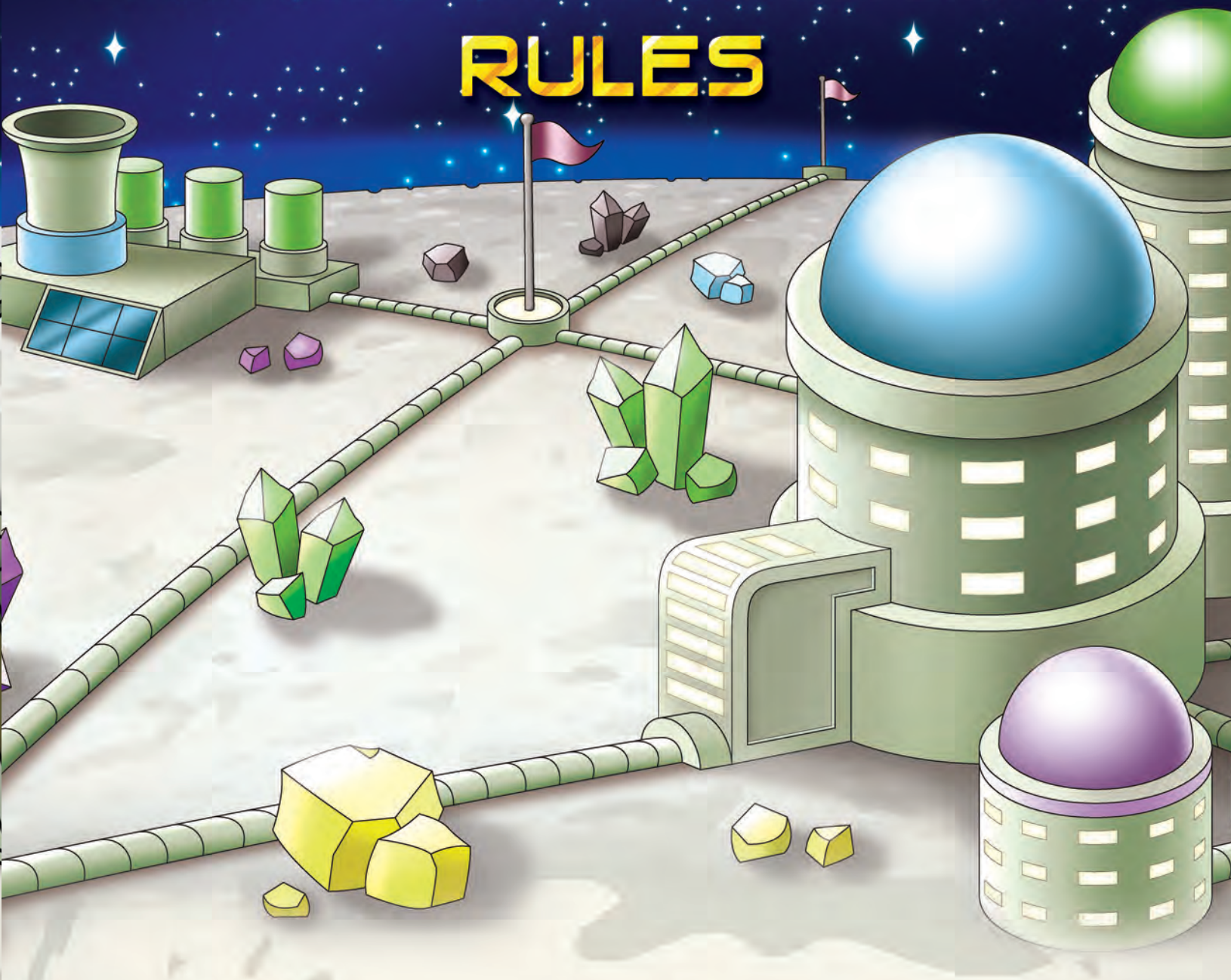


# CHARON INC.

BY EMANUELE ORNELLA & FRED BINKITANI

## RULES



2288-ban a földön kívüli bányászatot néhány megavállalat irányítja. Már nem csak emberek és nemzetek a kizsákmányolás tárgyai, hanem egész bolygók, és holdak. Mint az egyik ilyen megavállalat vezérigazgatója, versenyezni fogsz a többi vállalat vezérigazgatójával, hogy te termeld ki a nyersanyagokat, és kolonizáld a Plutó törpebolygó legnagyobb holdját, a Charont.

