

Jeder Spieler kann 3 Edelsteine beliebiger Farben gegen 1 Edelstein seiner Wahl tauschen.



(Ausnahme: Die Aktion „Untertagelager“ erlaubt es, sogar im Verhältnis 2:1 zu tauschen.)

Jeder Spieler kann so viele Edelsteine tauschen, wie es sein Vorrat zulässt.



Synchrotron

Nun werden die Auswirkungen des „Synchrotrons“ ausgelöst. Jeder Spieler, dem diese Aktion zugesprochen wird, darf so viele Edelsteine einer Farbe gegen die gleiche Anzahl von Edelsteinen einer anderen Farbe eintauschen.

ANMERKUNG: Kein Spieler kann die gleiche Gebäudeart (d.h. eine

Karte mit der gleichen Gebäudezahl) mehr als einmal pro Spiel bauen (z.B. kann kein Spieler zweimal ein Gebäude mit # 7 bauen). Erhält ein Spieler zu Beginn einer Runde eine bereits gebaute Gebäudekarte, darf er umgehend den Ablagestapel mischen und eine (bzw. zwei, falls es zwei Karten sind, die bereits erbaute Gebäude darstellen) neue Karte(n) ziehen. Die „doppelten“ Karten kommen danach auf den Ablagestapel.



Außenposten

Raffinerie

Raffinerie

Fabrik

Kraftwerk

Kraftwerk

Ein Spieler darf so viele Karten von seiner Hand spielen, wie er möchte bzw. kann.

Man darf zudem eine – und nur eine – Karte aus der „öffentlichen“ Zeile der Baukarten erbauen.

Gebaute Karten werden offen und für alle deutlich sichtbar vor dem Spieler, der sie erbaut hat, ausgelegt. Die hierzu verwendeten Edelsteine kommen wieder in den Vorratsstapel.

5) Zurücksetzen für die nächste Runde

Kein Spieler darf mehr als 2 Edelsteine aus seinem persönlichen Vorrat von einer Runde in die nächste übernehmen. Überzählige Edelsteine kommen wieder auf den Vorratsstapel.



Untertagelager

Spieler, auf die das Ereignis des Untertagelagers wirkt, dürfen bis zu 6 Edelsteine in ihrem persönlichen Vorrat behalten (bereits in der dem Bauen vorausgehenden Phase durften jene Spieler Edelsteine in einem Verhältnis von 2:1 statt des üblichen 3:1 tauschen).

CHARON INC.

CHARON INC.

BY EMANUELE ORNELLA & FRED BINKITANI

SPIELANLEITUNG

Der durchsichtige Edelstein zählt bei der Zahl der erlaubten Edelsteine mit (2 oder 6).

Es gibt keine Obergrenze für die Zahl der Karten, die ein Spieler auf der Hand halten kann.

Alle in einem Zug nicht verbauten Karten der öffentlichen Bauzeile werden verdeckt auf dem Ablagestapel platziert.

Jeder Spieler zieht 2 neue Karten und nimmt sie auf seine Hand; dann legt er eine Karte aus seiner Hand in der „öffentlichen“ Bauzeile ab, sodass sie allen Spielern zugänglich ist.

Jeder Spieler setzt eines seiner Fähnchen in jedes Aktions-Gebiet. Die Edelsteine werden wieder wie bei Spielbeginn auf die Förderlöcher verteilt. Nicht zugewiesene Edelsteine aus der letzten Runde bleiben auf dem Spielbrett liegen.

Damit ist diese Runde beendet, und das Spiel geht in der oben beschriebenen Abfolge weiter.

Spielende

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Die auf den vor den Spielern ausgelegten Baukarten abgedruckten Punkte werden nun zusammengezählt; der Spieler mit der höchsten Summe hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt immer die jeweils höchste (zweithöchste, dritthöchste usw.) Baukarte (so gewinnt ein Spieler mit 12-11-10 gegen einen Spieler mit 12-11-9).

DANKSAGUNGEN

Emanuele Ornella möchte folgenden Testspielern danken: Barbara Pivetta, Davide Bernardo, Davide Fauri, Elena & Orso, Massimo Biasotto, Ignazio De Guglielmi, Michele Zannoni, Paolo Robino, Marco Fachini, Niicole & Markus aus Marburg, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely, Josh Adelson, Tom Powers, Nathan Morse

Gryphon
GAMES



Im Jahre 2288 wird der Bergbau im Sonnensystem von einigen wenigen Großunternehmen kontrolliert. Nicht mehr länger werden einzelne Völker oder Nationen ausgebeutet, sondern ganze Planeten und Monde. In Charon, Inc. treten Sie als Vorstandsvorsitzender eines solchen Großunternehmens gegen die Vorsitzenden anderer Unternehmen an und versuchen, Charon, den größten Mond des Zwergplaneten Pluto, zu kolonisieren und seine Bodenschätze abzubauen.

