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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

SPACE DEALER

Un jeu interplanétaire en temps réel

par Tobias Stapelfeldt

Joueurs : 3-4
Extensible jusqu'à 8 joueurs
Durée : 30 minutes

eggertspiele

Matériel pour 3 ou 4 joueurs

10 robots (sabliers d'une minute)

4 planètes, constituées chacune de 3 parties

8 champs orbitaux et 18 éléments de connexion

éléments de connexion		
3	4-8	5-8
	joueurs	

72 cartes technologie (de trois types : 24 numérotées 1, 28 numérotées 2 et 20 numérotées 3)

12 cartes demande (dos de carte : planète neutre Gizzi)

5 vaisseaux spatiaux, constitués chacun de 2 parties

88 jetons ronds en bois (marqueurs de points de victoire, 11 dans chacune des 8 couleurs, marqueurs de niveau technologique)

40 petits cubes en bois (marqueurs de marchandise, 10 en rouge, jaune, bleu et vert)

10 petits cubes noirs en bois (marqueurs d'attaque)

1 CD (piste audio de 30 minutes et vidéo d'apprentissage)

Avant votre première partie :
Retirez toutes les pièces de leurs supports.
Pliez les côtés des vaisseaux spatiaux de manière à former un W et emboîtez-les délicatement dans le corps des vaisseaux spatiaux.

« Le haut conseil de la planète Frökla salue son plus haut administrateur. Le conseil a le plaisir d'annoncer l'achèvement par ses robots de ses complexes miniers. La production devrait débuter immédiatement. La planète Zartok a désespérément besoin de minerais de cristal bleu. Notre vaisseau spatial est sur le point de retourner sur notre orbite pour ramener des cristaux à Zartok. Après quoi nous pourrons accroître notre niveau de technologie et terminer le satellite solaire en chantier, de manière à ce que la domination du système solaire soit à notre portée »

Remarques préliminaires

Il y a 8 couleurs de joueur dans chaque jeu. Les planètes, les champs orbitaux et les vaisseaux spatiaux sont imprimés des deux côtés de sorte que toutes les combinaisons de couleur ne sont pas possibles dans une partie à 3 ou à 4 joueurs. Pour plus de 4 joueurs, deux boîtes de Spacedealer sont nécessaires pour être combinées pour pouvoir jouer jusqu'à 8 joueurs. Un set de pièces de la même couleur est choisi parmi les marqueurs de points de victoire non utilisés pour servir de marqueurs de niveau technologique (> 2 Mise en place).

Pour permettre d'appréhender le jeu plus facilement, un CD avec une explication vidéo est fourni, il présente les règles principales avec le matériel de jeu.

Les règles de jeu qui suivent sont divisées en deux parties : les règles de base et les règles avancées pour les joueurs expérimentés. Il est recommandé aux débutants de jouer au moins une partie uniquement avec les règles de base qui suivent, pour se familiariser avec le jeu. Les règles avancées procurent un plus haut niveau d'interaction entre les joueurs et, tout bien considéré, un équilibre de jeu élevé ; les règles de base sont maintenues tout au long de la partie.

REGLES DE BASE

Vaisseau spatial
avec marchandises

1. Aperçu du jeu

Les joueurs équipent leur planète, font des recherches et utilisent des technologies et produisent des marchandises. Avec leurs vaisseaux spatiaux, ils naviguent vers les planètes des autres joueurs pour satisfaire leurs demandes en leur livrant les marchandises requises. Pendant qu'ils réalisent toutes ces choses, le temps s'écoule pendant que tous les joueurs jouent simultanément, chaque joueur n'ayant que deux sabliers pour coordonner toutes ses actions. Dès qu'un sablier situé sur un endroit spécifique s'est écoulé, l'action correspondante prend effet.

2. Mise en place

Les cartes suivantes ne sont pas utilisées dans le jeu de base : 2 sondes de sabotage (sabotagesonde), 2 missiles interstellaires (interstellarrakete), 1 station orbitale (orbitalstation), 1 sonde de transport (transportsonde), 2 centres technologiques (TechCenters), 2 usines de robots (roboterfabrik), 12 cartes demande (dos : Gizzi).

En fonction du nombre de joueurs, les cartes suivantes ne sont pas utilisées (les cartes sont – lorsque c'est requis – choisies au hasard et remises face cachée dans la boîte de jeu) :

- **3 joueurs :** 2 générateurs (generator), 1 dépôt (depot), 2 satellites solaires (solarsatellit), 1 multi-mine (multimine), 1 complexe minier (minenkomplex), 1 convertisseur (konverter), 2 réacteurs à fusion (fusionreaktor), 1 mine à fusion (fusionsmine), 1 métropole (metropolis), 1 méga-cité (megacity), 1 convertisseur à fusion (fusionskonverter).
- **4 joueurs :** (toutes les cartes restantes sont utilisées)
- **5 joueurs :** préparer chacun des deux sets de cartes pour 3 joueurs et retirez d'un de ces sets : 2 générateurs (generator), 1 dépôt (depot), 2 satellites solaires (solarsatellit), 1 multi-mine (multimine), 1 complexe minier (minenkomplex), 1 convertisseur (konverter), 2 réacteurs à fusion (fusionreaktor) et 1 mine à fusion (fusionsmine).
- **6 joueurs :** préparer chacun des deux sets de cartes pour 3 joueurs.
- **7 joueurs :** préparer un set de cartes pour 3 joueurs et un set de cartes pour 4 joueurs.
- **8 joueurs :** préparer chacun des deux sets de cartes pour 4 joueurs.