**A Charon, Inc. játék 2-5 játékos részére, 13 éves kor felett ajánlott, és 60 percen belül lejátszható.**



## ALKOTÓ ELEMEEK

- 1 játéktábla
- 35 műanyag zászló—7 minden játékosnak, 5 színben (burgundi vörös, fehér, mélykék, arany és kékeszöld)
- 106 drágakő (ásványi nyersanyag): 6 átlátszó; és 20-20 kék, sárga, zöld, lila & fekete
- 1 forduló jelző (egy nagy, átlátszó drágakő)
- 55 építmény kártya— 2-től 12-ig számozott (5 mindegyik számból)
- 1 vászonzsák
- 1 szabályfüzet

## JÁTÉK CÉLJA

A Charon, Inc. célja a legtöbb győzelmi pont szerzése a játék négy fordulója során. A győzelmi pontok az építmény kártyákon vannak feltüntetve, amik az egyes fordulóokban gyűjtött ásványi nyersanyagok (a továbbiakban drágakőként hivatkozunk rá) ráfordításával "épülnek fel".

## A JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla a húsz zónára osztott Charont ábrázolja, amikre igényt jelenthetnek be, és amiket megszereznek a játékosok minden fordulóban. Minden zónában van egy, kettő, vagy három sötét "bányagödör", ahova minden fordulóban drágakövek kerülnek. Ezek a zónák vonalakkal, és körökkel vannak elválasztva. A játékosok a zászlóikat a körökre teszik, ezzel jelölve igényüket a területekre. 5 játékos esetén mind a 20 zónát használni kell; 4 játékos esetén a 2 sárga zóna nem kerül játékba; 3 játékos esetén a 2 sárga, és a 2 rózsaszín zóna nem játszik; 2 játékos esetén pedig a 2 sárga, 2 rózsaszín, és a 2 kék zónát ne használjátok. A tábla még 5 "akció" területet is tartalmaz, amin a játékosok versenyeznek minden fordulóban, ezek a következők: Lopott intelligencia, Ritka ásványok keresése, Szinkrotron (részcsekegyorsító), Műszaki haladás, és Illegális raktár. E fölött található a játékos sorrend sáv, a kör sorrend jelölésére, ami minden fordulóban változik. Alatta pedig a Forduló sáv van — az 1-4 fordulót mutatja.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos megkapja egy szín összes zászlóját, és mind az 5 akció területre tesz belőlük 1-1-t, és egyet maga elé tesz, ami megmutatja, hogy melyik szín is az övé. A kör sorrendet az első fordulóban véletlenszerűen határozzátok meg, és a megmaradt 7. zászlójukat a játékosok tegyék a kör (játékos) sorrend sávra. A drágakövek a tábla mellé kerüljenek, színenként külön halomba – ez lesz a talon. Tegyétek a 6 átlátszó drágakövet a Ritka ásványok keresése ("Rare Mineral Find.") feliratú akció területre. Tegyetek az átlátszó kivételével mind az 5 színből adott számú – játékos számtól függő– drágakövet a zsákba: 5 játékos esetén 5 drágakövet mindegyikből, 3 és 4 játékos esetén 4 drágakövet minden színből, 2 játékos esetén pedig 3-3 drágakövet. Ha az előző fordulóból maradt drágakő a zsákban, azokat hagyjátok benne.

