
FAQ : Space Dealer

- **Mes sabliers ont un sens d'écoulement relativement précis mais n'ont pas tous la même durée.**

Selon le fabricant, il n'est pas possible de produire des sabliers ayant la même durée. Des tolérances de +/- 10 % peuvent se produire en raison des aléas de production. Nous vous recommandons de calibrer les sabliers avant votre première partie et de les marquer en conséquence. (voir la prochaine question)

- **Calibrage : Comment puis je distribuer équitablement les sabliers entre les joueurs ?**

D'abord, classez tous les sabliers en fonction de leur durée sur une ligne. Le sablier le plus rapide et celui le plus lent sont remis dans la boîte pour être disponibles pour les usines robotisées.

Les joueurs prennent ensuite chacun à leur tour le sablier le plus rapide et celui le plus lent situés à chaque extrémité de la rangée.

Si des sabliers ont des durées trop disproportionnées par rapport aux autres, ils peuvent être remplacés en contactant l'éditeur, Eggertspiele.

- **Pouvez vous récapituler les règles de placement de toutes les cartes ?**

- 1/ Toutes les connexions d'un bâtiment doivent être alimentées en énergie.
- 2/ Les contrats ne doivent jamais être recouverts.
- 3/ Au moins un bord d'une carte doit être à côté de n'importe quelle autre carte.
- 4/ Tous les contrats sont placés sur une seule rangée.

- **Les cartes sans connexion d'énergie peuvent-elles être connectées par un côté au delà de la barre d'énergie ?**

oui, voir la question précédente.

- **Les contrats des bâtiments recouverts peuvent ils être remplis ?**

Oui, la zone des contrats et la zone d'action d'une carte sont traitées indépendamment l'une de l'autre.

- **Pourquoi la mine de fusion montre-t-elle deux flèches ?**

C'est dû à une légère imprécision dans les graphismes. La mine produit quatre marchandises par opération de sablier.

- **Qu'est-il encore permis de faire après la fin des trente minutes de temps réglementaire ?**

Toutes les actions incluses dans les règles sont autorisées excepté l'activation d'un sablier afin de réaliser une nouvelle action.

- **Dans les règles de base, la zone de planification peut être bloquée par des cartes inutiles. Que faire dans ce cas là ? Que faire quand tous les contrats ont été remplis et que par conséquent aucun joueur ne peut plus rien faire ?**

Ces cas ont été intentionnellement provoqués afin de conserver la simplicité des règles de base. Si possible, les règles avancées devraient être employées après une ou deux parties car elles permettent des parties plus approfondies et équilibrées à bien des égards.

- **Qu'est ce qu'un joueur peut faire si un effet ne peut pas être employé après que le sablier utilisé se soit épuisé ?**

Soit le sablier utilisé reste en attente sur cette action jusqu'à ce que l'effet puisse être employé, soit l'effet est gaspillé et ne s'applique pas lorsque le sablier est enlevé.

- **Plusieurs joueurs produisent le même type de marchandises qui ne sont pas disponibles en stock à ce**

FAQ : Space Dealer

moment là, laissant les sabliers sur la mine utilisée. Plus tard un joueur remet des marchandises de cette sorte en stock. Qui obtient les marchandises ?

Le joueur qui remet les marchandises en stock décide qui obtient les marchandises.

• Plusieurs joueurs avec la même combinaison de marchandises sont à la planète d'un joueur. Maintenant, de joueur pose un contrat correspondant à cette combinaison. Qui peut remplir ce contrat ?

Le joueur de cette planète décide qui peut remplir le contrat.

• La sonde de sabotage et la fusée interstellaire n'ont elles aucun raccordement d'énergie ?

Oui, c'est pourquoi elles peuvent être placées à l'emplacement d'une connexion qui n'a pas été alimentée ou être jointes à gauche ou à droite au delà de la barre d'alimentation.

• Y aura t il une extension pour Sapce Dealer ?

Ah, nous ne pouvons pas encore le dire. ;)

• Une fusée interstellaire peut-elle bloquer un espace de sablier sur lequel se trouve déjà un sablier ?

Oui. Si le sablier n'est pas encore utilisé, il doit être employé pour enlever le marqueur d'attaque. Si le sablier est déjà en cours d'utilisation quand le marqueur d'attaque est placé, le joueur peut encore réaliser l'effet avant que le marqueur d'attaque ne bloque l'espace du sablier.

• Que se produit-il quand un vaisseau spatial est attaqué par une sonde de sabotage ?

Le vaisseau spatial peut soit être remis en marche au moyen d'un autre sablier soit le sablier avec le marqueur d'attaque doit s'épuiser pour être immédiatement relancé. Cela indique que le vaisseau spatial est toujours en vol. Cela signifie que, contrairement à ce qui est marqué dans les règles du jeu, le sablier avec un marqueur d'attaque doit rester sur le vaisseau spatial afin d'indiquer clairement que celui-ci n'a pas encore atteint la planète.

• Quels marqueurs d'attaque sont comptés dans la limite de deux marqueurs d'attaque par joueur ?

Tous les marqueurs d'attaque qui sont actuellement en possession du joueur, quelque soit le type de technologie où ils ont été placés.