Pour commencer, chaque joueur reçoit :

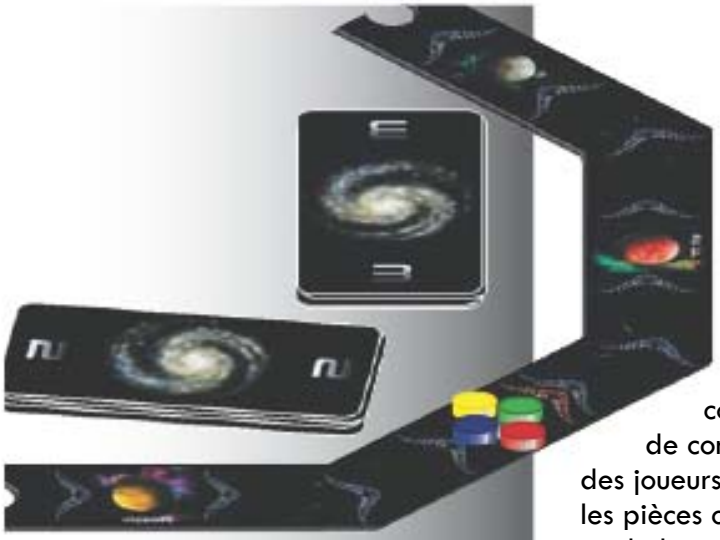
- les marqueurs de points de victoire d'une couleur (couleur de joueur).
- la planète de la couleur de ce joueur. Placez un marqueur de technologie au niveau technologique 1.
- le vaisseau spatial de la couleur de ce joueur
- les cartes technologie suivantes : 3 mines (mine), 2 générateurs (generator) et 1 dépôt (depot).
- 2 sabliers

Les dépôts sont mélangés et distribués face cachée. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, les cartes mine sont réparties en 4 piles (elles sont triées par couleur), mélangées séparément et posées sur les 4 piles de la manière suivante : une pile ne reçoit aucune mine rouge, une pile aucune jaune, une pile aucune verte et une pile aucune bleue. Chaque joueur reçoit une de ces piles. (La pile restante n'est pas utilisée dans une partie à 3 joueurs).

Chaque joueur pose sa planète devant lui sur la table. Les marqueurs de points de victoire sont posés sur l'image de la planète. Un générateur est posé à gauche ou à droite de la planète. Une des mines est placée sur une des connexions d'énergie qui est à ce moment alimentée. (Au début de la partie, chaque joueur choisit sa mine secrètement avant que tous les joueurs révèlent leurs mines). Chaque joueur pose les quatre autres cartes technologie face cachée sur le côté, elles constituent sa pile personnelle de technologie prête à être utilisée.

Les cartes restantes sont triées face cachée en deux piles en fonction de leur niveau de technologie (le niveau de technologie d'une carte est égal au nombre indiqué sur son dos), elles sont mélangées séparément et posées au centre de la table. Elles constituent les piles communes de technologie 2 et 3.

Exemple de mise en place : Le joueur Moimoi (jaune) choisit une mine rouge. Ses 10 marqueurs de points de victoire sont posés sur sa planète et un marqueur mauve (couleur de joueur non utilisée) est posée sur l'emplacement « 1 » du niveau technologique de sa planète.

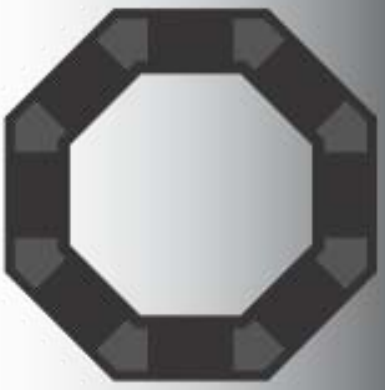


Les marqueurs de marchandise sont aussi déposés de manière à constituer une réserve pour tous les joueurs. Les marqueurs d'attaque (noir), les deux sabliers restants et le vaisseau spatial neutre ne sont pas utilisés dans le jeu de base.

Les champs orbitaux de la couleur des joueurs et le même nombre de champs orbitaux neutres sont connectés pour former un anneau à l'aide des éléments de connexion, en alternant les planètes neutres avec celles des joueurs. L'anneau est placé au centre de la table et entoure les pièces constituant la réserve commune. Tous les joueurs posent un de leurs marqueurs de points de victoire sur l'emplacement rouge imprimé sur l'anneau. Chaque joueur place son vaisseau spatial à l'extérieur de l'anneau en l'orientant face au champ orbital de sa propre planète. Les champs orbitaux ont une double fonction, ils servent de station pour vaisseau spatial et de mesure pour les points de victoire.