Amint a megfelelő mennyiségű drágakő a zsákba került, húzzatok és tegyetek egy-egy drágakövet a Charon játszó zónáinak mindegyikére (5 játékos esetén 20, 4 játékos esetén 18, 3 játékosnál 16, és 2 játékosnál 14 drágakövet). Ezután a talonban található drágakövek felhasználásával (nem a zsákban!!) töltsétek fel minden zónában a megmaradt „bányagödöröket” olyan színű drágakövel, mint amilyen elsőnek került oda. Így a zónákon egy, kettő, vagy három azonos színű drágakő lesz (lásd az előkészületek ábra).



Előkészületek

Ezt követően vegyétek ki mind az 5 #12 építmény kártyát a pakliból, majd keverjétek meg a paklit, és osszatok 2 véletlen kártyát képpel lefele a kezdő dobópakliba, a drágakő talon halom mellé. Tegyétek az öt kivett #12-es kártyát képpel lefele ezen dobópaklira. Majd osszatok 3 kártyát minden játékosnak az első fordulóban, a maradék három fordulóban pedig majd 2-2 kártyát minden játékosnak.

Minden fordulóban a játékosok tegyék egybe az újonnan osztott lapjaikat a már kezükben lévőekkel, ezután válasszanak ki egy lapot az így kialakult „új kezükből”, és tegyék képpel lefele egy sorba a többi játékos által választott kártyával. Amikor minden játékos letett egy kártyát képpel lefele, akkor fordítsátok meg őket, és így felfedésre kerül egy „közös” építmény sor, ami minden játékos számára elérhető e forduló további részében.

Most már készen álltok a Charon, Inc. játék elkezdésére.

## A JÁTÉK MENETE

A játék 4 fordulóból áll, és minden forduló 5 fázisból. Ugyanennyi, azaz 5 különböző akciót lehet végrehajtani a forduló során (lásd alább, hogy melyik fázisban aktiválhatóak). Az öt fázis:

- 1) Területi igények megjelölése;
- 2) Drágakövek megszerzése;
- 3) Kör sorrend beállítása;
- 4) Építmény kártyák;
- 5) A következő forduló előkészítése

### 1) Területi igények megjelölése

A kör sorrendnek megfelelően minden játékos valamelyik akció területéről egy zászlóját a táblára teszi. A játékos három lehetőségből választhat a zászlója letételénél::

- (a) üres kereszteződés (4 zónát érint);
- (b) üres út (2 zónát érint); és
- (c) közvetlenül egy üres zóna közepe (így csak 1 zónát érint).

A zászlók lehelyezését (egyszerre egy zászlót) a kör sorrend szerint kell folytatni, amíg minden játékos az 5 zászlójából 4-et fel nem tett.

A 4 zászló lehelyezése után minden játékosnak egy zászlója marad valamelyik akció területen. 2 vagy 3 játékos esetén az adott terület által jelzett akció akkor aktiválódik, ha csak EGY zászló marad azon az akción (az akció nem aktiválódik ha 2 vagy több zászló marad a területen). 4 vagy 5 játékos esetén, ha EGY vagy KETTŐ zászló marad egy akción, akkor aktiválódik az (azaz ha kettőnél több zászló marad rajta, akkor nem aktiválódik).

### Lopott intelligencia (Stolen Intelligence)

A Lopott intelligencia akció aktiválódik először. (fordított kör sorrendben 4 vagy 5 játékos esetén, ha 2 játékos marad ezen az akción). Az a játékos, akinek itt marad zászlója, átteheti az egyik zászlóját, ami már a táblán van, a tábla egy másik legális pozíciójára – egy megkötéssel: NEM teheti a zászlóját olyan helyre, ami olyan zónára van hatással, amiben három drágakő van, azaz csak olyan helyre léphet a zászlójával, ami egy vagy két drágaköves zónákra van csak hatással.

