

# DUCK DEALER

Mentre camminava verso la sua astronave, senti una voce singhiozzare in modo sommesso. Si voltò ancora una volta e sorrise a sua moglie. "Sarò di ritorno a breve, devo soltanto vendere queste vecchie paperelle di gomma nella prossima stazione spaziale e il gioco è fatto". Ma sapevano entrambi che non era la verità. Perché se così fosse, cosa ci fanno nella stiva quei barattoli di vernice blu e quelle attrezzature satellitari? Perché mai avrebbe dovuto rinforzare lo scafo della sua semplice navicella di classe ricognitore? "Lo so che lo stai facendo per farci sentire tutti orgogliosi", disse sua moglie cercando di sorridere tra le lacrime. "Spero solo che questa volta il piano funzioni a dovere". "Amore mio, non preoccuparti, ho tutto sotto controllo" rispose.

Ma entrambi sapevano che non era vero...

Duck Dealer è un gioco di pianificazione complessa inserito in un contesto di commercio intergalattico. Durante la partita scoprirai nuove rotte commerciali e svilupperai infrastrutture redditizie. Ma soprattutto, cercherai in ogni modo di battere sul tempo gli avversari per per accaparrarti gli affari migliori.

## PANORAMICA DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di accumulare ricchezze tramite la compravendita di perline di plastica, paperelle gialle di gomma, vernice blu, ed altri materiali altamente tecnologici da propinare a dei disgraziati acquirenti sparsi per la galassia.

Il gioco si svolge in turni e la maggior parte di essi sarà di breve durata. In questi frangenti i giocatori accumuleranno abbastanza energia per realizzare i propri piani. Di tanto questa energia verrà utilizzata per svolgere un'azione, volare per la galassia e magari guadagnare più soldi degli avversari...

Durante il corso del gioco, i giocatori miglioreranno la propria astronave aumenteranno la capienza della stiva e le cabine dell'equipaggio. Durante l'esplorazione della galassia nasceranno nuovi centri di produzione, le rotte commerciali cambieranno e sarà necessario inventarsi sempre nuovi modi per fare soldi...

## COMPONENTISTICA

### Merci:



Primarie: Paperelle gialle di gomma, perline di plastica, pannelli solari, vernice blu, cabine telefoniche.



Merci intermedie da 3 punti: satelliti, acceleratore lineare, paperelle invisibili, radio moderna, pillole dimagranti.



Merci finali da 10 punti: economia, arte moderna, scienza.



Merci finali da 30 punti: religione, politica, medicina, militare.

### Quattro tipi di segnalini economici:



Le miniere producono le merci primarie. Cinque di esse hanno stampato sopra di esse il pianeta di partenza su cui devono essere piazzate.



Le fabbriche trasformano le materie richieste in un altro tipo di merce.



Gli spaziporti producono componenti per astronavi nel caso in cui le materie richieste siano disponibili.



La clientela permette ai giocatori di guadagnare denaro (punti vittoria).

Gli spaziporti e la clientela hanno il retro della tessera che indica quando un sito non è stato ancora costruito (lato giallo). Costruire fabbriche, spaziporti e clientela fa guadagnare punti vittoria.

### Segnalini stiva di carico:



Utilizzato per aggiungere uno spazio nella stiva di carico dell'astronave.

### **Gettone energia:**

Dischi di legno di grandi dimensioni, 40 per colore. Rappresentano le tue possibili azioni durante il gioco. I colori corrispondono ai tipi di azione possibili: rosso = movimento, giallo = costruzione, blu = commercio.

### **Cabine dell'equipaggio:**

I gettoni energia piazzati all'interno dell'astronave rappresentano i membri dell'equipaggio specializzati per le diverse attività di bordo: navigazione (rosso), costruzione (giallo) e commercio (blu). Producono 1 energia del tipo corrispondente per ogni turno in cui il giocatore proprietario dell'astronave decide di accumulare energia.

### **Il tabellone:**

Il tabellone mostra un certo numero di pianeti connessi da delle rotte intergalattiche. Ogni pianeta dispone di 2-3 slot in cui è possibile piazzare miniere, fabbriche, spazioporti e clientela. Il tabellone contiene anche il tracciato del punteggio (1-100) e quello dei turni (1-24) oltre a degli slot su cui piazzare le tessere clientela .

### **Tratte delle rotte intergalattiche:**

Cubetti di legno nei diversi colori dei giocatori, 30 per ognuno. Vengono piazzati sulle tratte intergalattiche e permettono ai giocatori di balzare oltre quelle caselle durante il movimento. In aggiunta il giocatore utilizza uno di questi cubetti come segnataro ed uno come segnapianti.

