Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

QE

INFORMATIONS

- 3-5 joueurs
- 30 minutes

MATÉRIEL

1. 21 tuiles Société
2. 5 jetons Industrie
3. 5 tuiles Enchère
4. 5 plateaux Score
5. 5 marqueurs effaçables à sec
6. 1 jeton Premier Adjudicateur
7. 1 livret de règles

Q.E. (pour Quantitative Easing, Assouplissement quantitatif) est une politique monétaire dans laquelle une banque centrale imprime de la monnaie afin d'acheter des obligations d'État ou d'autres actifs financiers dans l'optique de stimuler l'économie.

BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des nations qui tentent de renflouer les sociétés « trop importantes pour faire faillite » pendant la crise économique de 2008.

À la fin de la partie, les joueurs gagnent des points en fonction des sociétés qu'ils ont acquises : le joueur ayant le plus de points l'emporte. Attention cependant, le joueur qui a dépensé le plus d'argent au cours de la partie est éliminé : il a provoqué l'inflation de sa monnaie et a conduit son économie à la ruine.

MISE EN PLACE

Agriculture | Logement | Gouvernement | Finance | Manufacture

1. Donnez à chaque joueur une tuile Enchère, le plateau Score d'une nation et un marqueur. Il place son plateau Score avec la face correspondante au nombre de joueurs visible.
   (Le plateau UK n'est utilisé que lors d'une partie à 5 joueurs.)
2. Mélangez les jetons Industrie et distribuez-en un à chaque joueur. Les joueurs consultent leur jeton Industrie, sans le révéler aux autres joueurs.
   (Le jeton Gouverment n'est utilisé qu'à 5 joueurs.)
3. Rangez dans la boîte certaines tuiles Sociétés :
   - 3-4 : Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, écartez :
     - les 3 tuiles Société UK,
     - la tuile Gouvernement JP,
     - la tuile Gouvernement CN.

     Il y aura donc 16 tuiles Compagnie en jeu.
   - 5 : Dans une partie à 5 joueurs, écartez :
     - les 4 tuiles Société 1 PV,
     - la tuile Agriculture JP,
     - la tuile Finance CN.

     Il y aura donc 15 tuiles Compagnie en jeu.
4. Mélangez les tuiles Société et placez-les en une pile face cachée au centre de la zone de jeu.
5. Le dernier joueur à être entré dans une banque devient le Premier Adjudicateur et reçoit le jeton correspondant. Il le conserve tout au long de la partie, celui-ci permettant uniquement aux joueurs de visualiser le moment auquel débuté une nouvelle manche.

DÉROULEMENT

Une partie à 3 ou 4 joueurs se divisent en 16 tours. Une partie à 5 joueurs n'en contient que 15. À chaque tour, une Société est mise aux enchères. Les joueurs enchérissent sur cette société et la tuile correspondante est attribuée à celui qui remporte les enchères.

CHAQUE TOUR SE DIVISE EN 5 PHASES :

1. OUVERTURE DE L'ENCHÈRE

L'ADJUDICATEUR :

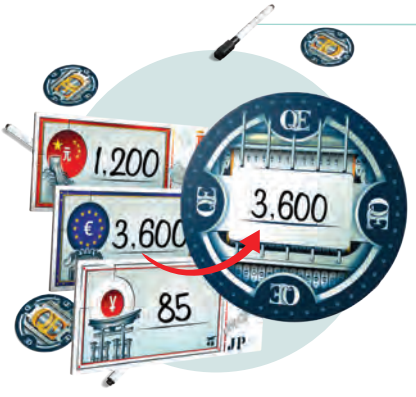
- Révèle la première carte de la pile et la place face visible sur la table.
- Inscrit sur sa tuile Enchère le montant qu'il est prêt à payer pour cette société et place sa tuile Enchère visible devant lui.
- Son enchère doit être un nombre entier et positif.