Chaque joueur pose ses deux sabliers, dont le sable est totalement écoulé, devant lui en dessous de sa planète. Dans cette position, les sabliers sont inactifs. Par conséquent, retourner et poser un sablier inactif, à pour effet de l'activer. Un sablier dont le sable s'est totalement écoulé après avoir été activé est utilisable.

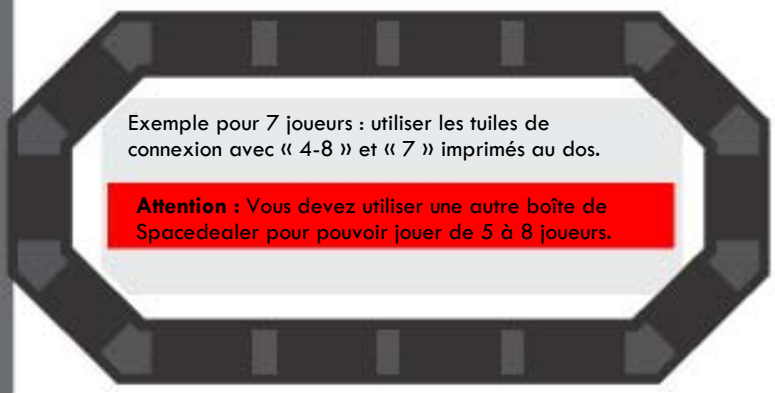
Une partie dure exactement 30 minutes. Un minuteur est nécessaire pour débuter le jeu. A cette fin, la piste audio du CD fourni avec le jeu peut être utilisée, comme tout autre minuteur.



Orbite (plateau de jeu) pour 4 joueurs : utiliser les tuiles de connexion avec un « 4 » imprimé au dos.

Image en bas à droite :

Orbite (plateau de jeu) pour 3 joueurs : utiliser les tuiles de connexion avec un « 3 » imprimé au dos.



3. Déroulement du jeu

Tous les joueurs jouent en même temps. Chaque joueur peut, à n'importe quel moment :

- jouer des cartes technologie (> 3.1)
- assigner un travail à ses sabliers inactifs (> 3.2)
- échanger ses marchandises (> 3.3)
- satisfaire aux demandes de manière à gagner des points de victoire (> 3.4)

3.1 Jouer des cartes technologie

Au sommet de chaque carte planète se trouve la zone de planification du joueur (symboles d'une loupe sur la planète) où il peut poser jusqu'à deux cartes (choisies parmi les cartes de sa pile personnelle de technologie). Ainsi, aussi longtemps qu'un joueur n'a pas d'emplacement disponible dans sa zone de planification, il ne peut pas poser de carte supplémentaire.

Zone de planification

3.2 Assigner un travail à un sablier (exemple 1)

Un travail peut être assigné à un sablier inactif pour pouvoir :

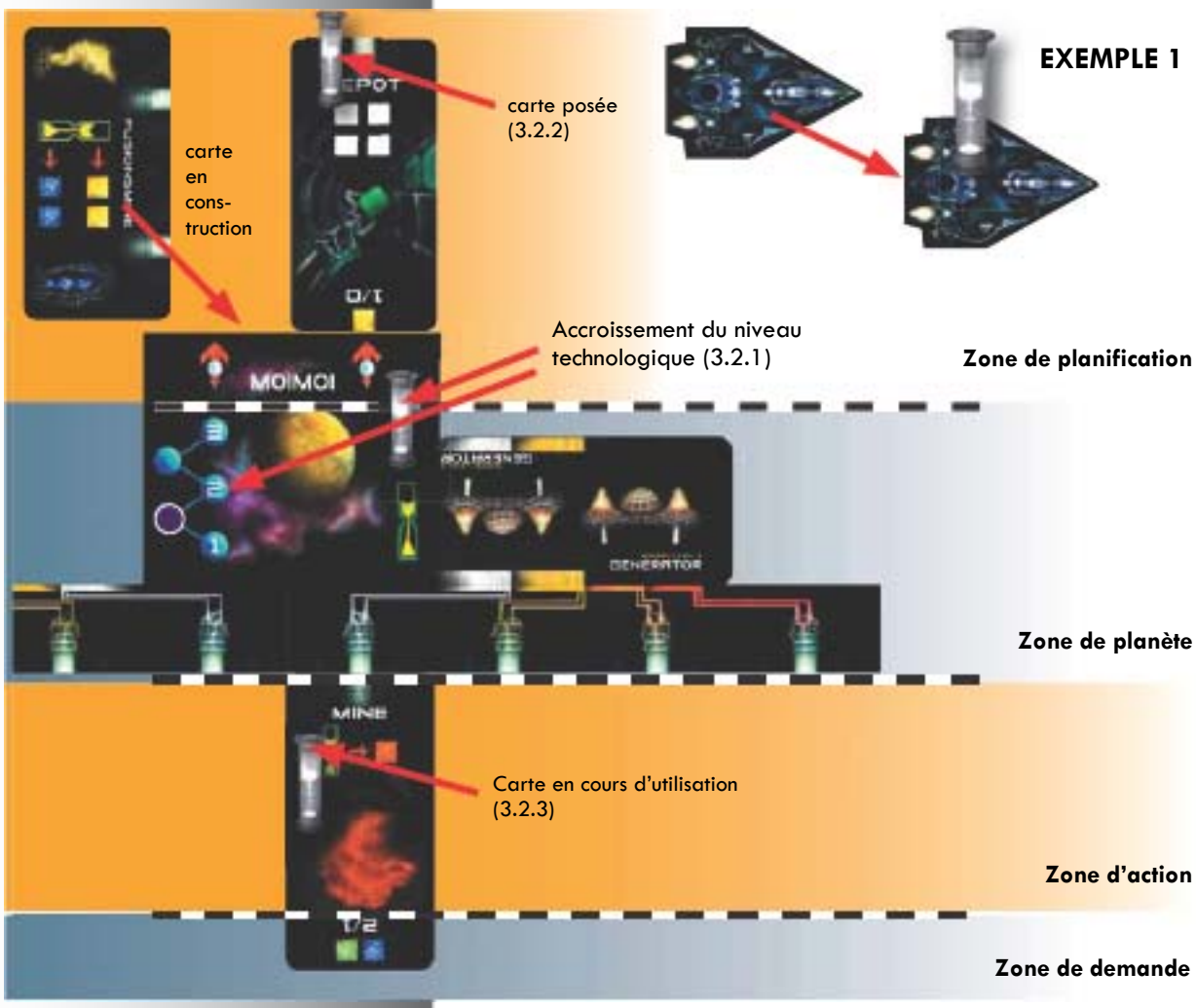
- accroître le niveau technologique de la planète (> 3.21)
- construire une carte technologie (> 3.22)
- utiliser une carte technologie (> 3.23)
- déplacer un vaisseau spatial (> 3.24)