Charon, Inc. ist ein Spiel für 2-5 Spieler ab 13 Jahren, das sich innerhalb einer Stunde spielen lässt.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 35 Plastikfähnchen – 7 für jeden Spieler und in 5 Farben (Burgunderrot, Weiß, Dunkelblau, Gold und Aquamarin)
- 106 Edelsteine (Rohstoffe): 6 durchsichtige; je 20 in Blau, Gelb, Grün, Purpur und Schwarz
- 1 Rundenzähler-Spielstein (ein großer, durchsichtiger Edelstein)
- 55 Baukarten – mit den Zahlen 2-12 (5 pro Zahl)
- 1 Leinenbeutel
- 1 Regelheft

SPIELZIEL

Das Spielziel ist es, nach vier Spielrunden die meisten Siegpunkte eingefahren zu haben. Siegpunkte werden nach den Angaben auf den Baukarten verteilt. Das Ausspielen von Baukarten kostet eine bestimmte Menge an Rohstoffen (die hier der Einfachheit halber als „Edelsteine“ bezeichnet wird), die man Runde für Runde abbaut.

DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett zeigt Charon, der in 20 Zonen aufgeteilt ist. In jeder Runde stecken die Spieler ihre Schürfgelände ab und fördern Rohstoffe. Jede Zone verfügt über eines, zwei oder drei dunkle „Förderlöcher“, auf denen Edelsteine abgelegt werden. Die Zonen sind durch Linien mit Kreisen voneinander getrennt. Auf jeden Kreis kann man ein Fähnchen stellen und dadurch seine Abbaugelände kennzeichnen. Beim Spiel mit 5 Spielern finden alle 20 Zonen Verwendung; bei 4 Spielern werden die beiden gelben Zonen nicht genutzt; bei 3 Spielern werden die beiden gelben und die beiden rosafarbenen Zonen nicht genutzt; und bei nur 2 Spielern werden die beiden gelben, die beiden rosafarbenen und die beiden blauen Zonen nicht genutzt. Auf dem Spielfeld finden sich zudem 5 „Aktions“-Gebiete, um die die Spieler in jeder Runde wetteifern: Industriespionage [Stolen Intelligence], Fund eines seltenen Minerals [Rare Mineral Find], Synchrotron, Technischer Fortschritt [Engineering Advance] und Untertagelager [Underground Warehouse]. Über diesem Teil des Spielbretts befindet sich der Anzeiger für die Zugreihenfolge, mit dem die Reihenfolge der Spieler pro Runde festgelegt wird, die sich jede Spielrunde ändert. Ganz unten ist der Rundenanzeiger, um die Runden 1 bis 4 zu kennzeichnen.

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler nimmt die 7 Fähnchen einer Farbe und stellt eine in jedes Aktions-Gebiet. Das sechste Fähnchen stellt er vor sich auf, damit jeder sehen kann, welche Farbe er spielt. In der ersten Spielrunde wird die Zugreihenfolge nach dem Zufallsprinzip ermittelt und danach das siebte Fähnchen entsprechend auf dem Anzeiger für die Zugreihenfolge aufgestellt. Die Edelsteine werden nach Farben sortiert in der Nähe des Spielbretts abgelegt – dies ist nun der Vorrat. Die 6 durchsichtigen Edelsteine werden auf dem Aktions-Gebiet „Fund eines seltenen Minerals“ ausgelegt.

In den Leinenbeutel kommen Edelsteine der 5 Farben (keine durchsichtigen!). Die genaue Anzahl hängt von der Spielerzahl ab: je 5 Edelsteine bei 5 Spielern; je 4 Edelsteine bei 3 oder 4 Spielern; und je 3 Edelsteine bei 2 Spielern. Edelsteine aus früheren Runden, die noch im Beutel sind, bleiben zusätzlich darin!

Pro Zone wird 1 Edelstein blind aus dem Beutel gezogen und auf dem Spielbrett abgelegt (also 20 bei 5 Spielern; 18 bei 4 Spielern; 16 bei 3 Spielern und 14 bei 2 Spielern). Auf noch freie „Förderlöcher“ kommt jeweils ein Edelstein aus dem Vorrat (nicht aus dem Beutel), der die gleiche Farbe haben muss wie der, der aus dem Beutel kam und als erster in der Zone ausgelegt wurde. Danach sollten pro Zone 1, 2 oder 3 gleichfarbige Edelsteine ausliegen (wie auf der Illustration gezeigt).



