop grandes pour faire faillite » durant la crise économique de 2008.

A la fin de la partie, les joueurs calculent leurs scores ; les points sont obtenus en fonction du nombre d'entreprises qu'ils ont amassées et le gagnant est le joueur qui a le plus de points.

Mais attention, le joueur qui a dépensé le plus d'argent durant la partie est éliminé de la compétition. Celui-ci a exagéré la valeur de sa monnaie et a détruit son économie.

## PREPARATION DU JEU



- Donnez à chaque joueur une Tuile Enchère et un Plateau de Score Individuel représentant une nation, ainsi qu'un Marqueur effaçable à sec. Retournez le Plateau de Score Individuel sur le bon côté en fonction du nombre des joueurs. (On utilise le Plateau UK uniquement dans un jeu à 5 joueurs.)
- Mélangez les Jetons Industrie et distribuez-en un à chaque joueur. Les joueurs regardent leurs Jetons Industrie, mais les gardent secrètes. (Le jeton Gouvernement est utilisé uniquement dans un jeu à 5 joueurs.)
- Enlevez des Tuiles Entreprise selon le nombre de joueurs :  
**3-4 :** Dans un jeu à 3 ou à 4 joueurs, enlevez :
  - les 3 Tuiles Entreprise UK,
  - la Tuile Gouvernement JP,
  - la Tuile Gouvernement CN.Il y aura 16 Tuiles Entreprise dans un jeu.  
**5 :** Dans un jeu à 5 joueurs, enlevez :
  - les 4 Tuiles Entreprise avec 1 VP dessus,
  - la Tuile Agriculture JP,
  - la Tuile Finance CN.Il y aura 15 Tuiles Entreprise dans un jeu.

4 Mélangez les Tuiles Entreprise et mettez-les dans une pile face cachée.

5 Le joueur qui est passé dans une banque le plus récemment est le premier Commissaire-Preiseur et prend le Jeton Premier Commissaire-Preiseur. Ce joueur garde le jeton jusqu'à la fin du jeu. Cela sert uniquement à rappeler aux joueurs quand commence une nouvelle manche.



Agriculture | Logement | Gouvernement | Finance | Fabrication

## JEU

Il y a 16 tours dans un jeu à 3 ou à 4 joueurs et 15 tours dans un jeu à 5 joueurs. Chaque tour, une Entreprise est mise aux enchères. Les joueurs font des enchères et celui qui a fait l'offre la plus élevée remporte la Tuile Entreprise.

### CHAQUE TOUR A 5 PHASES :

#### 1. PREMIERE ENCHERE

##### LE COMMISSAIRE-PRISEUR :

- Révèle la Tuile Entreprise du dessus de la pile et la met face visible sur la table.
- Ecrit la somme qu'il veut payer pour l'Entreprise qui se trouve sur sa Tuile Enchère et la met face visible devant lui.
- Son offre doit être un nombre entier positif.

#### 2. ENCHERES SECRETES

##### ENSUITE TOUS LES AUTRES JOUEURS :

- Ecrivent simultanément leur enchère pour l'Entreprise sur leur Tuile Enchère.
- Donnent leur Tuile Enchère face cachée au Commissaire-Preneur.
- Leurs offres peuvent être n'importe quel nombre entier positif, ou zéro, pas identique à celle du Commissaire-Preneur.

#### 3. ATTRIBUTION DE LA TUILE ENTREPRISE

##### LE COMMISSAIRE-PRISEUR :

- Examine toutes les Tuiles Enchère.
- Annonce quel joueur a fait l'offre la plus élevée (le Commissaire-Preneur, lui aussi, peut gagner).
- Ecrit secrètement l'offre gagnante sur le dos de la Tuile Entreprise.
- Donne la Tuile Entreprise au joueur qui a fait la meilleure offre, en gardant l'offre cachée, mais en laissant la Tuile face visible pour que tous puissent la voir.

Si le Commissaire-Preneur avait fait l'offre la plus élevée, il doit la montrer pour que tous puissent la voir.