3.2.1 Accroître le niveau technologique de la planète

Avant qu'un joueur ne soit autorisé à prendre une carte technologie d'une pile commune de technologie pour la placer dans sa zone de planification, il doit d'abord accroître le niveau technologique de sa planète. Pour ce faire, il doit activer un sablier sur l'emplacement sablier (image sablier) de la planète. Quand le sablier est utilisable, le marqueur de niveau technologique de la planète est déplacé d'une position vers le haut sur l'échelle. Les positions 2 et 3 représentent un nouveau niveau technologique pour la planète.

Emplacement sablier sur la planète

Un joueur avec un niveau technologique de 2 est autorisé à piocher de nouvelles cartes de la pile commune de technologie 2 ; avec un niveau technologique de 3, il peut piocher des cartes des piles communes de technologie 2 et 3. Ce qui signifie qu'à la place d'utiliser des cartes de sa pile personnelle de technologie, il peut piocher deux cartes d'une pile commune de technologie.



3.1. Un joueur peut placer jusqu'à 2 cartes dans sa zone de planification (sans sablier)

3.2. Un joueur peut placer un sablier sur un emplacement de sablier pour commencer une action, sur un vaisseau spatial pour pouvoir le déplacer ou sur une carte d'une zone de planification pour pouvoir produire cette carte.

Il examine les deux cartes, en replace une face cachée sous la pile et place l'autre dans sa **zone de planification**.

3.2.2 Construire une carte technologie (exemple 2)

Chaque joueur peut uniquement équiper sa planète en utilisant les cartes technologie situées dans sa **zone de planification**.

Pour construire une carte, le joueur doit activer un sablier sur cette carte. Quand le sablier est utilisable, la carte peut être posée sur un site de construction approprié. A ce moment-là, le sablier devient inactif.

Les sites de construction d'une planète consistent en trois rangées. Dans la rangée supérieure se trouve la **zone de planète**, contenant la planète du joueur.

Dans la rangée du milieu se trouve la zone d'action. Dans la rangée inférieure se trouve la **zone de demande**.

a) Une centrale de puissance (Générateur, satellite solaire ou réacteur à fusion) ne peut être construite que dans la **zone de planète**. Un générateur est construit directement adjacent à la planète, sur son côté gauche ou droit. Un satellite solaire ne peut être construit que sur un générateur et un réacteur à fusion ne peut être construit que sur un satellite solaire.

b) Une carte avec **une seule connexion d'énergie** doit être construite de manière à ce que cette connexion soit fournie en énergie par une centrale de puissance. La carte est posée aussi bien dans la **zone d'action** que dans la **zone de demande**.

c) Une carte avec **deux connexions d'énergie** doit être construite de manière à ce que ces connections soient fournies en énergie par une ou deux centrales de puissance. La carte est posée complètement dans la **zone d'action**.

d) Une carte sans aucune connexion d'énergie est construite – en fonction de la répartition entre la partie action et la partie demande – de manière à ce que ses deux moitiés soient posées dans la bonne zone. Elle doit posséder au moins un côté adjacent à un autre côté.

On ne peut construire sur d'autres cartes ou sur des parties d'autres cartes que dans la **zone d'action**. **Les effets des cartes sur lesquelles on a construit ou partiellement construit ne peuvent plus être utilisés** (> 3.2.3 Utiliser une carte technologie).

