

Charon, Inc.

di Emanuele Ornella & Fred Binkitani

traduzione a cura di erikthedark per l'associazione Tana dei Goblin

<http://www.goblins.net/>

versione 2.0



Nota sulla traduzione: questa traduzione ha il solo scopo di facilitare la comprensione delle regole di questo gioco e la diffusione dello stesso ad una ampia gamma di giocatori, tutti i diritti restano dei rispettivi proprietari.

Nell'anno 2288 le miniere extramondo sono controllate da cinque mega corporazioni dedite allo sfruttamento non solo di nazioni e popoli ma anche di interi pianeti e lune. In Charon, Inc. sei il manager di una di queste mega corporazioni in competizione con gli altri per colonizzare Charon (Caronte) la luna più grande del pianeta nano Pluto (Plutone).

Charon, Inc. è un gioco per 2-5 giocatori, di età 13+ e può essere giocato in 60 minuti

COMPONENTI DI GIOCO

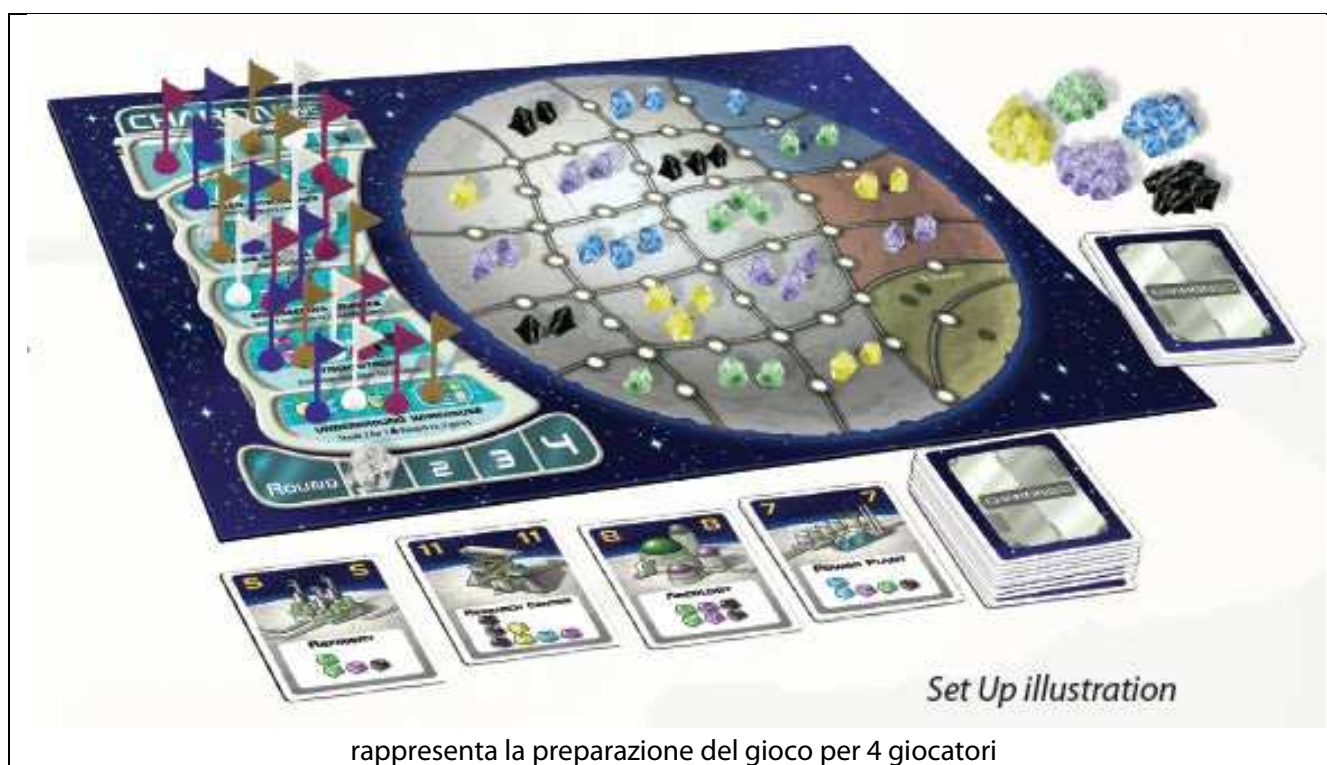
- 1 Tabellone di gioco
- 35 Bandiere in plastica, 7 per ogni giocatore in 5 colori differenti
- 106 Gemme (risorse minerali) : 6 trasparenti e 20 di altri cinque colori
- 1 Segalino per il round (la gemma grande trasparente)
- 55 Carte Edificio
- 1 Sacchetto
- 1 Libro delle regole

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco in Charon, Inc. è accumulare il maggior numero di punti vittoria nei quattro turni di gioco. I punti vittoria sono indicati sulle Carte Edificio, che vengono giocate spendendo le risorse minerali (rappresentate dalle gemme indicate sulle carte) accumulate durante i turni di gioco.

