



Duck Dealer (Marchand de canards) – Règles

MARCHAND DE CANARDS

Pendant qu'il marche vers son vaisseau spatial, il entend un bruit léger qui ressemble à des pleurs contenus. Il se retourne, une fois de plus, et sourit à son épouse. "Je serai de retour dans peu de temps. Juste la vente de ces vieux canards en caoutchouc à la prochaine station spatiale et c'est tout". Mais tous les deux savent que ce n'est pas vrai. Sinon, à quoi serviraient toute cette peinture bleue et ces équipements de satellite dans les cales du vaisseau ? Et pourquoi a-t-il eu besoin d'équiper son vaisseau, un modeste classe scout, avec de l'équipement lourd ? "Je sais que tu fais ceci pour que nous soyons fiers", dit son épouse en essayant de sourire à travers ses larmes. "J'espère simplement que cette fois le plan se déroulera sans accroc". "Ne t'inquiète pas, mon amour", répond-il. " Tout est sous mon contrôle".

Mais tous les deux savent...

Duck Dealer est un jeu de planification imbriquée et complexe sur fond de commerce intergalactique. C'est un jeu sur la connaissance des routes et le développement d'infrastructures profitables; mais c'est surtout un jeu où il faut battre votre adversaire à la course si vous voyez tous les deux une grande opportunité, à moins qu'il ait un plan différent ?

VUE D'ENSEMBLE

Le but du jeu est d'amasser des richesses en achetant et en vendant des perles en plastique, des canards en caoutchouc jaunes, de la peinture bleue et d'autres matériaux de pointe innovants pour aider les consommateurs à travers l'univers.

Les joueurs jouent des tours. La plupart des tours seront très rapides car les joueurs se concentreront sur la collecte de suffisamment d'énergie pour réaliser leurs plans. De temps en temps, un joueur effectuera un tour d'action, volera autour de l'univers, et, si tout va bien, gagnera plus d'argent que ses adversaires...

Pendant la partie, les joueurs améliorent leur vaisseau spatial, ajoutant des équipements et de l'espace supplémentaire de stockage. Pendant qu'ils explorent la galaxie, de nouveaux centres de production montent en puissance, les routes commerciales se modifient et de l'argent est gagné de différents moyens...



Duck Dealer (Marchand de canards) – Règles

COMPOSANTS

- **Marchandises :**



Matières premières : Canards en caoutchouc jaune, perles en plastique, panneaux solaires, peinture bleue, cabines téléphoniques.



Semi-finis 3 PV : Satellites, accélérateurs linéaires, canards furtifs, radios modernes, pilules amincissantes.



Produits finis 10 PV : Economie, art moderne, science.



Produits finis 30 PV : Religion, politique, médecine, art militaire.

- **Quatre types de marqueurs économiques :**



Les mines produisent les matières premières. Cinq de ces mines ont une bordure indiquant qu'elles doivent être implantées sur les planètes de départ.



Les usines peuvent transformer des marchandises en d'autres marchandises.



Les chantiers spatiaux produisent des composants pour les vaisseaux si les marchandises adéquates sont disponibles.



Les consommateurs permettent aux joueurs de gagner de l'argent (marquer des points de victoire, PV).



Duck Dealer (Marchand de canards) – Règles

Les chantiers spatiaux et les consommateurs ont un verso qui est utilisé pour indiquer quand un site n'a pas encore été construit. Construire des usines, des chantiers spatiaux et des sites de consommateurs permet de marquer des PV.

- **Cales :**



Utilisées pour indiquer qu'une cale a été construite dans un vaisseau spatial.

- **Marqueurs énergie :**

Grands disques en bois, 40 par couleur. Ils représentent votre potentiel d'actions pendant la partie. Chaque couleur correspond à un type d'action : Rouge=Déplacement, Jaune=Construction, Bleu=Commerce.

- **Quartiers d'équipage :**

Si un disque de marqueur énergie est mis sur un vaisseau spatial, il fonctionne comme un quartier d'équipage pour un navigateur (rouge), un constructeur (jaune) ou un marchand (bleu). Il produira une énergie du type correspondant à chaque tour où le joueur propriétaire du vaisseau choisira de collecter de l'énergie.