3.2.3 Utiliser une carte technologie

Les cartes permettent de réaliser différentes actions. Plusieurs cartes possèdent un emplacement de sablier. Un sablier peut être activé sur chaque emplacement de sablier situé dans la zone d'action du joueur. Quand le sablier est utilisable, l'effet peut être appliqué. A ce moment-là, le sablier devient inactif.

a) Une mine produit un marqueur de marchandise de sa couleur spécifique qui doit être placée soit dans un dépôt de la planète, soit dans un vaisseau spatial sur la planète; autrement, la marchandise est perdue. Un complexe minier produit deux marqueurs de marchandise.

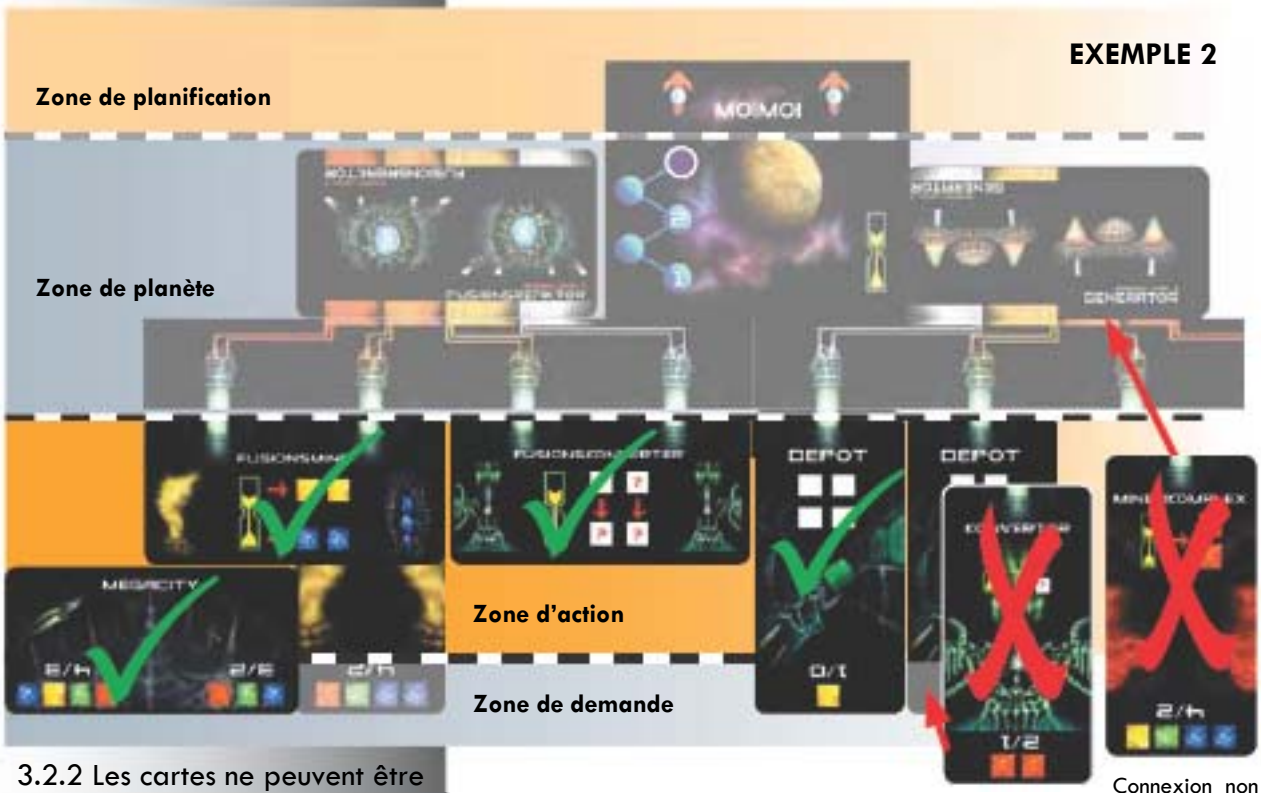
Séquence de construction des centrales de puissance

Carte avec une seule connexion d'énergie

Carte avec deux connexions d'énergie

Carte sans connexion d'énergie

Carte avec un emplacement de sablier



Construire des cartes l'une sur l'autre n'est pas autorisé dans la zone de demande

Connexion non fournie en énergie

3.2.2 Les cartes ne peuvent être construites que sur un site de construction fourni en énergie

Vous ne pouvez construire sur des cartes existantes que dans la zone d'action

Une multi-mine produit un marqueur de marchandise de n'importe quelle couleur. Une mine à fusion produit 4 marqueurs de marchandise de la couleur indiquée. **Un vaisseau spatial peut contenir au maximum 8 marchandises.**

b) Un convertisseur permet au joueur d'échanger une de ses marchandises situées dans un dépôt ou dans son propre vaisseau spatial sur cette planète avec n'importe quelle marchandise de la réserve commune. Avec un convertisseur à fusion, il peut échanger jusqu'à deux marchandises.

3.2.4 Déplacer un vaisseau spatial

Le joueur peut déplacer son vaisseau spatial, ainsi que son chargement, d'un emplacement sur le champs orbital d'une planète directement adjacente sur l'anneau. Après cela, **il doit** activer un sablier sur l'emplacement de sablier du vaisseau spatial. Le vaisseau est maintenant en vol, et non sur une planète. Quand le sablier est utilisable, le vaisseau spatial est immédiatement sur la planète de destination. A ce moment-là, le sablier est inactif.