### **Privilegi di fabbricazione:**

10 dischi di piccole dimensioni in ognuno dei colori dei giocatori (ndr. sostituiti in fase di stampa con cubetti di legno identici a quelli utilizzati per le tratte delle rotte intergalattiche). Vengono utilizzati per mostrare quando un giocatore ottiene uno sconto durante il commercio con una fabbrica, miniera, spazioporto o clientela.

### **Astronave:**

Ogni giocatore dispone di 1 astronave composta da una pedina (nel colore del giocatore) e da una plancia. La pedina va assemblata prima di iniziare la prima partita. Sulla plancia il giocatore potrà aggiungere nuove stive di carico e cabine per poter ospitare Piloti, Mercanti e Costruttori (da posizionare sugli slot a disposizione. All'inizio della partita l'astronave ha in dotazione un piccola piccola stiva di carico (grande mezzo slot).

### **Segnalini portale di Schrödinger:**



2 per giocatore, nei rispettivi colori. Vengono utilizzati per teletrasportare una nave da un pianeta all'altro.

## **PREPARAZIONE**

Dividi i gettoni energia per colore e posizionali sulle rispettive posizioni della plancia "Costruisci/ Muovi/

Commercia. I giocatori cominciano la partita senza gettoni energia e senza segnalini merce.

Mescola le 5 miniere e posizionale sui pianeti di partenza (uno per pianeta con solo due slot disponibili). Mescola i cinque spazioporti e piazzali sul secondo slot disponibile (sul lato giallo "non ancora costruito" a faccia in su).

Mescola le miniere restanti e piazzane una per ogni pianeta libero.

Mescola i segnalini clientela e piazzali sul tracciato della clientela con il rispettivo lato giallo visibile (merci intermedie da 3 punti in cima, seguite dalle merci finali da 10 punti; le merci finali da 30 punti vanno messe sul fondo.

Ogni giocatore riceve la plancia dell'astronave e la relativa pedina del proprio colore, le tratte per le rotte intergalattiche (cubetti di legno) ed i privilegi di fabbricazione (dischi di legno piccoli) oltre che due segnalini portale di Schrödinger.

Il giocatore che è nato nella data più vicina a quella del 24/11/1967 inizia a giocare, quindi si procede in senso orario.

Nel caso si desideri giocare in modo competitivo, i giocatori possono effettuare un'asta puntando un certo numero di punti vittoria (utilizza un foglietto di carta). Il giocatore che ha puntato di più sceglie la sua posizione nell'ordine di turno, e gli altri seguono in base alla puntata effettuata. In caso di pareggio, i giocatori coinvolti possono effettuare un rilancio. In caso di ulteriore pareggio l'ordine viene dato dal giorno di nascita (come da regola precedente). I punti vittoria utilizzati per l'asta verranno scalati dal totale alla fine della partita. Infine i giocatori si scambiano di posto posizionandosi in senso orario a partire dal giocatore che ha fatto la puntata più alta.

Ogni giocatore può posizionare gratuitamente 3 parti a scelta sulla propria astronave (stiva di carico, piloti, mercanti, costruttori). Queste parti vanno posizionate sugli slot marchiati con il numero "8" (se i giocatori lo desiderano, il primo giocatore sceglie per primo).

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore sceglie il proprio pianeta di partenza (uno dei pianeti con solo due slot). Due giocatori non possono partire dallo stesso pianeta. A questo punto, i giocatori posiziono la pedina della propria astronave sul pianeta che hanno scelto.

## **ORDINE DI TURNO**

I giocatori svolgono i loro turni in senso orario. Nel proprio turno un giocatore può decidere se accumulare energia o svolgere delle azioni. Non è possibile fare entrambe le cose (eccetto un caso particolare che verrà spiegato in seguito). Normalmente i giocatori impiegheranno diversi turni ad accumulare energia. Questa energia verrà spesa per svolgere le azioni che hanno pianificato. Ne consegue che la maggior parte dei loro turni si svolgerà in modo davvero rapido.

## ACCUMULARE ENERGIA

Per accumulare energia, i giocatori scelgono di raccogliere gettoni energia in base alle loro esigenze: le energie permettono di muovere, costruire o commerciare. In aggiunta ogni cabina dell'equipaggio (dischi di legno di grandi dimensioni) interna alla nave produce un gettone energia dello stesso tipo. Ad esempio, se un giocatore dispone di 2 cabine di piloti ed una di costruttori, otterrà 2 gettoni movimento ed 1 gettone costruzione. Queste energie si sommano a quella accumulata dal giocatore tramite la scelta del gettone.

