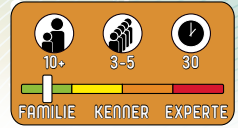


QE



SPIELMATERIAL

- 1 21 Unternehmensplättchen
- 2 5 Spartenplättchen
- 3 5 Gebotstafeln
- 4 5 Wertungstafeln
- 5 5 Stifte (abwischbar)
- 6 1 Startspielermarker
- 7 1 Spielregel



Q.E. (Quantitative Easing - auf Deutsch: Quantitative Lockerung) bezeichnet eine expansive Geldpolitik, in der eine Zentralbank neues Geld druckt, um Staatsanleihen oder andere Wertpapiere zu kaufen und so die Wirtschaft anzukurbeln.

SPIELIDEE

Die Spieler repräsentieren verschiedene Nationen, die in der Finanzkrise im Jahr 2008 Gebote abgeben, um systemrelevante Unternehmen zu retten, die zu groß sind, als das sie scheitern dürfen.

Am Spielende erhalten die Spieler Siegpunkte (SP) in Abhängigkeit der Unternehmen, die sie gesammelt haben. Der Spieler, der die meisten SP erreicht hat, gewinnt. Doch Achtung: Der Spieler, der im Laufe des Spiels das meiste Geld ausgegeben hat, scheidet bei der Endwertung aus. Er hat seine Währung inflationiert und seine Wirtschaft ruiniert.

SPIELAUFBAU



- 1 Jeder Spieler erhält die Gebots- und Wertungstafel einer Nation sowie einen Stift. Verwende bei der Wertungstafel die zur Spieleranzahl passende Seite. *(UK wird nur in einem 5-Spieler-Spiel verwendet)*
- 2 Mischt die Spartenplättchen und gibt jedem Spieler verdeckt eines davon. Die Spieler dürfen sich ihr Spartenplättchen anschauen, sollten es aber vor den anderen Spielern geheim halten. *(Regierung wird nur in einem 5-Spieler-Spiel verwendet - Übrige kommen zurück in die Schachtel)*
- 3 Entferne die folgenden Unternehmensplättchen aus dem Spiel:
 - 3-4:** In einem 3- oder 4-Spieler-Spiel:
 - alle 3 UK Unternehmensplättchen
 - das JP Regierungsplättchen
 - das CN Regierungsplättchen*Es sind 16 Unternehmensplättchen im Spiel.*
 - 5:** In einem 5-Spieler-Spiel:
 - alle 4 Unternehmensplättchen mit 1 SP
 - das JP Landwirtschaftsplättchen
 - das CN Finanzwirtschaftsplättchen*Es sind 15 Unternehmensplättchen im Spiel.*
- 4 Mischt die Unternehmensplättchen und bildet daraus einen verdeckten Stapel.
- 5 Der Spieler, der als letztes in einer Bank war, ist der erste Auktionator und erhält den Startspielermarker. Dieser Spieler behält den Marker über das gesamte Spiel. Er dient nur als Erinnerung für die Spieler, wenn eine neue Runde beginnt.



Landwirtschaft | Wohnungsbau | Regierung | Finanzwirtschaft | Industrie

SPIELABLAUF

Ein Spiel geht über 16 Auktionen in einem 3- oder 4-Spieler-Spiel und über 15 Auktionen in einem 5-Spieler-Spiel. In jeder Auktion wird ein Unternehmen versteigert. Der Spieler mit dem jeweils höchstem Gebot erhält das zugehörige Unternehmensplättchen.

JEDE AUKTION HAT 5 PHASEN:

1. ERÖFFNUNGSGEBOT

DER AUKTIONATOR:

- Deckt das oberste Unternehmensplättchen vom Stapel auf und legt es offen auf den Tisch.
- Schreibt sein Gebot für dieses Unternehmen auf seine Gebotstafel und legt diese offen vor sich ab.
- Darf jeden Betrag bieten, solange es eine positive, ganze Zahl ist.



2. GEHEIME GEBOTE

ALLE ANDEREN SPIELER:

- Schreiben gleichzeitig ihre Gebote für das ausliegende Unternehmen auf ihre Gebotstafeln.
- Geben ihre Gebotstafeln an den Auktionator, ohne ihre Gebote den anderen Spielern zu zeigen.
- Dürfen jeden Betrag bieten, solange es eine positive, ganze Zahl oder Null ist und der Betrag vom Gebot des Auktionators abweicht.



