

# Duck Dealer

## Matériel

→ 17 types de marchandises réparties en 4 catégories

Marchandises	
Primaires (5)	canards en caoutchouc jaunes, perles en plastique, panneaux solaires, peinture bleue, cabines téléphoniques
Intermédiaires 3 points (5)	satellites, accélérateurs linéaires, canards furtifs, radios, pilules amincissantes
Finales à 10 points (3)	économie, art moderne, science
Finales à 30 points (4)	religion, politique, médecine, militaire

→ 4 types de jetons économiques :

- les mines, qui produisent les marchandises de la catégorie primaire
- les usines, qui transforment des marchandises en d'autres marchandises
- les 5 chantiers spatiaux, qui produisent des équipements de navigation à partir de marchandises
- les consommateurs, qui rapportent des points de victoire (PV)

Les chantiers spatiaux et les consommateurs possèdent un recto (de couleur jaune) qui indique que le site n'a pas encore été construit ; le verso (de couleur bleue) indique que le site a été construit.

→ des cales (rectangles noirs) pour indiquer qu'une cale a été construite dans le vaisseau spatial. Chaque cale permet de stocker 2 marchandises.

→ 40 jetons énergie de chacune des 3 couleurs : rouge (mouvement), jaune (construction) & bleue (commerce). Lorsqu'un jeton énergie est placé dans un vaisseau spatial, il correspond à un équipement (quartier d'équipage) : navigateur (rouge), ingénieur (jaune) ou marchand (bleu) ; cet équipement produira 1 jeton énergie du type correspondant à chaque fois que le joueur choisira de « Collecter de l'énergie ».

→ le plateau de jeu représente des planètes interconnectées par des routes commerciales :

- chaque planète de départ possède 2 emplacements pour une mine & un chantier spatial
- chaque autre planète possède 3 emplacements pour une mine, un consommateur & une usine

→ 40 cubes de la couleur de chaque joueur, à quadruple usage : raccourcissement des routes commerciales, choix « Actions », marqueur de score, privilège.

→ 4 vaisseaux spatiaux (1 par joueur) = plateau personnel & pion sur le plateau de jeu. Chaque vaisseau spatial comporte un certain nombre de compartiments qui pourront être transformés en cales ou quartiers d'équipage. Chaque vaisseau contient aussi une cale pré construite et pouvant accueillir 1 marchandise.

→ 2 marqueurs « passage de Schrödinger » par joueur, utilisés pour téléporter les vaisseaux spatiaux d'une planète à une autre.

## Préparation du jeu

Triez les jetons énergie par couleur et placez-les sur le plateau « Build/Move/Trade » (stock général).

Mélangez les 5 mines de départ (elles possèdent un cadre jaune) et placez-les au hasard sur les 5 planètes de départ (ce sont les planètes ne comportant que 2 slots). Faites de même avec les 5 chantiers spatiaux et placez-les, côté non construit (jaune) visible, sur le 2<sup>ème</sup> slot des 5 planètes de départ.

Mélangez le reste des mines et placez-les à raison de une mine par planète vide.

Mélangez les Consommateurs et placez-les, côté non construit (jaune) visible, sur les cases Consommateurs (en bas et à droite du plateau de jeu) comme indiqué sur celles-ci : les marchandises intermédiaires à 3 points en haut, puis les marchandises finales à 10 points et enfin les marchandises finales à 30 points en bas.

Chaque joueur reçoit un plateau individuel, le vaisseau spatial, les cubes et les « passages de Schrödinger » de la même couleur.

Le 1<sup>er</sup> joueur est tiré au sort. En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur et en sens horaire, chaque joueur place alors 3 équipements (cale, navigateur, ingénieur ou marchand) de son choix dans la partie « 8 » de son vaisseau spatial.

Enfin, en commençant par le 1<sup>er</sup> joueur et en sens horaire, chaque joueur choisit une planète de départ (l'une des 5 planètes ne comportant que 2 slots) **différente** et y place son vaisseau spatial.

## Déroulement du jeu

En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur et en sens horaire, chaque joueur effectue son tour pendant lequel il peut **collecter de l'énergie** ou **effectuer un tour d'actions**.

### Collecter de l'énergie

Le joueur reçoit 1 jeton énergie de son choix **plus** 1 jeton énergie correspondant à chaque équipement (navigateur, ingénieur ou marchand) figurant dans son vaisseau spatial.

→ Si le joueur actif ne peut collecter un ou plusieurs des jetons souhaités à cause d'une rupture de stock, il peut **immédiatement** effectuer **gratuitement** un tour d'actions : pendant ce tour d'actions, le joueur actif peut **virtuellement** utiliser les jetons énergie qu'il aurait dû collecter s'il n'y avait pas eu cette rupture de stock.

## Effectuer un tour d'actions

Lorsqu'un joueur choisit d'effectuer un tour d'actions il :

- place l'un de ses cubes sur le compteur de tours du plateau de jeu : si le cube est posé sur la case 24, le jeu se terminera à la fin de son tour de jeu
- peut placer de 1 à 3 de ses cubes sur l'un des points reliant 2 planètes et ne contenant pas un cube ou un vaisseau spatial : le nombre de cubes ainsi placés dépend du n° du tour en cours et est indiqué au bout de la rangée du compteur de tours
- peut ensuite utiliser entre 0 et la totalité de ses jetons énergie pour se déplacer, construire et commercer, dans l'ordre qu'il souhaite et en répétant au besoin la même action. Les jetons énergie dépensés pour chaque action retournent au stock général.
- peut – à tout moment pendant son tour – placer ses 2 marqueurs « passage de Schrödinger » sur des planètes différentes (n'en contenant pas encore) situées n'importe où sur le plateau de jeu

→ A la fin de son tour d'actions, le joueur actif ne peut conserver que 4 jetons énergie : tout jeton en excès doit être remis dans le stock général.