Un vaisseau spatial qui n'a chargé aucune marchandise peut être posé directement sur le champs orbital d'une planète quelconque et pourra s'y poser en utilisant un sablier. Les marchandises qui ne sont pas demandées peuvent être, au besoin, remises dans la réserve.

3.3 Echanger ses marchandises

Tous les joueurs sont toujours autorisés à échanger ou à donner des marchandises. Pour ce faire, les vaisseaux spatiaux et les dépôts où ces marchandises sont transférées doivent être sur la même planète. **Le chargement maximum des vaisseaux spatiaux est toujours de 8 marchandises.**

3.4 Satisfaire aux demandes

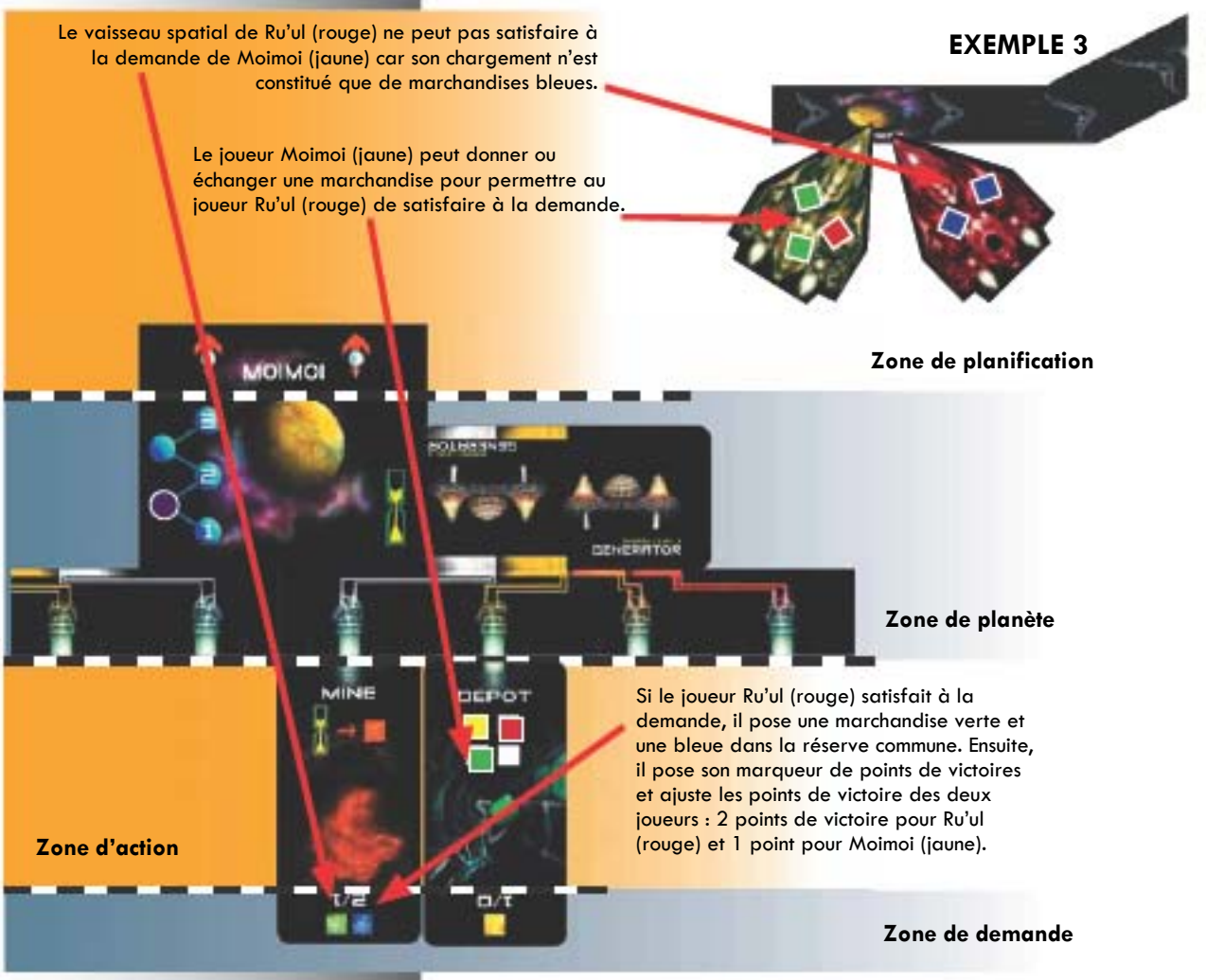
Pour satisfaire à une demande, chaque joueur peut remettre des marchandises de son vaisseau spatial dans la réserve commune. La condition est qu'un vaisseau spatial doit être sur la planète d'un autre joueur (c'est-à-dire qu'un joueur n'est pas autorisé à satisfaire à des demandes de sa propre planète) et que les marchandises, en fonction de la combinaison des demandes de cette planète, soient livrées à la réserve commune (les marchandises qui ne sont plus demandées peuvent toujours être abandonnées et placées dans la réserve commune, sans produire aucun effet).