3. VERGABE DES UNTERNEHMENSPLÄTTCHENS

DER AUKTIONATOR:

- Schaut sich alle Gebotstafeln an.
- Gibt bekannt, welcher Spieler das höchste Gebot abgegeben hat (dies kann auch der Auktionator selbst sein).
- Schreibt verdeckt das erfolgreiche Gebot auf die Rückseite des Unternehmensplättchens.
- Gibt das Unternehmensplättchen an den Spieler mit dem höchsten Gebot. Das Plättchen selbst bleibt für alle sichtbar, das Gebot allerdings verdeckt auf der Rückseite. Falls der Auktionator das höchste Gebot abgegeben hat, schreibt er sein Gebot für alle sichtbar auf die Rückseite des Unternehmensplättchens.

(Hinweis: Spieler dürfen sich jederzeit die Gebote auf den von ihnen bereits ersteigerten Unternehmensplättchen ansehen.)

4. NULL-GEBOTE UND SP EINTRAGEN (Entfällt in einem 3-Spieler Spiel)

- Der Auktionator enthüllt alle Null-Gebote

SPIELER, DIE NULL GEBOTEN HABEN:

- Erhalten 2 Siegpunkte (SP).
- Markieren das 2-SP-Feld für ihr Null-Gebot diese Runde auf ihrer Wertungstafel.
- Können diese 2 SP nur einmal pro Runde erhalten.

(Eine „Runde“ besteht darin, dass alle Spieler einmal die Rolle des Auktionators ausüben. Jedes Mal, wenn der Startspieler eine Auktion durchführt, beginnt eine neue Runde.)



5. ENDE EINER VERSTEIGERUNG

DER AUKTIONATOR:

- Gibt die Gebotstafeln an die Eigentümer zurück, die sie dann abwischen.
- Wenn es keine Unternehmen mehr gibt, die versteigert werden können, endet das Spiel.
- Wenn es noch Unternehmen gibt, die versteigert werden können, beginnt die nächste Auktion wieder mit Phase 1. Der Spieler links vom aktuellen Auktionator wird der neue Auktionator.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn alle Unternehmen versteigert wurden.

SCHLUSSWERTUNG

Alle Unternehmens- und Industrieplättchen werden für jede Kategorie (Unternehmen, Null-Gebote, usw.) einzeln gewertet, d.h. sie können in allen Kategorien gewertet werden, aber in jeder Kategorie nur einmal. Verwende deine Wertungstafel um dein Ergebnis leichter zu ermitteln.

BERECHNE DEINE SIEGPUNKTE JEDER KATEGORIE IN DER FOLGENDEN REIHENFOLGE:

UNTERNEHMEN	Addiere alle auf deinen Unternehmensplättchen enthaltenen SP.
NULL-GEBOTE	Du erhältst 2 SP für jedes Null-Gebot (max. einmal pro Runde).
NATIONALISIERUNG	Du erhältst SP für Unternehmensplättchen, die zu deiner Nation passen: 3-4: 1 SP für 1 passendes Unternehmen, 3 SP für 2, 6 SP für 3, 10 SP für 4 5: 3 SP für 1 passendes Unternehmen, 6 SP für 2, 10 SP für 3
MONOPOLISIERUNG	Du erhältst SP für die Anzahl deiner Unternehmensplättchen, die der gleichen Sparte zugehören: 3-4: 3 SP für jeweils 2 passende Unternehmen, 6 SP für 3, 10 SP für 4 5: 6 SP für jeweils 2 passende Unternehmen, 10 SP für 3, 16 SP für 4 <i>Hinweis: Sowohl deine Unternehmens- als auch dein verdecktes Spartenplättchen werden bei der Wertung berücksichtigt. Du kannst auch mehrere Sparten werten.</i>
DIVERSIFIKATION	Du erhältst SP für jedes Set an Unternehmensplättchen unterschiedlicher Sparten: 3-4: 4 SP für jeweils 3 unterschiedliche Sparten, 8 SP für 4 5: 8 SP für jeweils 3 unterschiedliche Sparten, 12 SP für 4, 17 SP für 5 <i>Hinweis: Sowohl deine Unternehmens- als auch dein verdecktes Spartenplättchen werden bei der Wertung berücksichtigt. Du kannst auch mehrere Sets werten.</i>
ZWISCHENSUMME	Addiere alle bis dahin erhaltenen Siegpunkte.
GESAMTAUSGABEN	Alle Spieler addieren die Werte ihrer erfolgreichen Gebote auf der Rückseite ihrer Unternehmensplättchen. Der Spieler mit den höchsten Ausgaben scheidet aus (bei Gleichstand gilt dies für alle am Gleichstand beteiligten Spieler). Der Spieler mit den geringsten Ausgaben erhält folgende SP (bei Gleichstand gilt dies für alle am Gleichstand beteiligten Spieler): 3-4: 6 SP 5: 7 SP
ENDERGEBNIS	Addiere die Siegpunkte aus der Kategorie Gesamtausgaben zu deiner Zwischensumme um dein Endergebnis zu erhalten. Der nicht ausgeschiedene Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

