



CHARON INC.

DE EMANUELE ORNELLA & FRED BINKITANI

REGLES

En l'année 2288, l'exploitation minière des mondes lointains est maintenant contrôlée par quelques méga-corporations. Ce ne sont plus juste des gens ou des nations qui sont sujets à l'exploitation, mais des planètes et des lunes entières. C'est comme président d'une de ces méga-corporations que vous lutterez, dans Charon, Inc., contre les présidents d'autres corporations pour exploiter ses ressources et coloniser Charon, la plus grande lune de la planète naine Pluton.

Charon, Inc. est un jeu pour 2 à 5 joueurs âgés de 13 ans ou +, une partie devrait durer 60 minutes

COMPOSANTS

- 1 Plateau de jeu
- 35 Drapeaux en plastique, 7 pour chaque joueur dans 5 couleurs (rouge, blanc, bleu foncé, bronze et bleu gris)
- 106 Gemmes (ressources minérales) : 6 incolores et 20 de chaque en bleu, jaune, vert, pourpre & noir
- 1 Marqueur de manche (une grande gemme incolore)
- 55 Cartes bâtiment numérotées de 2 à 12 (5 de chaque)
- 1 Sac opaque
- 1 Livret de règles

BUT DU JEU

Le but de Charon, Inc. est de marquer le plus de points de victoire (PV) après quatre manches. Les PV sont indiqués sur les cartes bâtiment qui sont "construites" en dépensant des ressources minérales (dorénavant appelées "gemmes") qui sont accumulées dans chaque manche.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu montre 20 zones de Charon qui sont jalonnées et réclamées dans chaque manche par les joueurs. Chacune de ces zones a un, deux ou trois "puits d'exploitation" foncés où des gemmes sont placées à chaque manche. Ces zones sont séparées par des lignes et des cercles. Les cercles sont les emplacements où les joueurs placent leurs drapeaux qui sont utilisés pour revendiquer des droits. A 5 joueurs, utilisez les 20 zones, à 4 joueurs, n'utilisez pas les 2 zones jaunes, à 3 joueurs, n'utilisez ni les 2 zones jaunes ni les 2 zones marron et à 2 joueurs, n'utilisez ni les 2 zones jaunes ni les 2 zones marron ni les 2 zones bleues. Le plateau contient également 5 secteurs "action" que les joueurs se contestent à chaque manche et qui incluent Stolen Intelligence [Intelligence volée], Rare Mineral Find [Trouvaille de minerai rare], Engineering Advance [Avance technologique], Synchrotron [Synchrotron] et Underground Warehouse [Entrepôt souterrain]. Au-dessus de ces secteurs se trouve la piste Player Order [Ordre des joueurs] utilisée pour indiquer l'ordre du tour qui change à chaque manche. Au-dessous de ces secteurs se trouve la piste des manches indiquant les manches 1 à 4.

PREPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur prend les 7 drapeaux de sa couleur, en place un dans chacun des 5 secteurs action et un devant lui pour indiquer sa couleur de joueur. L'ordre du tour pour la première manche est déterminé aléatoirement et 7^{ème} drapeau de chaque joueur est placé sur la piste Player Order [Ordre des joueurs]. Les gemmes sont placées triées par couleur près du plateau de jeu et forment la réserve. Mettez les 6 gemmes incolores sur le secteur action "Rare Mineral Find [Trouvaille de minerai rare]". Mettez un nombre donné de chacune des 5 gemmes de couleur (pas les gemmes incolore) dans le sac en fonction du nombre de joueurs : A 5 joueurs, 5 de chaque gemme, à 3 et 4 joueurs, 4 de chaque gemme, à 2 joueurs, 3 de chaque gemme. S'il reste des manches précédents des gemmes dans le sac, laissez-les dans le sac.

Une fois que toutes les gemmes appropriées sont dans le sac, piochez et placez une gemme dans chacune des zones de Charon (20 dans une partie à 5 joueurs, 18 à 4 joueurs, 16 à 3 joueurs et 14 à 2 joueurs). Puis, en utilisant des gemmes de la réserve, pas du sac, remplissez les "puits d'exploitation" de chacune des zones avec des gemmes de la même couleur que la première gemme placée dans chaque zone. Les zones auront alors chacune une, deux ou trois gemmes de la même couleur (voir la figure de mise en place).

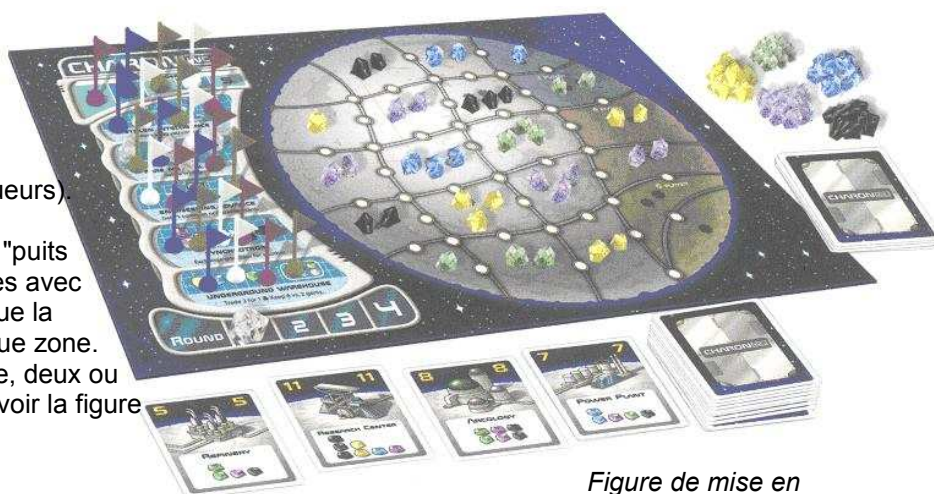


Figure de mise en place pour 4 joueurs

Ensuite, retirez chacune des cinq cartes bâtiment #12 du paquet puis mélangez le paquet entièrement et distribuez 2 cartes au hasard face cachée pour commencer une défausse à côté de la réserve de gemmes. Mettez les cinq cartes #12 précédemment retirées face cachée sur cette défausse. Distribuez alors 3 cartes à chaque joueur dans la première manche et 2 à chaque joueur dans chacune des trois autres manches.