*(Note : Les joueurs peuvent à tout moment vérifier les montants figurant sur leurs Tuiles Entreprise gagnées antérieurement.)*

#### 4. REVELEZ LES OFFRES ZERO ET COMPTABILISEZ LES VP

*(Non valable pour un jeu à 3 joueurs)*

- Le Commissaire-Preneur révèle toutes les offres zéro

##### LES JOUEURS QUI ONT FAIT UNE OFFRE ZERO

- Gagnent 2 points victoire (VP).
- Cochent la case 2 VP pour leur offre zéro de ce tour.
- Chaque joueur peut obtenir le bonus 2 VP pour son offre zéro seulement une fois par manche.

*(Une « manche » est finie quand tous les joueurs ont été Commissaires-Preneur une fois. Une nouvelle manche commence à chaque fois que le joueur qui a le jeton Premier Commissaire-Preneur démarre une enchère.)*



## 5. FIN DE LA VENTE

### LE COMMISSAIRE-PRISEUR :

- Rend les Tuiles Enchère aux joueurs et ils les effacent.
- Le jeu reprend avec la Phase 1, à moins qu'il n'y ait plus d'Entreprises à mettre aux enchères, auquel cas le jeu se termine.
- Le joueur assis à gauche du Commissaire-Preneur du tour devient le prochain Commissaire-Preneur.

### FIN DU JEU

Le jeu se termine quand toutes les Tuiles Entreprise ont été attribuées.

### DECOMPTE FINAL

Toutes vos Tuiles Entreprise et Tuiles Industrie sont comptabilisées indépendamment pour chacune des catégories. Chaque tuile peut être utilisée pour chaque catégorie, mais seulement une fois par catégorie. Ecrivez sur votre Plateau de Score Individuel pour faciliter le calcul de votre score.

### CALCULEZ LES VP DANS L'ORDRE SUIVANT :

ENTREPRISES	Additionnez tous les VP affichés sur la face de vos Tuiles Entreprise ( <i>Company</i> ).
OFFRES ZERO	2 VP pour chaque offre zéro ( <i>Zero Bids</i> ) (maximum 1 fois par manche).
NATIONALISATION	Pour chacune de vos Tuiles Entreprise qui correspond à votre nation, vous obtenez : <b>348</b> : 1 VP pour 1 Entreprise correspondante, 3 VP pour 2, 6 VP pour 3, 10 VP pour 4 <b>58</b> : 3 VP pour 1 Entreprise correspondante, 6 VP pour 2, 10 VP pour 3
MONOPOLISATION	Pour chaque industrie, calculez vos points en fonction du nombre d'Entreprises que vous possédez dans cette industrie : <b>348</b> : 3 VP pour 2 Entreprises correspondantes, 6 VP pour 3, 10 VP pour 4 <b>58</b> : 6 VP pour 2 Entreprises correspondantes, 10 VP pour 3, 16 VP pour 4 <i>Note : Vos Tuiles Entreprise, ainsi que votre Jeton Industrie à face cachée sont tous inclus dans le calcul de cette catégorie. Vous pouvez gagner des points dans de plusieurs types d'industries.</i>
DIVERSIFICATION	Pour chaque set d'Entreprises contenant des industries uniques, vous gagnez : <b>348</b> : 4 VP pour 3 Industries différentes, 8 VP pour 4 <b>58</b> : 8 VP pour 3 Industries différentes, 12 VP pour 4, 17 VP pour 5 <i>Note : Vos Tuiles Entreprise, ainsi que votre Jeton Industrie à face cachée sont tous inclus dans le calcul de cette catégorie. Vous pouvez gagner des points plusieurs fois en formant plusieurs sets.</i>
SOUS-TOTAL	Additionnez tous les points victoire (VP) obtenus jusqu'ici pour calculer votre sous-total ( <i>Subtotal</i> ).
TOTAL DEPENSE	Les joueurs additionnent les valeurs figurant sur le dos de leurs Tuiles Entreprise pour calculer leur total dépensé ( <i>Total Spent</i> ). Le joueur qui a dépensé le plus est éliminé (en cas d'égalité, tous les joueurs ex-æquo sont éliminés). Le joueur qui a dépensé le moins gagne des VP (en cas d'égalité, chacun des joueurs ex-æquo gagnent la totalité des points ci-dessous) : <b>348</b> : 6 VP <b>58</b> : 7 VP
GRAND TOTAL	Ajoutez les points victoire (VP) éventuels à votre sous-total pour obtenir votre grand total. Le joueur qui totalise le plus de points (parmi les joueurs qui n'ont pas été éliminés) est déclaré vainqueur.