WERTUNGSBEISPIEL

- 1 $1 + 1 + 2 + 1 + 4 + 4 = 13$ SP
Addiere die Siegpunkte auf deinen Unternehmensplättchen.
- 2 $2 + 2 + 2 = 6$ SP
Erhalte 2 Punkte für jede Runde, in der du mindestens 1 Null-Gebot abgegeben hast.
- 3 3 SP
Erhalte 3 Punkte für 2 Unternehmen, die zu deiner Nation passen.
- 4 6 SP + 3 SP
Erhalte 6 Punkte für 3 Unternehmen aus der Finanzwirtschaft und weitere 3 Punkte für 2 Unternehmen aus der Industrie.
- 5 8 SP
Erhalte 8 Punkte für Unternehmen in 4 unterschiedlichen Sparten.
- + $13 + 6 + 3 + 6 + 3 + 8 = 39$ SP
Zwischensumme aus den obigen Wertungen
- ! 6 SP
Erhalte 6 Punkte, wenn du insgesamt am wenigsten Ausgaben hattest.
- + $39 + 6 = 45$
(Ergebnis) Addiere den Bonus für die geringsten Ausgaben zu deiner Zwischensumme (falls Du ihn erhältst).

Es ist hilfreich, wenn du die SP der Unternehmensplättchen bereits auf deiner Wertungstafel einträgst, gleich nachdem Du sie ersteigert hast.



SONDERREGELN

UNENTSCHEIDEN SCHLUSSWERTUNG

Bei einem Unentschieden in der Schlusswertung gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den geringsten Gesamtausgaben.

UNENTSCHEIDEN AUKTION

Bei einem Unentschieden beim höchsten Gebot bieten alle daran beteiligten Spieler noch einmal. Die neuen Gebote folgen den normalen Regeln und müssen nicht höher als das erste Gebot sein. Alle Gebote werden dann erneut verglichen. Wenn es dreimal in Folge einen Gleichstand gibt, gewinnt das höchste Gebot, das nicht in einen Gleichstand involviert ist.



3-SPIELER

Damit alle Spieler gleich oft Auktionator sind, gibt es bei der letzten Auktion im 3-Spieler-Spiel keinen Auktionator. Alle 3 Spieler bieten geheim und das höchste Gebot gewinnt. Bei einem Unentschieden erhält niemand das Unternehmensplättchen.

5-SPIELER

Im 5-Spieler-Spiel sind die Spieler seltener der Auktionator und kennen dadurch seltener das jeweils höchste Gebot. Um dies auszugleichen, darf jeder Spieler einmal im Spiel entscheiden, das höchste Gebot einer Auktion anzusehen, auch wenn er nicht der Auktionator ist. Er markiert dann das Feld "Höchstgebot ansehen" auf seiner Wertungstafel.



Damit eure Stifte und Tafeln so lange wie möglich halten, solltet ihr nach dem Spielen immer alle Plättchen und Tafeln vollständig mit dem Reinigungsschwamm und nicht mit dem Finger abwischen, so dass sich kein Hautfett auf den Stiften übertragen kann.

IMPRESSUM

Autor: Gavin Birnbaum
Illustration: Anca Gavril
englische Regel: Travis D. Hill
CG-Künstler: Filip Gavril
Übersetzung: Marcel Straub

 BOARD GAME
TABLES + COM



STROHMANN
GAMES