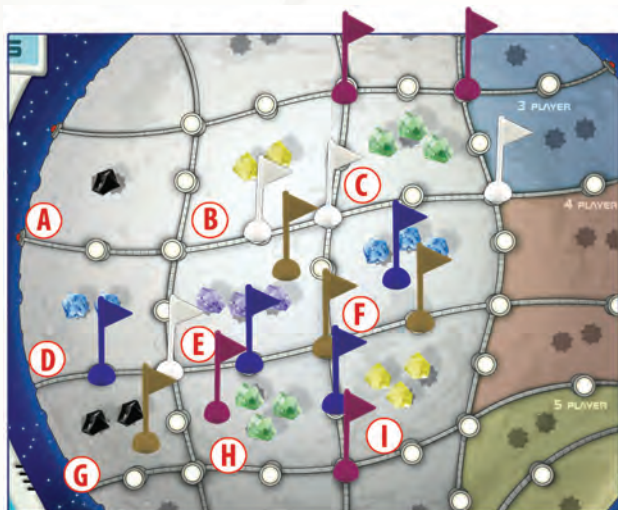


### 2) Drágakövek megszerzése

Minden drágaköves zónán meg kell nézni, hogy a leszúrt zászlók alapján ki van rá a legnagyobb befolyással. Minden zászló, ami a zónához ér, EGY befolyás pontot ér. Amelyik játékosnak az adott zónán a legnagyobb a befolyása, az gyűjti be erről a területéről az ÖSSZES drágakövet. Amennyiben a befolyás pontok közt holtverseny alakulna ki, akkor közülük az a játékos nyeri a zónát, akinek közvetlenül a zóna közepén van zászlója. Ha ilyen nincs, akkor az utakon (azaz a csak 2 zónát érintő) zászlók száma dönt köztük. És ha teljes döntetlen alakulna ki, akkor az azon a zónán található drágaköveket senki nem nyeri meg – a nyersanyag ott marad a következő fordulóra.



Ez a folyamatot kell követni a tábla minden zónája esetén, és így minden drágakő kiosztásra kerül a játékosoknak (kivéve azokat a helyeken, ahol holtverseny alakult ki.)



- A) Senki nem nyeri meg, mert nincs zászló leszúrva, drágakő marad
- B) Fehér nyeri 2-1-re
- C) Senki nem nyeri – teljes döntetlen, drágakövek maradnak
- D) Kék nyeri – kék az út pozícióval nyeri az 1-1-es döntetlent
- E) Fehér nyeri 3-2-1-re
- F) Arany nyeri – az út pozícióval nyeri a fehér szembeni 2-2-es döntetlent
- G) Arany nyeri – a középső hellyel nyeri a hármas holtversenyt
- H) Piros nyeri – a középső pozícióval dönti a maga javára a kék elleni döntetlent
- I) Arany nyeri 2-1-1-re



### Ritka ásványok keresése (Rare Mineral Find)

A „Ritka ásványok keresése” akció aktiválódik, és az ezen a területen maradt játékos(ok) egy átlátszó drágakövet nyer(nek).



### Műszaki haladás (Engineering Advance)

A „Műszaki haladás” akció is most aktiválódik. Aki(k) ezt az akciót nyeri(k), az(ok) átnézheti(k) a dobott lapok paklit, és ezután elveheti(k) egyet ezen lapokból, VAGY egy kártyát az Építmény kártyák „közös sorából”. A játékos azonnal a kezébe veszi ezt a lapot, és megépítheti, amikor az ő köre következik az építéskor.

Ebben, és minden esetben, ahol több, mint egy játékos kapja meg az aktívált akciót, a fordított kör sorrend határozza meg a végrehajtás sorrendjét.