Les cubes sont en nombre limité : si un joueur a besoin d'un cube pour le placer sur le compteur de tours, il doit le prendre sur le plateau.

### Mouvement

Pour chaque jeton énergie mouvement (rouge) dépensé, un joueur peut déplacer son vaisseau spatial d'un certain nombre de steps (1 step = point reliant 2 planète ou planète) fonction du nombre de slots remplis de son vaisseau :

- 3 slots remplis ⇔ 8 steps
- 4 à 6 slots remplis ⇔ 5 steps
- plus de 6 slots remplis ⇔ 2 steps

→ Important : tout point contenant un cube de la couleur du joueur actif est sauté.

Si le vaisseau spatial du joueur actif se trouve sur une planète possédant un « passage de Schrödinger » (de n'importe quelle couleur) , il peut dépenser un jeton énergie supplémentaire pour atteindre l'autre passage de la même couleur.

Le vaisseau spatial d'un joueur peut s'arrêter dans un point contenant le vaisseau d'un autre joueur.

Dès qu'un joueur décide de s'arrêter sur une planète pour y effectuer d'autres actions (construire ou commercer), les steps non utilisés sont perdus.

→ Si un vaisseau spatial termine son mouvement sur une planète qui n'a pas encore été visitée, son propriétaire choisit l'une des 2 tuiles Consommateur situées au sommet des 2 « piles » constituant les cases Consommateurs et la place (côté non construit - jaune - visible) dans le second slot de la planète découverte.

### Construction

Un joueur ne peut construire que sur la planète où se trouve son vaisseau spatial.

Pour construire une usine, un chantier spatial ou un consommateur, le joueur doit payer 1 jeton énergie construction (jaune) en plus des marchandises requises.

**Chantier spatial et Consommateur** : le joueur actif peut construire un chantier spatial ou un Consommateur *non encore construit* en payant 1 jeton énergie construction (jaune) et les 2 marchandises indiquées dans les petits carrés (R = autre marchandise au choix). Le joueur reçoit les PV indiqués sur la tuile (10, 25 ou 50 PV) et la retourne sur sa face construite (bleue).

**Usines** : le joueur actif peut construire une usine en payant 1 jeton énergie construction (jaune) et les 2 marchandises indiquées dans les petits carrés. Prenez l'usine dans le stock et placez-la dans le 3<sup>ème</sup> slot disponible sur la planète. Le joueur reçoit les PV indiqués sur l'aide de jeu (10, 25 ou 50 PV).

**Privilèges** : au prix de 3 jetons énergie construction (jaunes), le joueur actif peut revendiquer la mine, le chantier spatial ou l'usine de la planète où se trouve son vaisseau spatial (si la construction revendiquée ne contient pas encore de marqueur privilège). Le joueur actif place alors l'un de ses cubes de couleur (= privilège) sur cette mine, ce chantier naval ou cette usine.

**Cubes sur points entre planètes** : au prix de 1 jeton énergie par cube posé, le joueur actif peut placer n'importe où sur le plateau de jeu un cube de sa couleur sur un point reliant 2 planètes (et ne contenant pas un cube ou un vaisseau spatial).

### Commerce

Un joueur ne peut commercer que sur la planète où se trouve son vaisseau spatial.

Toute transaction coûte 1 jeton énergie commerce (bleu) en plus des marchandises requises.

Pendant ses transactions, un joueur peut détenir plus de marchandises que la capacité de transport de son vaisseau (2/cale + 1 pour la cale pré construite) mais la situation doit être correcte avant que son vaisseau ne se déplace à nouveau.

**Mines** : au prix de 1 jeton énergie commerce, le joueur actif extrait 1 marchandise produite par la mine et la place dans une cale de son vaisseau spatial.

**Chantier spatial** : au prix de 1 jeton énergie commerce et des marchandises indiquées, le joueur actif obtient 1 équipement produit par le chantier spatial et le place dans son vaisseau spatial. Chaque équipement (cale,

navigateur, ingénieur ou marchand) occupe 1 slot complet du vaisseau spatial. Il est possible de remplacer un équipement par un autre. *Attention aux répercussions immédiates sur la capacité de déplacement du vaisseau !*

**Usine** : au prix de 1 jeton énergie commerce, le joueur actif peut convertir les 2 marchandises indiquées dans les petits carrés en celle qui est indiquée dans le grand carré.

**Consommateur** : au prix de 1 jeton énergie commerce et de la marchandise indiquée, le joueur actif obtient les PV indiqués (3, 10 ou 30 PV).

**Privilèges** : lorsqu'un joueur a placé un cube privilège sur une mine, chantier spatial, usine ou consommateur, il ne paye qu'un seul jeton énergie pour utiliser une construction de la planète autant de fois qu'il le souhaite jusqu'à ce qu'il quitte cette planète.

**Commerce entre joueurs** : 2 joueurs situés sur la même planète peuvent échanger librement des marchandises.

## **Fin du jeu**

Le jeu se termine à la fin du 24<sup>ème</sup> tour d'actions. Le joueur détenant le plus de PV l'emporte.