Ciò conclude il turno in cui un giocatore accumula energia.

Se l'energia di un colore si esaurisce (nel caso in cui un giocatore raccoglie o vuole raccogliere il gettone di un colore che è andato esaurito), il giocatore guadagna anche un turno di azione che avviene subito dopo il turno in cui ha accumulato energia. Durante questo turno bonus, il giocatore può usare tutti i gettoni energia che ha raccolto (compresi quelli che non erano disponibili). Puoi utilizzare dei cubetti (o qualsiasi altro materiale a disposizione) per tenere traccia dell'energia "virtuale" accumulata. Alla fine del turno puoi mantenere soltanto i normali gettoni di energia (quelli virtuali vanno persi).

Questa è l'unica situazione in cui un giocatore può accumulare energia e compiere azioni nello stesso turno.

## SVOLGERE LE AZIONI

Se un giocatore sceglie di svolgere azioni deve fare quanto segue:

Colloca uno dei cubetti del proprio colore sul tracciato dei turni stampato sul tabellone. Il cubetto rimarrà in quella posizione per tutta la durata della partita. Se si raggiunge il turno 24 il gioco terminerà alla fine del turno in corso.

Può piazzare da una a tre tratte di rotta intergalattica del proprio colore in ogni casella attualmente libera da pianeti, altre tratte di rotta intergalattica o astronavi. Il numero di tratte collocabili dipende dall'attuale turno in corso: una nei turni da 1 a 6, due nei turni da 7 a 12, tre nei turni da 13 a 24.

Può utilizzare da zero a tutti i propri dischi energia precedentemente accumulati per muovere, costruire e commerciare. Queste azioni possono essere svolte in qualsiasi ordine (es: vendere qualcosa, muovere, costruire, vendere, muovere, etc.). L'unico limite è dato dal numero di gettoni energia che il giocatore ha a disposizione. I gettoni spesi tornano disponibili nella riserva generale.

Nel caso in cui non lo abbia ancora fatto, il giocatore può utilizzare entrambi i propri segnalini portale di

Schrödinger. Ciò può avvenire in qualsiasi momento del proprio turno.

Dopo la propria azione, può conservare al massimo 4 gettoni energia all'interno della propria astronave. Eventuali gettoni in eccesso devono essere restituiti alla riserva generale.

I cubetti di legno e i gettoni di legno di piccole dimensioni sono disponibili in numero limitato. Se un giocatore li esaurisce potrà recuperarli tra quelli che ha già piazzato sul tabellone (privilegi o rotte interstellari). E' possibile recuperare un cubetto da una rotta interstellare ed utilizzarlo sul tracciato dei turni, tuttavia, una volta che un cubetto si trova sul segnaturni, non potrà più essere spostato altrove.

## MOVIMENTO

Per ogni gettone energia di Movimento (rosso) speso, il giocatore può muovere la propria astronave di un certo numero di spazi. Ogni punto (cometa) e ogni pianeta contano come uno spazio.

Il numero di spazi percorribili consumando un gettone energia dipende dalla composizione dell'astronave (cabine dell'equipaggio e/o stiva di carico). 8 spazi se l'astronave ha 3 slot carichi (classe ricognitore), 5 se ha da 4 a 6 slot carichi (classe incrociatore), 2 per le astronavi con 6 o più slot carichi (carga).

**Rotte intergalattiche.** Ogni punto che contiene una rotta interstellare nel colore del giocatore non viene conteggiato. Nota: i pianeti non possono contenere rotte intergalattiche. I punti occupati dalle rotte intergalattiche degli altri giocatori vengono contati normalmente.

**Portale di Schrödinger.** Se un giocatore si trova su un pianeta che dispone di un varco d'entrata del portale di Schrödinger, potrà spendere un gettone energia per poter raggiungere il varco di uscita dello stesso colore. Utilizzare il teletrasporto costa sempre esattamente un gettone energia – non è possibile utilizzare lo stesso gettone energia per svolgere altri movimenti. Importante: un giocatore può utilizzare un portale di Schrödinger posizionato da un altro giocatore come se fosse il proprio.