2. ENCHÈRES SECRÈTES

PUIS TOUS LES AUTRES JOUEURS :

- Inscrivent simultanément et secrètement leurs enchères pour cette société sur leur tuile Enchère.
- Remettent leur tuile Enchère à l'Adjudicateur sans la révéler aux autres joueurs.
- Leur enchère doit être un nombre entier et positif, ou zéro, mais doit être différente de celle de l'Adjudicateur.

3. ACQUISITION DE LA TUILE SOCIÉTÉ



L'ADJUDICATEUR :

- Consulte secrètement toutes les tuiles Enchère.
- Annonce le joueur ayant proposé l'enchère la plus élevée (il peut s'agir de l'Adjudicateur).
- Inscrit secrètement le montant de l'enchère gagnante au dos de la tuile Société.
- Donne la tuile Société à son acquéreur : il la place face Société visible de tous en prenant soin de conserver le montant de l'enchère caché.

Si l'Adjudicateur a fait l'enchère la plus élevée, il inscrit son montant au dos de la tuile Société afin que tous les autres joueurs puissent le vérifier.

(Remarque : Les joueurs peuvent consulter à tout moment le montant des tuiles Société qu'ils ont acquises.)

4. ENCHÈRES NULLES ET GAIN DE PV *(Ignorée lors d'une partie à 3 joueurs)*

- L'Adjudicateur révèle toutes les enchères nulles (de valeur 0).

LES JOUEURS AYANT FAIT UNE ENCHÈRE NULLE :

- Gagnent 2 points de victoire (PV).
- Cochent la case 2 PV de l'enchère nulle de cette manche.
- Chaque joueur ne peut gagner ce bonus de 2 PV pour une enchère nulle qu'une seule fois par manche.

(Une « manche » correspond à un tour de table complet où chaque joueur a été Adjudicateur une fois. Une nouvelle manche commence lorsque le joueur détenteur du jeton Premier Adjudicateur ouvre les enchères.)

5. FIN DE LA VENTE

L'ADJUDICATEUR :

- Rend les tuiles Enchère à leurs propriétaires qui les effacent.
- La partie se poursuit de nouveau par la Phase, sauf s'il n'y a plus de société à mettre aux enchères : la partie est alors finie.
- Le joueur à gauche de l'Adjudicateur devient le nouvel Adjudicateur et ouvre une nouvelle enchère.

FIN DE PARTIE | Lorsque toutes les tuiles Société ont été acquises, la partie est terminée.

DÉCOMPTE FINAL | Toutes vos tuiles Société et votre tuile Industrie sont décomptées pour chacune des évaluations, mais une seule fois pour chacune. Chaque évaluation est indépendante de la précédente. Utilisez votre plateau Score pour faciliter le suivi de ce décompte.

RÉSOLVEZ CHAQUE ÉVALUATION DANS L'ORDRE SUIVANT :

SOCIÉTÉS | Additionnez les PV indiqués sur vos tuiles Société.

ENCHÈRES NULLES | Gagnez 2 PV pour chacune de votre enchère nulle (1 par manche maximum).

NATIONALISATION | Les tuiles Société aux couleurs de votre nation vous rapportent :

3-4 : 1 PV si vous en avez 1, 3 PV si 2, 6 PV si 3,10 PV si 4.

5 : 3 PV si vous en avez 1, 6 PV si 2, 10 PV si 3

MONOPOLISATION | Pour chaque Industrie, votre score dépend du nombre de tuiles de cette Industrie que vous avez :

3-4 : 3 PV si vous en avez 2, 6 PV si 3, 10 PV si 4

5 : 6 PV si vous en avez 2, 10 PV si 3, 16 PV si 4

Remarque : Vos tuiles Société et votre tuile Industrie face cachée sont incluses dans cette évaluation. Vous pouvez gagner des points pour plusieurs Industries.