- **Plateau de jeu :**

Le plateau de jeu montre un grand nombre de planètes connectées par des routes commerciales intergalactiques. Chaque planète a 2 ou 3 emplacements dans lesquels on peut placer des mines, des usines, des chantiers spatiaux ou des consommateurs. De plus, le plateau de jeu montre une piste de score (1-100), un compte-tours (1-24) et des emplacements sur lesquels on mettra les tuiles consommateur inutilisées.

- **Pièces de routes intergalactiques :**

Cubes en bois dans des couleurs des joueurs, 30 par joueur. Ils sont placés sur les points des routes commerciales pendant la partie et permettent au joueur correspondant de sauter ce point pendant son déplacement. De plus, le joueur doit utiliser un de ces marqueurs à chaque fois qu'il joue un tour. Enfin, un de ces marqueurs est utilisé pour la piste de score.

- **Privilèges des usines :**

10 petits disques en bois dans chacune des couleurs de joueur. Ils sont utilisés pour montrer qu'un joueur a une remise en commerçant avec des usines, des mines, des chantiers spatiaux ou des consommateurs.



Duck Dealer (Marchand de canards) – Règles

- **Vaisseaux spatiaux :**



Chaque joueur a 1 vaisseau spatial qui se compose d'un pion sur le plateau (de la couleur du joueur) et d'un plateau individuel correspondant sur la table. Avant de jouer la première fois, les pions vaisseau spatial doivent être assemblés (voir l'image). Sur son plateau, chaque joueur peut installer des équipements tels les cales ou les quartiers d'équipage dont auront besoin ses navigateurs, ses marchands ou ses constructeurs. Ils sont placés sur les emplacements fournis. Le plateau vaisseau spatial montre également 1 petite cale (demi-taille) qui est "construite de base" dans le vaisseau spatial.

- **Marqueurs "Passage de Schrödinger" :**



2 par joueur dans chacune des couleurs de joueur. Ils sont utilisés pour se déplacer par téléportation d'une planète à une autre.



Duck Dealer (Marchand de canards) – Règles

PREPARATION DE LA PARTIE

- Triez les marqueurs énergie par couleur et mettez-les sur la couleur correspondante du plateau "Build (construction) / Move (déplacement) / Trade (commerce) " Les joueurs ne prennent pour le moment ni marqueur action ni marchandise.
- Mélangez les 5 mines de départ et placez-les sur les planètes de départ (celles avec seulement 2 emplacements). Mélangez les 5 chantiers spatiaux et placez-les sur le deuxième emplacement des planètes de départ (avec le côté non construit jaune visible).
- Mélangez le reste des mines et placez-en une sur chaque planète vide.
- Mélangez les tuiles consommateur, et placez-les avec le côté non construit jaune visible sur la piste de consommation comme indiqué (les semi-finis 3 PV au-dessus, puis les produits finis 10 PV et finalement les produits finis 30 PV en-dessous).
- Donnez à chaque joueur un plateau individuel vaisseau spatial et un pion, les pièces de routes intergalactiques (cubes en bois) et les privilèges d'usine (petits disques en bois) ainsi que deux "passages de Schrödinger" de sa couleur.
- Le joueur né le plus près du 24 novembre 1967 peut commencer, la partie continuant dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de là.
- Si les joueurs le veulent, ils peuvent utiliser une enchère : choisissez secrètement un certain nombre de PV en les écrivant sur un morceau de papier ; celui qui offre le plus peut choisir sa position en premier, puis le deuxième etc. en cas d'égalité, les joueurs ex-æquo doivent encore enchérir pour déterminer leur ordre relatif.

En cas d'autre égalité, la date de naissance décide selon la règle précédente. Les offres de PV sont notées et soustraites du score final à la fin de la partie. Ajustez les places afin que la partie puisse se dérouler dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur.

- Chaque joueur peut librement placer 3 équipements de vaisseau (cale, navigateur, marchand, constructeur) dans son vaisseau spatial, sur les emplacements marqués "8" (choisissez dans l'ordre des joueurs s'il y a lieu).
- Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur choisit alors une planète de départ (une des planètes avec seulement 2 emplacements). Deux joueurs ne peuvent pas commencer la partie sur la même planète. Le joueur met son pion vaisseau spatial sur cette planète.