IL TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco rappresenta la luna Charon ed è suddiviso in 20 zone che sono utilizzate in ogni turno dai giocatori. Ogni zona ha uno, due o tre cerchi neri che rappresentano le miniere dove le gemme vengono posizionate in ogni turno. Le zone sono separate da linee e cerchi, sui cerchi i giocatori piazzano le loro bandierine per ottenere le gemme. Per una partita con 5 giocatori si usano tutte le 20 zone del tabellone; Per una partita con 4 giocatori non si usano le zone gialle del tabellone; Per una partita con 3 giocatori non si usano le zone gialle e rosa del tabellone; Per una partita con 2 giocatori non si usano le zone gialle, rosa e blu del tabellone. Il tabellone contiene anche 5 aree Azione contese ogni turno dai giocatori (Stolen Intelligence, Rare Mineral Find, Synchrotron, Engineering Advance, and Underground Warehouse), sotto a queste aree c'è l'ordine di gioco dei giocatori (Player Order Track) che può cambiare ad ogni turno di gioco, di seguito c'è l'indicatore dei turni di gioco (Round Track) da 1 a 4.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore prende 7 bandierine di un colore e ne mette una in ognuna delle 5 aree Azione e una di fronte a se ad indicare il suo colore di gioco. L'ordine di gioco del primo turno viene determinato casualmente quindi la settima bandierina di ogni giocatore viene posizionata nell'ordine così determinato. Posizionate le gemme dividendole per colore a fianco al tabellone di gioco, mettete le 6 gemme bianche nella casella Azione denominata "Rare Mineral Find", mettete la gemma grande trasparente sull'indicatore del turno (Round Track). Ogni turno metterete lo stesso numero di gemme dei 5 colori rimanenti (non le bianche) nel sacchetto a seconda del numero dei giocatori; Per una partita con 5 giocatori 5 gemme di ogni colore tabellone; Per una partita con 4 o 3 giocatori 4 gemme di ogni colore; Per una partita con 2 giocatori 3 gemme di ogni colore. Se avanzano gemme da turni precedenti lasciatele nel sacchetto. Quando tutte le gemme saranno messe nel sacchetto, pescate e piazzate una gemma in ogni zona di Charon (20 per una partita con 5 giocatori; 18 per una partita con 4 giocatori; 16 per una partita con 3 giocatori; 14 per una partita con 2 giocatori), poi utilizzando le gemme fuori dal sacchetto riempite gli spazi rimanenti nelle zone con gemme dello stesso colore di quella posizionata inizialmente (come nell'immagine).

Successivamente rimuovete le 5 carte con valore "12" dal mazzo delle Carte Edificio, mescolate le rimanenti e pescatene 2 carte coperte e posizionatele vicino alle gemme non utilizzate a fianco del tabellone, queste carte costituiranno una pila di scarto delle Carte Edificio. Mettete le 5 carte con valore "12" rimosse precedentemente dal mazzo delle Carte Edificio a faccia in giù sulle due carte nella pila di scarto. Quindi prendete 3 carte per ogni giocatore, solo nel primo turno, nei turni successivi 2 carte.

Ogni turno i giocatori combineranno le nuove carte pescate con quelle nella propria mano, quindi ne sceglieranno una e la porranno a faccia in giù davanti al tabellone formando "la riga di carte comuni degli edifici", quando ogni giocatore avrà piazzato la sua carta allora potrete girarle, le carte rivelate mostreranno gli edifici a disposizione di ogni giocatore per essere costruiti in questo turno.

A questo punto sarete pronti per giocare a Charon, Inc.

GIOCARE

Il gioco è diviso in 4 Turni composti da 5 Fasi, in ogni turno possono essere compiute 5 Azioni.

Le cinque fasi sono:

- 1) Posizionare le bandierine
- 2) Raccogliere Gemme
- 3) Decidere l'ordine di gioco
- 4) Costruire Edifici
- 5) Preparare il prossimo turno di gioco

1) Posizionare le bandierine


Seguendo l'ordine di gioco ogni giocatore muove una sua bandierina su una area Azione sul tabellone scegliendo tra tre possibilità:

- a) Su uno spazio vuoto all'intersezione di una strada (divide 4 zone del tabellone)
- b) Su uno spazio vuoto su una strada (divide 2 zone del tabellone)
- c) Al centro di una zona libera (su una zona del tabellone)

Il piazzamento delle bandierine, una per volta, avviene nell'ordine di gioco fino a che ogni giocatore non ha piazzato 4 delle sue 5 bandierine sul tabellone.

