

# DUCK DEALER

---

## SPIELZUG

### ☐ ENERGIE NEHMEN

- 1 beliebigen Energiemarker nehmen
- für jeden Mannschaftsmarker entsprechenden Energiemarker nehmen  
Falls eine Sorte nicht mehr vorrätig, entsprechend „virtuelle“ Marker nehmen, sofort anschließend Aktion. Man kann aber nur reale Marker übrig behalten.

oder

### ☐ AKTIONEN - beliebige Reihenfolge, beliebig oft

- 1 eigenen (Weg-)Marker auf Rundenleiste legen
- 1 - 3 Wegmarker (je nach Runde) auf freie Plätze legen (nicht auf Planeten)
- Beliebige viele eigene Energiemarker benutzen, nur 4 dürfen übrig behalten werden.
- Jederzeit (einmalig) Schrödingermarker legen.

## BEWEGUNG

- Pro Marker Anzahl Schritte (8-5-2) je nach Schiffsausbau, s. Schiffskarte.
- Jeder Punkt & Planet ein Schritt, eigene Wegmarker zählen nicht mit.
- 1 Marker pro Schrödinger - alle Spieler dürfen alle Schrödinger nutzen.
- Man kann überall anhalten, überzählige Punkte verfallen dann.
- Entdeckung nur bei *Stop* auf noch unentdecktem Planeten - einen der beiden oben liegenden Konsumenten auf zweiten Platz des Planeten legen, gelbe Seite oben.

## BAU (R = zweiter beliebiger, aber anderer Rohstoff)

- Pro Marker (+ Rohstoffe/Waren) auf Planeten mit eigenem Schiff.
  - Jeder Planet kann nur 1 Fabrik, 1 Mine, 1 Konsumenten enthalten (Raumhafen nur auf Startplaneten).
  - Für **Fabrikbau** erst- und einmalig Eingabegüter liefern.
  - **Konsumenten** (gelb) und **Raumhäfen** (gelb) umdrehen ► Punkte.
- Pro Marker 1 Wegmarker legen.
- Pro 3 Marker Privileg auf Fabrik/Mine/Konsumenten/Raumhafen legen.

## HANDEL

- Pro Marker (+ Waren/Güter) auf Planeten mit eigenem Schiff:
  - **Mine** - 1 x diesen Rohstoff nehmen
  - **Raumhafen** (blau) - 1 Mannschaft\* (= Energiemarker) bzw. 1 Frachtraum\*
  - **Fabrik** - entsprechende Ware\*\* herstellen
  - **Konsument** (blau) - ► Punkte
- Während Handel darf man beliebig viele Güter/Rohstoffe haben, aber bei Bewegung muss Frachtraum beachtet werden! Halber Platz ist **Frachtraum** (nicht für Mannschaft!)
- Freier Handel (ohne Marker) mit anderen Spielern auf gleichem Planeten.
  - Privileg - Spieler kann Einrichtung für 1 Marker beliebig oft in einem Spielzug benutzen, solange er auf diesem Planeten ist.

\*Mansschaften (nehmen einen kompletten Platz ein) und Frachträume können ausgetauscht, aber der Platz dafür nicht leer geräumt werden.

\*\* Nicht mehr gewünschte Rohstoffe/Ware/Güter können einfach über Bord geworfen werden.