ORDRE DU TOUR

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Sur son tour, un joueur peut soit collecter de l'énergie soit effectuer des actions. Il ne peut pas faire les deux (sauf dans une situation exceptionnelle détaillée ci-dessous). Chaque joueur prendra normalement un certain nombre de tours à collecter de l'énergie avant d'effectuer des actions. Ceci signifie que la plupart de ses tours sera vraiment rapide.

COLLECTE D'ENERGIE

Pour collecter de l'énergie, un joueur prend un marqueur énergie de son choix : déplacement, construction, ou commerce. De plus, chaque quartier d'équipage (grand disque en bois) dans son vaisseau produit un marqueur énergie du même type. Par exemple, s'il a 2 quartiers d'équipage navigateur et 1 constructeur, il obtient 2 énergies déplacements et 1 énergie construction en plus du marqueur d'énergie librement choisi.



Duck Dealer (Marchand de canards) – Règles

Ceci termine le tour de collecte d'énergie.

Si une des couleurs de marqueurs d'énergie s'épuise (un joueur veut ou doit prendre un marqueur d'une couleur qui n'est plus là), le joueur obtient un tour d'action qu'il doit effectuer juste après son tour de collecte d'énergie. Pendant ce tour d'action, le joueur peut utiliser tous les marqueurs d'énergie qu'il aurait normalement pris (même ceux qui n'étaient plus disponibles). Utilisez les cubes en bois (ou tout autre matériel disponible) pour tracer ces marqueurs "virtuels" d'énergie. A la fin de ce tour d'action, seuls les marqueurs normaux d'énergie peuvent être conservés.

C'est la seule situation où un joueur peut collecter de l'énergie et effectuer des actions pendant le même tour.

EFFECTUER DES ACTIONS

Si un joueur choisit d'effectuer des actions, il fait ce qui suit :

- Il place un de ses cubes en bois sur le compte-tours du plateau de jeu principal. Le cube en bois y restera pour le reste de la partie. Si c'est le tour 24, la partie se terminera après son tour.
- Il peut alors placer de une à trois pièces de routes intergalactiques de sa propre couleur sur n'importe quel point du plateau de jeu ne contenant ni une planète, ni une autre pièce de route intergalactique ni un vaisseau spatial. Le nombre de pièces de routes intergalactiques qu'il peut placer dépend du numéro du tour en cours comme indiqué sur le compte-tours : une pendant les tours 1 à 6, deux pendant les tours 7 à 12 et trois pendant les tours 13 à 24.

- Il peut alors utiliser tout ou partie de ses marqueurs d'énergie (même zéro) pour se déplacer, construire et commercer. Ceci peut être fait dans n'importe quel ordre, par exemple, acheter quelque chose, se déplacer, construire, acheter, se déplacer, etc. La seule limite est le nombre de marqueurs d'énergie que le joueur possède. Les marqueurs d'énergie qu'il dépense retournent dans le stock général.
- A tout moment pendant son tour, le joueur peut placer ses deux "passages de Schrödinger" s'il ne l'a pas déjà fait.
- Après son tour d'action, le joueur ne peut conserver que 4 marqueurs d'énergie dans son stockage. Tous les marqueurs en excès retournent dans le stock général.

Les cubes en bois et les petits disques en bois sont en nombre limité. Au cas où ils s'épuiseraient, un joueur peut prendre un privilège ou une pièce de route de sa couleur déjà sur le plateau de jeu et l'utiliser à la place. Le joueur doit fournir un cube pour le compte-tours (en utilisant une pièce de route si nécessaire) et tous les cubes placés sur ce compte-tours doivent y rester.

DEPLACEMENT

Pour chaque marqueur d'énergie déplacement (rouge) dépensé, le joueur peut déplacer son vaisseau d'un certain nombre d'étapes. Chaque point (comète) et chaque planète compte pour une étape.

Le nombre d'étapes dont un vaisseau peut se déplacer pour un marqueur énergie dépend de son équipement (quarts d'équipage ou cales). 8 étapes si le vaisseau a 3 emplacements occupés (vaisseau de classe scout), 5 étapes pour 4 à 6 emplacements occupés (vaisseau de classe croiseur) et 2 étapes pour 7 emplacements occupés ou plus (vaisseau de classe cargo).



Duck Dealer (Marchand de canards) – Règles

Routes intergalactiques. Chaque point contenant une pièce de route intergalactique de la couleur du joueur est sauté, c'est-à-dire qu'il ne compte pas comme une étape. Notez qu'une planète ne peut jamais contenir une route intergalactique. Une pièce de route intergalactique d'un autre joueur est comptée normalement.