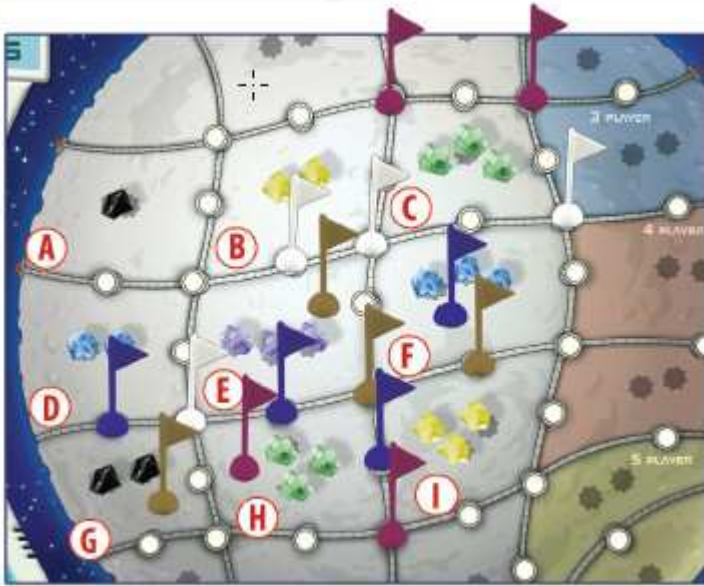
Una bandierina di ogni giocatore rimarrà nell'area azione dopo che i giocatori avranno piazzato le altre 4 bandierine a loro disposizione. In una partita da 2 o 3 giocatori l'azione si attiva solo se c'è UNA sola bandierina nell'area azione (l'azione non viene attivata se ci sono due o più bandierine nell'area azione).

In una partita da 4 o 5 giocatori l'azione si attiva solo se c'è UNA o DUE bandierine nell'area azione (l'azione non viene attivata se ci sono più di due bandierine nell'area azione).

	<p style="text-align: center;">Informazione Rubata (Stolen Intelligence)</p> <p>L'azione "Stolen Intelligence" viene giocata come prima azione (seguire l'ordine inverso rispetto all'ordine di gioco per i due giocatori che hanno attivato l'azione, in una partita con 4 o 5 giocatori). Un giocatore con la sua bandierina su "Stolen Intelligence" può muovere riposizionandola una delle sue bandierine sul tabellone, su una posizione consentita, ma con una restrizione: Non può muovere la bandierina in uno spazio o una zona dove ci sono 3 gemme, quindi può muovere la sua bandierina in uno spazio o zona che contiene solo una o due gemme.</p>
---	--

2) Raccogliere Gemme

Ogni zona che contiene gemme è sotto l'influenza delle bandierine che sono a contatto con la sua zona. Ogni bandierina che tocca una zona ha UN punto influenza su di essa. Il giocatore che ha più punti influenza su una zona raccoglie tutte le gemme in quella zona. In caso di pareggio dei punti influenza vince il giocatore che ha la bandierina all'interno della zona, altrimenti vince chi ha più bandierine sulle strade (quelle che toccano 2 zone). Se c'è ancora pareggio le gemme in quella zona non vengono raccolte e rimangono lì per il prossimo turno. Assegnate in questo modo tutte le gemme presenti sul tabellone ad eccezione di quelle le cui zone non sono influenzate dalle bandierine.



A) Nessuno vince perchè non ci sono bandierine adiacenti alla zona, la gemma rimane lì.

B) Il bianco vince (2) sul viola (1)

C) Nessuno vince per pareggio, le gemme rimangono lì.

D) Il blu vince (1) sul bianco (1) perchè avendo la sua bandierina sulla strada

E) Il bianco vince (3) sul giallo (2) e blu (1)

F) Il giallo vince (2) sul blu (1) e sul bianco (2) avendo una bandierina su strada

G) Il giallo vince (1) sul bianco (1) e sul blu (1) perchè ha la bandierina interna alla zona

H) Il rosso vince (2) sul giallo (1) e sul blu (2) perchè ha la bandierina interna alla zona

I) Il giallo vince (2) sul blu (1) e sul rosso (1)



Ricerca di minerale bianco (Rare Mineral Find)

I giocatori o il giocatore che attiva questa azione ottiene una gemma di colore bianco



Ingegneria Avanzata (Engineering Advance)

I giocatori che hanno attivato questa azione possono guardare nella pila di scarto delle Carte Edificio e prendere una carta, Oppure prendere una carta dalla riga di carte comuni degli edifici. Il giocatore pone questa carta tra quelle che ha in mano e può giocarla nella sua prossima fase di costruzione. Quando questa azione è attivata da più di un giocatore seguite l'ordine inverso a quello del turno di gioco per determinare chi la compie per primo.