## 3) Kör sorrend beállítása

Minden játékos megszámolja a drágaköveket, amivel aktuálisan rendelkezik (amik maradtak az előző fordulóból, plusz amiket most szerzett, beleértve az átlátszó drágaköveket is). A legtöbb drágakövet birtokló játékos AZONNAL a kezdőjátékosává válik, a második legtöbbet birtoklóból lesz a második játékos, stb. Ennek megfelelően kell újrendezni a Kör sorrend sávon a zászlókat. Holtverseny esetén a benne résztvevő játékosok sorrendje nem változik.

## 4) Építmény kártyák

A kör sorrendben a játékosok felhasználják az általuk felhalmozott drágaköveket, hogy „megépítsenek” a kezükből, vagy a „közös sorból” kártyákat. (további információk alább). A kártya megépítéséhez a játékos elkölt a megszerzett drágaköveiből annyit, és olyat amennyit a kezében vagy a közös sorban lévő kártya mutat. Az átlátszó drágakő olyannak számít, amelyet a játékos szeretne, amilyenre szüksége van.

A játékosok 3 bármilyen színű drágakőért kaphatnak 1 általuk választott drágakövet.



(Megjegyzés: Az Illegális raktár nyertese(i) 2 az 1-hez arányban kereskedhet(nek).)  
A játékosok annyi drágakövet adhatnak el/cserélhetnek be, amennyit képesek.



### Szinkrotron (Synchrotron)

A "Szinkrotron" akció hatása most aktiválódik. Az a játékos, aki ezt az akciót nyerte, bármennyit az egyik színű drágakövéből ugyanannyi más színű drágakőre válthatja.

MEGJEGYZÉS: A játékos nem építhet meg egynél több ugyanolyan típusú építményt (azaz ugyanolyan építmény számút) a játék során (azaz nem építhet meg két #7 építményt). Ha a forduló kezdetén egy (vagy kettő) olyan kártyát kap, amit már megépített, akkor azonnal megkeveri és húz egy (vagy kettőt, ha két előzőleg már megépített kártyát kap) új kártyát a húzópakliból, és a duplikátumokat visszateszi a húzópakliba. Csak az épp kapott lapot, lapokat cserélheti le, ha duplikátum, a kezéből nem cserélhet! És csak egyszer cserélhet. Ha a visszacserélt lap helyett ismét duplikátum került hozzá, azt már nem cserélheti újra,

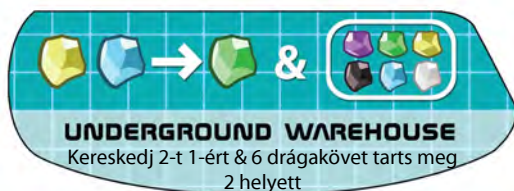


A játékos annyi kártyát építhet meg a kezéből amennyit bír, és/vagy amennyit akar.  
A játékos az építmény kártyák "közös" sorából egy és csak egy kártyát építhet meg.

A megépített kártyák jól láthatóan, képpel felfele a játékos elé kerülnek. A felhasznált drágakövek visszakerülnek a talon halomba.

### 5) A következő forduló előkészítése

A játékos 2 drágakőnél többet nem őrizhet meg a saját talonjában, hogy majd a következő fordulóban felhasználja. A plusz drágaköveket vissza kell tenni a központi talonba.

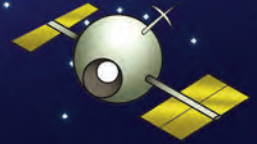


### Illegális raktár (Underground Warehouse)

Azonban most aktiválódik az Illegális raktár hatása, az érintett játékos legfeljebb 6 drágakövet őrizhet a saját talonjában (megjegyzendő, hogy korábban, az építési fázis előtt, ezen akció tulajdonosa kereskedhetett is a drágakövekkel 2:1 arányban, a szokásos 3:1 arány helyett).



# CHARON INC.



Az átlátszó drágakő BELESZÁMÍT a megőrizhető (2 vagy 6) drágakő mennyiségbe.

Nincs korlátozva a játékos kezében tartható kártyák száma.