Passages de Schrödinger. Si un joueur est sur une planète avec une entrée de passage de Schrödinger, il peut dépenser un marqueur d'énergie déplacement pour se déplacer vers la sortie correspondante de Schrödinger (de la même couleur). Utiliser un passage coûte toujours exactement un marqueur d'énergie, il n'est pas possible d'utiliser le même marqueur d'énergie pour un déplacement normal. Notez qu'un joueur peut utiliser les passages de Schrödinger placés par les autres joueurs aussi bien que les siens.

Arrêts au milieu de l'espace. Un joueur peut finir son déplacement sur un point au milieu de l'espace ou sur une planète. Les planètes sont les seuls endroits où il peut effectuer des actions de construction ou de commerce, ainsi, le plus souvent, un joueur essaiera de se déplacer jusqu'à une planète.

Vaisseaux multiples. Un vaisseau spatial peut terminer son tour sur un point contenant un autre vaisseau. Les vaisseaux n'interagissent pas entre eux.

Points de déplacement en excès. Il est permis d'utiliser uniquement une partie de la capacité de déplacement (c'est-à-dire vous déplacer d'une étape alors que vous pourriez vous déplacer de 8) pour atteindre une planète. Tous les points de déplacement en excès sont perdus dès qu'un joueur décide de faire quelque chose sur une planète.

Exploration. Si un vaisseau spatial se déplace vers une planète qui n'a pas été précédemment visitée, il découvre la planète. Il choisit une des deux tuiles consommateur du dessus de la piste consommateur et la place dans le deuxième emplacement de la planète, avec le côté non construit jaune visible.

L'exploration est obligatoire si le joueur finit une partie de son déplacement sur une planète. S'il a encore assez d'étapes dans son marqueur d'énergie, il peut voler au-dessus de la planète. Dans ce cas-ci, il ne peut ni l'explorer, ni faire quoi que ce soit d'autre sur la planète.

CONSTRUCTION

Un joueur peut construire des choses sur la planète sur laquelle il a un vaisseau spatial. Chaque planète ne peut contenir qu'une mine, une tuile consommateur et une usine. Chaque planète de départ contient une mine et un chantier spatial.

Pour construire une usine, un chantier spatial ou une tuile consommateur, vous payez un marqueur d'énergie construction à la banque (jaune) en plus des marchandises nécessaires.

Tuiles consommateur et chantiers spatiaux. Vous pouvez construire les tuiles consommateur ou les chantiers spatiaux qui ont leur côté non construit visible en fournissant les marchandises indiquées dans les petits carrés sur la tuile. R (random=aléatoire) signifie que n'importe quelle marchandise fait, l'affaire, sauf la marchandise imprimée sur la tuile, vous avez toujours besoin de deux marchandises différentes pour construire un chantier spatial. Ceci rapporte des PV comme indiqué sur la tuile. Retourner la tuile sur son côté bleu pour indiquer qu'elle a été construite.

Usines. Vous pouvez construire une usine en payant les marchandises qu'elle requiert. Prenez l'usine du stock et placez-la dans l'emplacement usine de la planète. Ceci rapporte des PV comme indiqué sur l'aide de joueur. Notez qu'il y a un nombre limité de chaque type d'usine.

Privilèges. Pour trois marqueurs d'énergie construction, vous pouvez réclamer une mine sur la planète où vous êtes et qui n'a encore



Duck Dealer (Marchand de canards) – Règles

aucun marqueur privilège. Mettez simplement un marqueur privilège de votre couleur sur cette mine. Les usines, les chantiers spatiaux et les consommateurs peuvent être réclamés de la même manière.

Route intergalactique. En plus de construire sur votre localisation actuelle, vous pouvez établir des pièces de routes intergalactiques n'importe où sur le plateau de jeu. Vous devez payer un marqueur d'énergie construction par pièce de route. Une pièce de route (cube en bois) peut être placée sur n'importe quel point (pas une planète) de l'univers qui ne contient ni un vaisseau spatial ni une autre pièce de route intergalactique.

COMMERCE

Un joueur ne peut faire du commerce que sur une planète sur laquelle il a un vaisseau spatial. Faire du commerce coûte 1 marqueur d'énergie commerce (bleu) en plus d'un certain nombre de marchandises.