Maintenant, le joueur pose un de ses marqueurs de points de victoire sur l'emplacement de demande. Après cela, il déplace son marqueur de score sur l a piste de score d'un nombre d'emplacement égal à celui du premier chiffre imprimé dans la zone de demande, et avance également le marqueur de points de victoire du joueur qui possède la planète dont la demande vient d'être satisfaite d'un nombre d'emplacement égal au second chiffre. **Chaque demande ne peut être satisfaite qu'une seule fois durant la partie.**

4. Fin du jeu

La partie se termine après 30 minutes (le jeu prend fin plus tôt si un joueur a posé son dernier marqueur de points de victoire). Chaque sablier actif est utilisé de la manière habituelle. Le joueur ayant le plus grand nombre de points de victoire gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a pu utiliser plus de marqueurs de points de victoire gagne. En cas de nouvelle égalité, les joueurs à égalité gagnent ensemble.

le joueur bleu livre les marchandises à la réserve commune et pose son marqueur de points de victoire sur la demande



REGLES POUR JOUEURS EXPERIMENTES

5.1 Cartes technologie supplémentaires

Les cartes technologie suivantes peuvent être ajoutées dans les piles technologie appropriées, en fonction du nombre de joueurs :

- **3 joueurs :** 1 sonde de sabotage (sabotagesonde), 1 missile interstellaire (interstellarrakete), 1 usine de robots (roboterfabrik) et 1 centre technologique (TechCenter).
- **4 joueurs :** 2 sondes de sabotage (sabotagesonde), 2 missiles interstellaires (interstellarrakete), 1 sonde de transport (transportsonde), 1 station orbitale (orbitalstation), 2 usines de robots (roboterfabrik) et 2 centres technologiques (TechCenter).
- **5 joueurs :** ajouter un set de cartes pour 4 joueurs.
- **6 joueurs :** ajouter un set de cartes pour 4 joueurs.
- **7 joueurs :** ajouter un set de cartes pour 3 joueurs et un set de cartes pour 4 joueurs.
- **8 joueurs :** ajouter des deux sets de cartes pour 4 joueurs.

Certaines cartes technologie procurent un effet permanent (sauf lorsque l'on a construit sur elles) :

a) Un centre technologique accroît de 2 cartes la capacité de la zone de planification.

b) Une usine de robots accroît de 1 le nombre de sabliers (les sabliers non utilisés sont placés au centre dans la réserve commune).

c) La station orbitale fournit le vaisseau spatial neutre de la réserve commune. Il démarre de la planète personnelle du joueur (le vaisseau spatial neutre est placé au centre dans la réserve commune).

Les autres cartes technologie prennent effet en utilisant un sablier (pour la sonde de sabotage et le missile interstellaire, il faut utiliser les marqueurs d'attaque noirs).

d) Sur une **sonde de sabotage,** on place maximum deux marqueurs d'attaque. Le joueur peut mettre à n'importe quel moment un marqueur d'attaque de la sonde de sabotage sur un sablier actif de n'importe quel joueur pour le saboter. Le joueur attaqué doit poser son sablier à côté de sa zone de jeu et doit le laisser s'écouler totalement sans pouvoir bénéficier de son effet. Ensuite, le marqueur d'attaque est replacé dans la réserve commune et le sablier peut à nouveau être utilisé.

e) Sur un **missile interstellaire,** les marqueurs d'attaque sont posés jusqu'à ce qu'il y en ait au maximum deux. Le joueur peut mettre à n'importe quel moment un marqueur d'attaque du missile interstellaire sur un emplacement de sablier dans la zone d'action de n'importe quel joueur. Cet emplacement de sablier ne peut pas être utilisé à nouveau avant qu'un sablier ait été activé et utilisé à cet endroit. Ensuite, le marqueur d'attaque est replacé dans la réserve commune. On ne peut pas construire sur une carte bloquée de cette manière par un marqueur d'attaque. Chaque joueur peut être bloqué par un maximum de 2 marqueurs d'attaque.

f) Sur une **sonde de transport,** on peut entreposer jusqu'à deux marchandises – comme dans un dépôt – aussi longtemps qu'il n'y a pas de sablier sur l'emplacement de sablier. Quand un sablier est utilisé sur l'emplacement de sablier, le joueur peut déplacer les marchandises entreposées sur la sonde de transport vers un vaisseau spatial, quelque soit l'endroit où se trouve ce vaisseau spatial à ce moment-là (**il convient de respecter la limite de chargement de 8 marchandises**).

A partir de maintenant, les règles additionnelles suivantes sont utilisées : les cartes situées dans la zone de planification personnelle du joueur peuvent être défaussées, c'est-à-dire que si un sablier est utilisé sur une carte située dans la zone de planification, il est possible de remettre cette carte sous la pile de technologie appropriée. Une carte sur laquelle une autre carte a été construite ne peut pas être défaussée de la sorte.

5.2 Echange de technologie

Chaque joueur peut échanger des cartes situées dans la zone de planification avec d'autres joueurs, à la convenance des joueurs. Les cartes peuvent également être données, mais uniquement si celui qui reçoit la carte a un emplacement disponible dans sa zone de planification.