**Fermarsi nello spazio profondo.** Un giocatore può terminare il proprio movimento in un punto dello spazio profondo o su un pianeta. I pianeti sono gli unici luoghi dove è possibile effettuare azioni di costruzione e commercio; ne consegue che per la maggior parte del tempo i giocatori cercheranno di muoversi in modo da raggiungere un pianeta.

**Navi nello stesso luogo.** Un'astronave può terminare il proprio movimento in un punto che già contiene una nave avversaria. Le astronavi non interagiscono tra loro.

**Punti movimento in eccesso.** E' possibile utilizzare anche solo una parte del movimento generato dall'accensione dei motori (ad esempio è possibile muovere di uno solo spazio nonostante l'accensione

permetta di muovere fino a 8). Tutto il movimento in eccesso viene perso nel momento in cui il giocatore decide di interagire con un pianeta.

**Esplorazione.** Nel corso del gioco le astronavi muoveranno in pianeti che non sono mai stati visitati in precedenza, I pianeti in questione vengono esplorati. Il giocatore sceglie una delle due tessere clientela in cima al tracciato clientela e la posiziona nel secondo slot del pianeta. La tessera va piazzata in modo che il lato di colore giallo risulti visibile.

L'esplorazione è obbligatoria nel caso in cui un giocatore termini il movimento (o parte di esso) su un pianeta. Se il giocatore non ha ancora esaurito i movimenti forniti dal gettone energia che sta usando, può sempre decidere di sorvolare il pianeta senza doversi fermare. In questo caso non è possibile interagire con il pianeta in alcun modo.

## COSTRUIRE

Un giocatore con l'astronave attraccata ad un pianeta può decidere di costruire al suo interno. Ogni pianeta può contenere al massimo una tessera clientela o una fabbrica. I pianeti di partenza contengono una miniera e uno spaziorporto.

Costruire una tessera fabbrica, spaziorporto o clientela costa un gettone energia di tipo costruzione (giallo) (da restituirsi alla banca) più le merci richieste.

**Tessere clientela e spaziorporto.** Il giocatore può acquistare tessere clientela e spaziorporto nel caso possieda le merci indicate sul lato giallo "non costruito" della tessera. Le merci richieste sono indicate in un piccolo quadratino. "R" è una merce scelta del giocatore che deve essere diversa da quella indicata sulla tessera. Per costruire uno spaziorporto avrai bisogno di due merci differenti tra loro. A questo punto il giocatore ottiene tanti punti vittoria quanti quelli indicati dalla tessera. La tessera va quindi capovolta in modo che il lato blu "costruito" risulti visibile.

**Fabbriche.** Per costruire una fabbrica devi versare alla banca le merci indicate sulla tessera che vuoi mettere in gioco. Prendi la tessera fabbrica dalla riserva e posizionala in uno slot libero del pianeta su cui hai deciso di costruire. Il numero di punti vittoria generati dalla costruzione della fabbrica è indicato dall'aiuto di gioco a disposizione di ogni giocatore. Importante: il numero di tessere fabbrica è limitato.

**Privilegi.** Pagando tre gettoni energia di tipo costruzione (giallo) puoi reclamare la miniera sul pianeta in cui ti trovi. La miniera in questione deve essere libera da dischi privilegio. Piazza un segnalino privilegio del tuo colore sulla miniera, fabbrica, spaziorporto e clientela che hai reclamato nella stessa maniera.

**Rotta intergalattica.** Oltre a costruire nel punto in cui ti trovi, puoi acquisire parti di rotte intergalattiche in qualsiasi punto del tabellone. Devi pagare un gettone energia di tipo costruzione per ogni parte di rotta

intergalattica che vuoi acquisire. Le parti di rotte intergalattiche (cubetti di legno) possono essere posizionate su qualsiasi punto (pianeti esclusi) dell'universo che non contenga altre astronavi o rotte intergalattiche.

## COMMERCIO

Puoi commerciare solo sul pianeta in cui si trova la tua astronave. Il costo per effettuare l'azione consiste in un disco energia di colore blu più le merci necessarie per la transazione.

**Miniere.** Tutti i pianeti contengono una miniera. Per ogni gettone energia di tipo commercio speso, puoi prendere una merce prodotta dalla miniera e caricarla all'interno della tua astronave.

**Spazioporti.** Tutti i pianeti iniziali contengono uno spaziorporto. Grazie ad esso puoi migliorare la tua astronave: le cabine dell'equipaggio sono in grado di produrre energia; devi piazzare un gettone energia del colore corrispondente sulla tua astronave. In alternativa puoi ampliare la stiva di carico. Gli aggiornamenti per la tua astronave possono essere acquistati negli spazioporti del tipo corrispondente. Lo spaziorporto deve essere stato costruito in precedenza (lato blu rivolto verso l'alto). Il costo per effettuare l'aggiornamento è indicato all'interno della tessera (es: uno spazio per la stiva costa 1 cabina telefonica e 1 vernice blu a cui devi aggiungere 1 gettone energia di tipo commercio).