Mines. Chaque planète a une mine. Pour chaque marqueur d'énergie commerce que vous dépensez, vous pouvez prendre une marchandise produite dans la mine de cette planète et la mettre dans votre vaisseau.

Chantiers spatiaux. Chaque planète de départ a un chantier spatial où vous pouvez acheter des équipements : quartiers d'équipage qui produisent de l'énergie (mettez un marqueur énergie de la couleur correspondante sur votre vaisseau) ou une cale. Un équipement ne peut être acquis qu'au chantier spatial approprié. L'emplacement du chantier spatial doit avoir été construit (côté bleu visible). Les coûts des équipements sont indiqués sur la tuile, par exemple une cale coûte 1 cabine téléphonique et 1 peinture bleue en plus d'un marqueur énergie commerce.

Le nouvel équipement est placé dans le vaisseau et prend un emplacement. Si vous construisez sur le premier emplacement "5" ou "2", la vitesse de votre vaisseau sera modifiée

en conséquence. Il est permis de construire un équipement dans un emplacement qui a été déjà rempli par un autre équipement en échangeant simplement les équipements (le vieil équipement retourne dans le stock général). Cependant, une fois qu'un emplacement est rempli, il ne peut plus jamais être vidé.

Usines. Si une planète a une usine construite (le côté bleu visible), vous pouvez l'utiliser pour convertir des marchandises d'entrée en produit manufacturé indiqué. Par exemple, dans une usine de pilules amincissantes, vous pouvez donner 1 peinture bleue, 1 perle en plastique et un marqueur d'énergie commerce pour fabriquer des pilules amincissantes. Les marchandises ne peuvent pas être décomposées après qu'elles ont été fabriquées.

Consommateurs. Si une planète a un site consommateur construit (le côté bleu visible), vous pouvez gagner de l'argent (marquer des PV) en livrant la marchandise requise. Apporter un produit du type requis à cette planète et 1 marqueur d'énergie commerce. Vous marquez des PV comme indiqué sur la tuile.

Stockage des marchandises. Pendant une phase commerce, vous pouvez posséder tout nombre de marchandises même si elles dépassent la capacité de vos cales. Cependant, dès que vous commencez à vous déplacer ou à la fin de votre tour, vous ne pouvez stocker que les marchandises qui peuvent être stockées dans vos cales. Chaque cale peut contenir deux marchandises. La petite case imprimée au milieu du vaisseau spatial peut stocker une marchandise.

Défausse. Les marchandises peuvent être librement défaussées. Elles retournent dans le stock commun.

Commerce avec d'autres joueurs. On peut également faire librement du commerce de marchandises avec des joueurs sur la même planète. Ceci ne coûte aucun marqueur d'énergie.



Duck Dealer (Marchand de canards) – Règles

Privilèges. Si un joueur a placé un privilège sur une mine, une usine, un chantier spatial ou une tuile consommateur, il ne paye qu'un marqueur d'énergie commerce pour utiliser la tuile autant qu'il le souhaite : jusqu'à la fin de son tour ou s'il quitte la planète. Par exemple, il peut acheter plusieurs marchandises à une mine ou livrer plusieurs fois à un site consommateur. Il doit payer les marchandises d'entrée plusieurs fois. Les privilèges n'empêchent pas les autres joueurs d'utiliser une tuile.

PASSAGES DE SCHRÖDINGER

Les passages de Schrödinger fonctionnent comme une téléportation qui peut être utilisée par tous les joueurs sur le plateau de jeu (voir déplacement).

Une fois par partie, chaque joueur peut placer ses passages à tout moment pendant un tour d'action. Il place l'entrée et la sortie. Les deux passages doivent être placés sur deux planètes différentes. Aucune planète ne peut contenir plus d'un passage (entrée ou sortie). Une fois qu'ils sont placés, les passages sont fixes pour le reste de la partie et peuvent être utilisés par n'importe quel joueur.

VICTOIRE

La partie se termine après que le dernier tour d'action a été effectué. Celui qui a amassé le plus de richesses gagne la partie.

ERRATA: "Les petits disques en bois pour les marqueurs privilèges ont été remplacés par des cubes en bois identiques aux marqueurs de routes". Signé the Splotter Team.