Als nächstes werden die 5 Baukarten mit (mit #12) aus dem Zugstapel entfernt, der anschließend gründlich durchgemischt wird.

2 nach dem Zufallsprinzip gezogene Karten werden verdeckt neben dem Edelsteinvorrat abgelegt; sie bilden die Grundlage des Ablagestapels. Die 5 entfernten #12er-Karten landen ebenfalls verdeckt auf dem Ablagestapel. Zu Beginn der ersten Runde zieht jeder Spieler 3 Karten vom Zugstapel; in den restlichen drei Runden je 2 Karten. Die zu Rundenbeginn gezogenen Karten kommen auf die Hand der Spieler (es gibt kein Maximum an Handkarten). Nun wählt jeder Spieler eine Handkarte aus und legt sie verdeckt in einer Reihe mit den ausgewählten Karten der anderen Spieler aus. Nachdem alle Spieler auf diese Weise eine Karte verdeckt ausgespielt haben, werden alle ausgelegten Karten gleichzeitig aufgedeckt: Sie bilden die „öffentliche“ Bauzeile, die für den Rest der Runde von allen Spielern zu Bauzwecken genutzt werden kann.

Und nun kann's losgehen!

SPIELVERLAUF

Eine Partie besteht aus 4 Runden, die sich in jeweils 5 Phasen gliedern. Während einer Runde können bis zu 5 Aktionen ausgelöst werden (siehe Beschreibung der betreffenden Phase). Die Phasen laufen in dieser Reihenfolge ab:

- 1) Gebiete abstecken
- 2) Edelsteine fördern
- 3) Zugreihenfolge anpassen
- 4) Baukarten ausspielen
- 5) Zurücksetzen für die nächste Runde

1) Gebiete abstecken

Following the Turn Order track, each player moves one flag from an action area to the board. The player chooses Nacheinander setzt jeder Spieler in Zugreihenfolge eines seiner Fähnchen von einem Aktionsgebiet auf das Spielfeld. Es gibt drei Möglichkeiten, wo man ein Fähnchen aufbauen darf:

- (a) auf einer freien Kreuzung (berührt 4 Zonen)
- (b) an einer freien Straße (berührt 2 Zonen)
- (c) in der Mitte einer freien Zone (berührt nur diese Zone)

Die Spieler setzen abwechselnd in der Zugreihenfolge immer jeweils ein Fähnchen, bis jeder insgesamt 4 eigene Fähnchen auf dem Spielbrett aufgestellt hat. Das fünfte Fähnchen jedes Spielers verbleibt in seinem Aktions-Gebiet.

Im Zwei- oder Dreipersonenspiel wird das mit einem Aktionsgebiet verbundene Ereignis nur ausgelöst, wenn dort genau EIN Fähnchen verblieben ist (nicht bei zwei oder mehr Fähnchen). Im Vier- oder Fünfpersonenspiel wird das mit einem Aktionsgebiet verbundene Ereignis ausgelöst, wenn dort höchstens ZWEI Fähnchen verbleiben (nicht bei drei oder mehr Fähnchen).



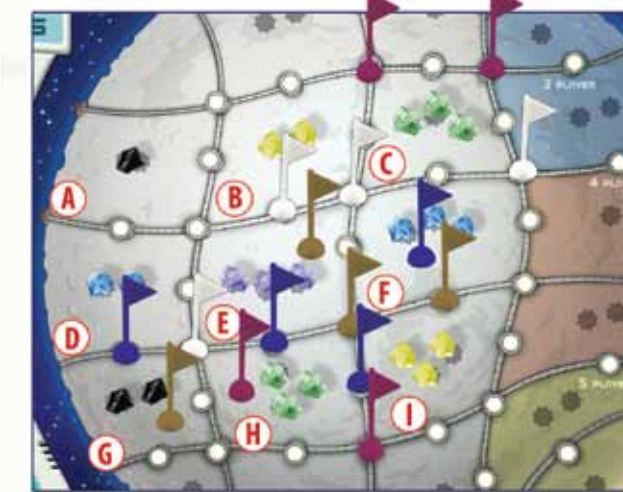
Industriespionage

Die Aktion „Industriespionage“ wird als erstes ausgelöst (in umgekehrter Zugreihenfolge). Jeder Spieler, dessen Fähnchen auf „Industriespionage“ steht, darf eines seiner auf dem Spielbrett platzierten Fähnchen zu einer anderen Position bewegen – : Das Fähnchen kann allerdings NUR an eine Stelle bewegt werden, die eine Zone mit 1 oder 2 Edelsteinen beeinflusst, NICHT an eine Stelle, die eine Zone mit 3 Edelsteinen beeinflusst.