DIVERSIFICATION | Chaque groupe de Sociétés ne contenant que des Industries uniques vous rapporte :

3-4 : 4 PV pour 3 Industries différentes, 8 PV pour 4

5 : 8 PV pour 3 Industries différentes, 12 PV pour 4, 17 PV pour 5

Remarque : Vos tuiles Société et votre tuile Industrie face cachée sont incluses dans cette évaluation. Si vous pouvez former plusieurs groupes, vous gagnez plusieurs fois ces points.

SOUS-TOTAL | Additionnez tous les points de victoire gagnés pour calculer votre sous-total.

DÉPENSE TOTALE | Chaque joueur fait la somme des enchères indiquées au dos des tuiles Société qu'il a acquises pour calculer sa dépense totale. Le joueur ayant dépensé le plus est éliminé (en cas d'égalité, les joueurs concernés sont tous éliminés). Le joueur ayant dépensé le moins gagne des PV (en cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent ces PV) :

3-4 : 6 PV 5 : 7 PV

SCORE FINAL | Ajoutez vos PV à votre sous-total pour déterminer votre score final. Le joueur ayant le score final le plus élevé l'emporte (parmi ceux qui n'ayant pas été éliminés).

EXEMPLE DE DÉCOMPTE

Le plus simple est de cocher au fur et à mesure sur votre plateau Score les cases correspondant aux tuiles que vous remportez.

1. 1 + 1 + 2 + 1 + 4 + 4 = 13 PV
   Additionnez les PV indiqués sur vos tuiles Société.
2. 2 + 2 + 2 = 6 PV
   Gagnez 2 PV pour chaque manche où vous avez fait au moins une enchère nulle.
3. 3 PV
   Gagnez 3 PV pour avoir 2 tuiles Société aux couleurs de votre nation (EU).
4. 6 PV + 3 PV
   Gagnez 6 PV pour vos 3 sociétés de Finance (vert) et vos 2 sociétés de Manufacture (beige).
5. 8 PV
   Gagnez 8 PV pour votre groupe de Sociétés (colonne) contenant 4 Industries différentes.

\+ 13 + 6 + 3 + 6 + 3 + 8 = 39
(Sous-Total) Faites la somme de vos PV.

! 6 PV
Gagnez 6 PV pour avoir le moins dépensé.

\+ 39 + 6 = 45
(Score Final) Ajoutez votre bonus de dépense (si vous l'avez gagné) à votre sous-total.

RÈGLES SPECIALES

ÉGALITÉS

En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le moins dépensé l'emporte.

MÊME ENCHÈRE

En cas d'égalité pour l'enchère la plus élevée, tous les joueurs concernés refont une enchère. Celle-ci suit les règles normales et ne doit pas nécessairement être supérieure à la première. Toutes les enchères sont ensuite réévaluées. S'il y a 3 égalités à la suite, l'enchère immédiatement inférieure à celles à égalité l'emporte.

DERNIÈRE TUILE À 3 JOUEURS

Afin que tous les joueurs soient Adjudicateurs autant de fois, il n'y a pas d'Adjudicateur lors de dernier tour d'une partie à 3 joueurs. Les trois joueurs font une enchère secrète et l'enchère la plus élevée remporte la société. En cas d'égalité, la société est défaussée.

COUP D'ŒIL À 5 JOUEURS

Lors d'une partie à 5 joueurs, tous les joueurs ne sont pas Adjudicateurs autant de fois. C'est pour cela que chaque joueur peut, une fois par partie, demander à voir l'enchère gagnante : il coche alors sa case « Voir l'enchère gagnante ».

Pour assurer la meilleure longévité à votre jeu, prenez soin de bien effacer toutes les tuiles et tous les plateaux Score à la fin de la partie. Utilisez pour cela le tampon du marqueur et non pas vos doigts, afin d'éviter que le sébum de votre peau ne fige ce que vous y avez inscrit.

CRÉDITS

Auteur	Gavin Birnbaum
Illustrateur	Anca Gavril
Relecture	Travis D. Hill
Graphiste	Filip Gavril
Traduction	MeepleRules.fr

Lucky Duck Games

BOARD GAME TABLES • COM