## EXEMPLE DE CALCUL DU SCORE

- 1  $1 + 1 + 2 + 1 + 4 + 4 = 13$  VP  
Ajoutez les Points Victoire (VP) inscrits sur vos Tuiles Entreprise.
- 2  $2 + 2 + 2 = 6$  VP  
Marquez 2 points pour chaque manche durant laquelle vous avez fait au moins une offre zéro.
- 3 3 VP  
Marquez 3 points si vous avez 2 Tuiles Entreprise qui correspondent à votre pays.
- 4  $6$  VP + 3 VP  
Marquez 6 points si vous avez 3 Entreprises Financières et 3 points supplémentaires pour 2 Entreprises de Fabrication.
- 5 8 VP  
Marquez 8 points si vous avez des Entreprises dans 4 Industries différentes.
- +  $13 + 6 + 3 + 6 + 3 + 8 = 39$  VP  
(Sous-total) Ajoutez tous les Points Victoire (VP).
- ! 6 VP  
Si vous êtes le joueur qui a dépensé le moins, marquez 6 points.
- +  $39 + 6 = 45$  VP  
(Grand Total) Ajoutez le Sous-total et le bonus pour avoir dépensé le moins (si c'est le cas).

C'est plus facile si vous marquez les Tuiles accumulées sur votre Plateau de Score Individuel au cours du jeu.



## REGLES SPECIALES

### PARTIE A EGALITE

En cas d'égalité, le joueur ex-æquo qui a dépensé le moins gagne.

### ENCHERES A EGALITE

Si les offres les plus élevées sont à égalité, les joueurs ex-æquo doivent faire de nouvelles offres. Ces nouvelles offres suivent les règles habituelles et doivent être inférieures à la première offre. Ensuite toutes les offres sont réévaluées. Si l'égalité persiste trois fois d'affilée, l'offre la plus élevée qui n'est pas ex-æquo est la gagnante.



### REGLE DE LA DERNIERE TUILE (JEU A 3 JOUEURS)

Afin que tous les joueurs aient le même nombre d'occasions d'être le Commissaire-Preneur, il n'y aura pas de Commissaire-Preneur durant le dernier tour d'un jeu à 3 joueurs.

Les trois joueurs font des offres secrètes. L'offre la plus élevée gagne comme d'habitude. En cas d'égalité, personne n'obtient l'Entreprise.

### REGLE « JETER UN ŒIL » (JEU A 5 JOUEURS)

Dans un jeu à 5 joueurs, les joueurs n'ont pas souvent l'occasion d'être le Commissaire-Preneur et donc de voir l'offre gagnante. Dans ce cas, chaque joueur peut, une fois par jeu, demander de voir l'offre gagnante d'une enchère, et ensuite il doit cocher sa case « Regardez l'offre gagnante » (See the winning bid).



Pour vous assurer que vos marqueurs effaçables à sec et plateaux durent le plus longtemps possible, effacez complètement toutes les Tuiles et aides de jeu quand vous avez terminé et utilisez toujours un effaceur plutôt que vos doigts, pour empêcher que les huiles de votre peau soient transférées sur le marqueur.

## CREDITS

Designer Gavin Birnbaum  
 Artiste Anca Gavril  
 Révision des règles Travis D. Hill  
 Artiste CG Filip Gavril  
 Traduction Cristina Tanase

**BOARD GAME TABLES • COM**