2) Edelsteine fördern

Für jede Zone mit Edelstein wird überprüft, wer in dieser Zone den größten Einfluss hat; hierzu werden die Fähnchen gezählt. Jedes Fähnchen, das die jeweilige Zone berührt, ist EINEN Einflusspunkt wert. Der Spieler mit den meisten Einflusspunkten einer Zone erhält ALLE dort befindlichen Edelsteine. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Fähnchen sich direkt im Zentrum der Zone befindet. Ansonsten gewinnt der Spieler, der mehr

Fähnchen auf einer Straße hat (also nur 2 Zonen berührt). Sollte das Unentschieden weiterhin bestehen, erhält niemand die Edelsteine aus dieser Zone – und die Rohstoffe bleiben bis zur nächsten Runde dort liegen. So verfährt man reihum für alle Zonen auf dem Spielbrett und verteilt dadurch die Edelsteine zwischen den Spielern (bis auf jene, die durch ein unauflösbares Unentschieden gebunden sind).



- A) Kein Fähnchen gesetzt: Die Edelsteine bleiben liegen.
- B) Weiß gewinnt gegen Rot mit 2 zu 1
- C) Unauflösbares Unentschieden: Rot 2, Weiß 2; keiner gewinnt; die Edelsteine bleiben liegen
- D) Blau gewinnt – Weiß 1, Blau 1; Blau steht auf der Straße und bricht damit das Unentschieden
- E) Weiß 3, Gold 2, Blau 1; Weiß gewinnt
- F) Gold 2, Weiß 2, Blau 1; Gold steht auf der Straße und bricht damit das Unentschieden
- G) Weiß 1, Blau 1, Gold 1; Gold gewinnt, weil das Fähnchen in der Mitte der Zone steht
- H) Gold 1, Blau 2, Rot 2; Rot gewinnt, weil das Fähnchen in der Mitte der Zone steht
- I) Gold 2, Blau 1, Rot 1; Gold gewinnt



Fund eines seltenen Minerals

Wird die Aktion „Fund eines seltenen Minerals“ ausgelöst, erhält jeder Spieler mit einem Fähnchen in diesem Aktions-Gebiet je einen durchsichtigen (Joker-)Edelstein.



Technischer Fortschritt

Wird die Aktion „Technischer Fortschritt“ ausgelöst, darf jeder Spieler mit einem Fähnchen in diesem Aktions-Gebiet sich den Ablagestapel ansehen und entweder eine Karte daraus ODER aus der „öffentlichen“ Bauzeile auf die Hand nehmen. Der Spieler kann die gewählte Karte auch zum Bauen benutzen, sobald er Baukarten ausspielen darf. In diesem sowie in allen anderen Fällen, in denen mehr als ein Spieler die gleiche ausgelöste Aktion durchführen kann, geht man in umgekehrter Zugreihenfolge vor.

3) Zugreihenfolge anpassen

Jeder Spieler zählt alle Edelsteine in seinem Besitz zusammen (dazu gehören sowohl die noch aus der letzten Runde stammenden als auch die neu erhaltenen, einschließlich der durchsichtigen Steine). Der Spieler mit den meisten Edelsteinen wird SOFORT zum neuen Startspieler, der mit den zweitmeisten ist nach ihm an der Reihe usw. Die Fähnchen auf dem Anzeiger für die Zugreihenfolge werden entsprechend neu aufgestellt. Bei Gleichstand ändert sich die bestehende Reihenfolge zwischen den vom Unentschieden betroffenen Spielern nicht.

4) Baukarten ausspielen

In der Zugreihenfolge setzen die Spieler die erhaltenen Edelsteine zum „Bau“ von Karten auf ihrer Hand bzw. aus dem „öffentlichen“ Ablagestapel (dazu weiter unten mehr) ein. Um eine Karte auszuspielen, bezahlt der Spieler so viele Edelsteine, wie auf der Karte angegeben sind. Ein durchsichtiger Edelstein kann dabei einen anderen Edelstein beliebiger Farbe (nach Entscheidung des Spielers) ersetzen.