L'aggiornamento acquistato va ad occupare uno slot all'interno dell'astronave. Se hai costruito sopra il primo slot da "5" o da "2" la velocità della tua astronave cambierà di conseguenza. Puoi posizionare un aggiornamento in uno slot che ne contiene già un altro: in questo caso devi scartare l'aggiornamento precedente e restituirlo alla riserva generale. Ricorda: una volta che utilizzi uno slot non potrai più svuotarlo.

**Fabbriche.** Se in un pianeta è stata costruita una fabbrica (lato blu rivolto verso l'alto), potrai utilizzarla per convertire le materie richieste nel prodotto lavorato mostrato in figura. Per esempio per creare una pillola dimagrante devi avere in mano 1 vernice blu, 1 perlina di plastica ed un gettone energia di tipo commercio per poter svolgere l'azione. Le merci non possono essere scomposte una volta assemblate tra loro.

**Clientela.** Se il pianeta ha al proprio interno una clientela attiva (lato blu rivolto verso l'alto), puoi guadagnare soldi (punti vittoria) consegnando la merce richiesta. Devi spendere una merce del tipo richiesto dal pianeta più un gettone di energia di tipo commercio. Ottieni il numero di punti vittoria indicati dalla tessera.

**Immagazzinare merci.** Durante un turno di commercio puoi acquisire un qualsiasi numero di merci, anche superiore all'effettiva capienza della stiva di carico della tua astronave. Tuttavia, una volta che decidi di muoverti (o nel momento in cui termini il tuo turno), puoi immagazzinare una quantità di merci non superiore all'effettiva capienza della tua stiva. Ogni spazio della

stiva può contenere due merci. Lo spazio al centro dell'astronave (dimensione pari a mezzo slot) può contenere solo una merce.

**Scartare le merci.** Puoi scartare le tue merci in qualsiasi momento. Riponile nella riserva generale.

**Commerciare con altri giocatori.** Sei libero di fare scambi con altri giocatori a patto che essi si trovino nel tuo stesso pianeta. Quest'azione non costa gettoni energia.

**Privilegi.** Se hai giocato un privilegio su una tessera miniera, fabbrica, spaziorporto o clientela, devi pagare soltanto un gettone di energia di commercio per utilizzare la tessera quante volte vuoi. Il bonus termina nel momento in cui termini il turno o lasci il pianeta. Ad esempio, spendendo un solo gettone, puoi acquistare più merci da una miniera o consegnare più merci ad un tipo di clientela. Ovviamente dovrai consumare tutte le merci che ti vengono richieste. I privilegi non impediscono agli altri giocatori di utilizzare una tessera.

## **PORTALI DI SCHRÖDINGER**

I portali di Schrödinger funzionano come un teletrasporto e possono essere utilizzati da tutti i giocatori (vedi movimento).

Puoi posizionare il tuo portale in qualsiasi momento durante il tuo turno (ed una sola volta per partita). Devi posizionare sia l'entrata che l'uscita del varco. Entrambi i varchi devono trovarsi su due pianeti diversi. Un pianeta non può contenere più di un portale (sia entrate che uscite). Una volta piazzati, i portali non possono più essere spostati per tutto il resto della partita. Ricorda: i portali possono essere utilizzati da tutti i giocatori.

## **VINCERE LA PARTITA**

La partita termina alla fine dell'ultimo turno di gioco. Vince il giocatore più ricco (quello con più punti vittoria).

### **Game design:**

Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

### **Design grafico:**

Tooba Rezaei, Maral Karaee

### **Traduzione del regolamento e revisione:**

Francesco Tamagnone, Damiano Ferraro, Giancarlo Sorrentino.

### **Pubblicato da:**

Splotter Spellen, Langestraat 22, Leiden, The Netherlands, [info@splotter.nl](mailto:info@splotter.nl), <http://www.splotter.nl>

### **Un ringraziamento speciale a tutti i playtester:**

Jeroen Doumen, Bianca van Dujil, Nora Ghaoui, Ferdy Hanssen, Ragnar Krempel, Michel Rosien, Henriëtte Verburg, Joris Wiersinga, Berend-Jan van der Zwaag