5.3 Les planètes neutres

Les cartes demande sont mélangées et placées face cachée dans une pile de demande au centre de la table. Quatre cartes demande sont piochées et posées séparément face visible devant chacun des quatre champs orbitaux des planètes neutres.

Les planètes neutres n'appartiennent à aucun joueur. On peut satisfaire aux demandes des cartes disponibles suivant les règles normales. Dans ce cas, le joueur prend la carte, la pose devant lui face cachée et ajuste ses points de victoire sur la piste de score. Après cela, il pioche une cartes de la pile de demande et la pose face visible sur la planète qui est devenue disponible. Si plusieurs joueurs pouvant satisfaire à la nouvelle demande se trouvent sur cette planète neutre à ce moment-là, la carte demande est remise sous la pile et une autre carte est piochée.

Chaque joueur peut abandonner des marchandises de son vaisseau spatial sur le champ orbital des planètes neutres. Ces marchandises peuvent être récoltées par n'importe quel vaisseau spatial qui arrive sur cette planète. (Bien entendu, cette possibilité ne devrait être utilisée que dans le cadre d'autres négociations ; autrement, les joueurs continueraient de récolter des marchandises gratuitement pour les rendre à la réserve commune).

Les planètes neutres

REGLES DE BASE

Tous les joueurs jouent simultanément. Chaque joueur peut, à n'importe quel moment :

- jouer jusqu'à deux cartes technologie dans sa zone de planification (⌧ 3.1)
- assigner un travail à ses sabliers inactifs pour pouvoir (⌧ 3.2) :
  - accroître le niveau technologique de la planète (sablier sur planète) (⌧ 3.2.1)
  - construire une carte technologie (sablier sur carte dans zone de planification) (⌧ 3.2.2)
  - utiliser une carte technologie (sablier sur carte dans zone d'action) (⌧ 3.2.3)
  - déplacer un vaisseau spatial (déplacer vaisseau sur orbite adjacent (si vaisseau vide, sur n'importe quelle orbite), sablier sur vaisseau) (⌧ 3.2.4)
- échanger ses marchandises (toutes les marchandises sur la même planète peuvent être échangées) (⌧ 3.3)
- satisfaire aux demandes de manière à gagner des points de victoire (livrer des marchandises vers réserve commune, poser un marqueur sur la demande si satisfaite, avancer les marqueurs des deux joueurs (dont propriétaire de la carte) sur piste de score) (⌧ 3.4)

REGLES POUR JOUEURS EXPERIMENTES

Les joueurs peuvent de plus et à n'importe quel moment :

- utiliser des marqueurs d'attaque (sonde de sabotage et missile interstellaire) (⌧ 5.1)
- échanger des cartes technologie dans la zone de planification (⌧ 5.2)
- satisfaire aux demandes des planètes neutres (prendre la carte, piocher une nouvelle) (⌧ 5.3)
- abandonner des marchandises sur les planètes neutres (⌧ 5.3)

SPACE DEALER

Résumé des règles et traductions

Fusionkonverter
Convertisseur à fusion

Fusionsmine
Mine à fusion

Fusionreaktor
Réacteur à fusion

Interstellarrakete
Missile interstellaire

Konverter
Convertisseur

Minenkomplex
Complexe minier

Multimine
Multi-mine

Orbitalstation
Station orbitale

Roboterfabriek
Usine de robots

Sabotagesonde
Sonde de sabotage

Solarstellit
Satellite solaire

Transportsonde
Sonde de transport

Des ressources illimitées, de gigantesques complexes miniers et de vastes mégacités – votre planète est devenue la puissance commerciale la plus performante du système solaire. Votre allié le plus précieux durant cette ascension : le temps.

Dans Spacedealer, les joueurs contrôlent simultanément leur planète grâce à leur tactique et aux sabliers. Le temps contrôle la production de marchandises, les déplacements des vaisseaux spatiaux et la construction de bâtiments. Pour gagner le jeu, le plus important est de conserver la maîtrise du timing des actions. Après exactement 30 minutes, le jeu prend fin et le propriétaire de la planète commerciale la plus performante gagne la partie.

Auteur : Tobias Stapelfeldt
Editeur : eggertspiele oHG
Graphismes et lay-out : Patrick Schoden
Edition, lay-out et prepress :
Piste audio : Meik Nickel
Vidéo : Andreas Moritz, Andrea Potinius
Règles anglaises : Sybille Aminzadah and Bruce Whitehill, „Word for Wort“

L’auteur et les éditeurs remercient les personnes suivantes : Yvonne Tietze (hardest critic), Christopher Stapelfeldt, Rebecca Benkus (testplayers since 2002), Jan Podlesch, Marko Frank, Meik Nickel, Nadja Carraro, Torsten Camps (testplayers from Lüneburg), tous les autres testeurs e.g. at the Herner Spielewahnsinn, the testgroup from the Rieckhof, the “Nacht der Spiele” in Lüneburg, les testeurs de Willingen et du testgroup at Bendesdorf.

Traduction
Frédéric Frenay
Mise en page
LudiGaume http://www.ludigaume.net