3) Modificare dell'ordine di gioco

Ogni giocatore conta le gemme che ha a disposizione (quelle dei turni precedenti e quelle raccolte in questo turno, anche quelle bianche). Il giocatore con più gemme diventa IMMEDIATAMENTE il primo giocatore, il secondo con più gemme diventa il secondo giocatore ecc. riposizionate le bandierine ad indicare il nuovo ordine di gioco. Se c'è un pareggio l'ordine di gioco tra i giocatori che pareggiano non cambia.

4) Costruire Edifici

Seguendo l'ordine di gioco i giocatori possono usare le gemme accumulate per costruire edifici, utilizzando le carte dalla propria mano oppure tra quelle scoperte che formano la riga di carte comuni degli edifici (come spiegato in seguito). Per costruire un edificio il giocatore deve spendere le gemme che ha accumulato e scegliere un edificio da costruire o dalla propria mano o da quelle scoperte a fianco del tabellone. Le gemme bianche contano come se fossero di un colore a scelta del giocatore, una di cui ha bisogno.

I giocatori possono cambiare 3 gemme di qualsiasi colore per 1 gemma di un colore a scelta



(Nota: Il o i giocatori che hanno attivato l'azione "Underground Warehouse" possono cambiare 2 gemme di qualsiasi colore per 1 gemma bianca)

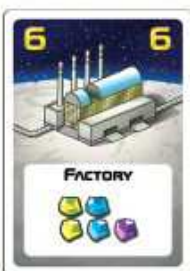


Sincrotrone "Synchrotron"

L'effetto dell'azione Sincrotrone permette di scambiare un numero a scelta di gemme di un colore nello stesso numero di gemme di un colore differente.

Nota: Un giocatore non può costruire due edifici con lo stesso punteggio (es. due con punteggio 7).

Se avete pescato una carta (o due) alla fine di un turno nel quale l'avete costruita potete immediatamente cambiarla pescandone una (o due se avete pescato due carte uguali) nuova/e dalla pila degli scarti e mettere quella/e simile/i nella pila degli scarti.



Si possono costruire un numero illimitato di edifici presi dalla propria mano a patto che si o possa farlo.
Si può costruire utilizzando una sola carta nella riga di carte comuni degli edifici.
Le carte edificio giocate vengono messe a faccia in su davanti al giocatore che le ha giocate.
Le gemme utilizzate vanno rimesse nella riserva accanto al tabellone.

5) Preparare il prossimo turno di gioco

I giocatori non possono conservare più di 2 gemme come scorta per il prossimo turno, quelle che avanzano vengono rimesse nella riserva a fianco al tabellone.

	<p>Magazzino Sotterraneo (Underground Warehouse) L'effetto del magazzino permette di conservare fino a 6 gemme nella propria riserva (nota: prima della costruzione di edifici i giocatori che hanno attivato questa azione possono cambiare gemme al costo di 2x1 invece del normale 3x1)</p>
---	---

Le gemme bianche NON vengono contate nel numero (2 o 6) delle gemme da conservare.

Non ci sono limiti alle carte che un giocatore può tenere in mano.

Ogni carta edificio, della riga di carte comuni degli edifici, non utilizzate vengono messe a faccia in giù sulla pila degli scarti.

Ogni giocatore pesca due nuove carte, le aggiunge alla propria mano e ne posiziona una a formare la nuova riga di carte edificio coperte, successivamente da girare, disponibili a tutti i giocatori per il prossimo turno.

Una bandierina di ogni giocatore viene messa in ogni area azione. Le gemme vengono rimesse nel tabellone di gioco con la stessa procedura di inizio gioco. Le gemme ancora sul tabellone restano lì per il prossimo turno.

Questo turno è finito ed il gioco continua con la stessa sequenza delle fasi.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine del quarto turno. I punti indicati sulle Carte Edificio messe in gioco dal giocatore formano il suo punteggio di gioco, il giocatore con il punteggio maggiore è il vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore con le carte più costose (es. 12-11-10 vince su 12-11-9).

Crediti

Emanuele Ornella ringrazia i seguenti giocatori per aver testato il gioco: Barbara Pivetta, Davide Bernardo, Davide Fauri, Elena & Orso, Massimo Biasotto, Ignazio De Guglielmi, Michele Zannoni, Paolo Robino, Marco Fachini, Niocole & Markus from Marburg, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely, Josh Adelson, Tom Powers, Nathan Morse