Az összes olyan kártyát a közös sorból, ami nem épült meg, képpel lefele kell fordítani, és a dobópaklira kerülnek.

Minden játékos húz két új kártyát, (lásd még előző oldali megjegyzés a duplikátumokról) kezébe veszi, majd a kezében levő kártyák közül kiválaszt egyet, amit az új „közös” építmény sorba tesz, ami minden játékos számára elérhető.

Minden akció területre tesz minden játékos egy zászlót. A drágaköveket „újra kell vetni” a bányagödrökbe, ahogy a játék kezdetén. Az előző fordulóból megmaradt drágakövek ma-rad-nak a táblán. Ezekre a helyekre nem kell vetni.

Ennek a fordulónak vége, és a játék a fentebb leírt módon folytatódik.

## A JÁTÉK VÉGE

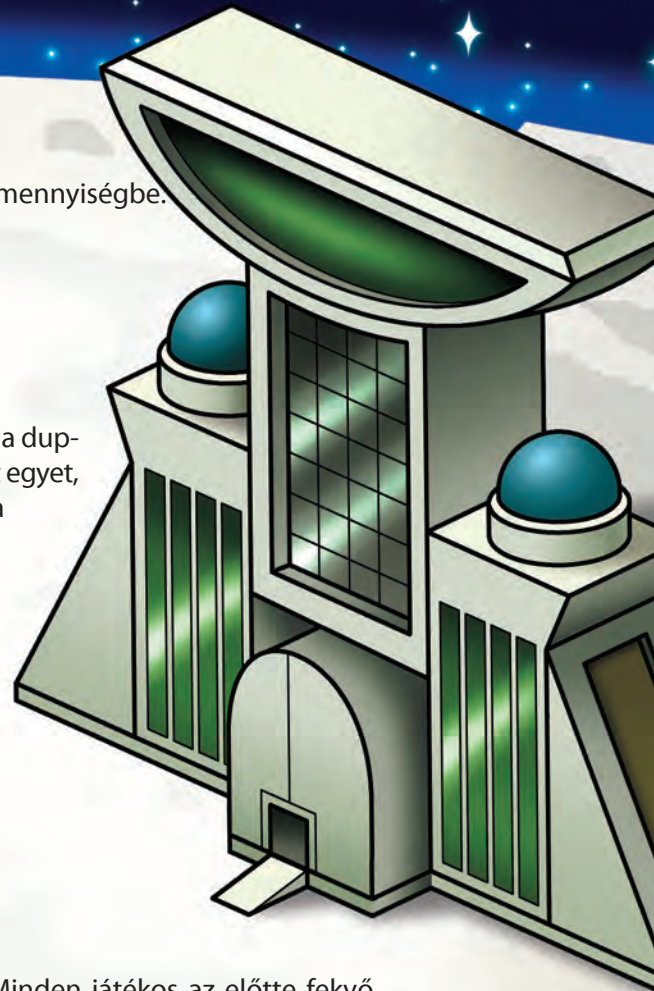
A játéknak a negyedik forduló után van vége. Minden játékos az előtte fekvő Építmény kártyákon látható pontokat összeadja, és a legtöbb pontot szerző a győztes. Holtverseny esetén a magasabb Építmény kártya dönt (pl. 12-11-10 legyőzi a 12-11-8-2-t).

## STÁBLISTA

Emanuele Ornella köszönetet szeretne mondani a következő játékesztelőknek: Barbara Pivetta, Davide Bernardo, Davide Fauri, Elena & Orso, Massimo Bia sotto, Ignazio De Guglielmi, Michele Zannoni, Paolo Robino, Marco Fachini, Niocole & Markus Marburgból, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely, Josh Adelson, Tom Powers, Nathan Morse

Magyar fordítás: Dunda

A fordítás az Infix Pro 4.24 pdf szerkesztő segítségével történt.



Gryphon  
GAMES