A chaque manche, chaque joueur combine les nouvelles cartes qu'il vient de recevoir avec celles déjà dans sa main, choisit alors une carte de sa "nouvelle" main et la place face cachée dans une rangée avec les cartes choisies par les autres joueurs. Quand chaque joueur a placé une carte face cachée, retournez-les toutes face visible pour révéler une rangée "commune" de bâtiments qui est à la disposition de tous les joueurs pour construire à partir d'elle plus tard dans cette manche.

Vous êtes maintenant prêt à jouer Charon, Inc.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se compose de quatre manches et chaque manche a cinq phases. Cinq actions différentes peuvent être déclenchées pendant chaque manche (chacune est expliquée ci-dessous pendant la phase où elle est activée). Les cinq phases sont :

- 1) Revendication des droits
- 2) Revendication des gemmes
- 3) Ajustement de l'ordre du tour
- 4) Construction des cartes
- 5) Préparation de la prochaine manche

1) Revendication des droits

En suivant la piste Player Order [Ordre des joueurs], chaque joueur déplace un drapeau d'un secteur action vers le plateau. Le joueur choisit où placer le drapeau parmi trois possibilités :

- (a) Un carrefour vide (touchant 4 zones)
- (b) Une route vide (touchant 2 zones)
- (c) Directement au milieu d'une zone vide (touchant de ce fait seulement une zone)

Le placement des drapeaux (un drapeau à la fois) continue dans l'ordre du tour jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 4 de ses 5 drapeaux sur le plateau.

Un drapeau de chaque joueur reste dans un secteur action après que le placement de 4 drapeaux chacun est effectué. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, l'action indiquée par un secteur n'est déclenché que s'il n'y a qu'UN drapeau restant sur l'action (l'action n'est pas déclenchée si deux drapeaux ou plus restent sur l'action). Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, s'il n'y a qu'UN ou DEUX drapeaux restant sur une action, cette action est déclenchée (elle n'est pas déclenchée si plus de deux drapeaux restent sur ce secteur d'action).

Stolen Intelligence [Intelligence volée]

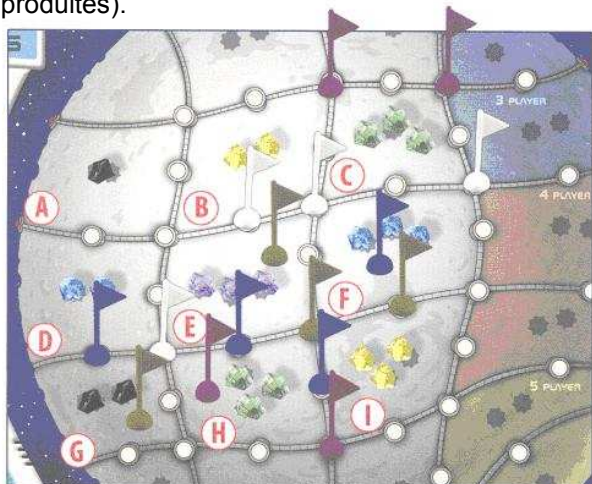
L'action "Stolen Intelligence [Intelligence volée]" est déclenchée en premier (dans l'ordre du tour inverse si deux joueurs restent sur cette action dans une partie à 4 ou 5 joueurs). Un joueur avec un drapeau sur l'intelligence volée peut déplacer/repositionner un de ses drapeaux, déjà sur le plateau, dans une autre position légale du plateau, mais avec une restriction. Vous NE pouvez PAS déplacer votre drapeau vers une position qui influence une zone contenant trois gemmes, c'est-à-dire que vous ne pouvez déplacer/repositionner votre drapeau que dans n'importe quelle position légale qui influence des zones contenant seulement soit une soit deux gemmes.



2) Revendication des gemmes

Chaque zone avec une gemme est maintenant évaluée pour voir qui a la plus grande influence sur cette zone en vertu des drapeaux qui y ont été positionnés. Chaque drapeau qui touche une zone vaut UN point d'influence. Le joueur avec le plus de points d'influence dans une zone récupère TOUTES les gemmes de cette zone. En cas d'égalité pour l'influence, le joueur parmi les ex-æquo qui a un drapeau directement au milieu de la zone gagne. Autrement, si un joueur parmi les ex-æquo résiduels a plus de drapeaux sur les routes (c'est-à-dire seulement

adjacents à 2 zones), il gagne. En conclusion, s'il y a une égalité complète, les gemmes de cette zone ne sont pas attribuées et les ressources restent dans cette zone pour la prochaine manche. Ce processus est poursuivi pour toutes les zones du plateau et toutes les gemmes sont distribuées aux joueurs (sauf là où des égalités se sont produites).



- A) Personne ne gagne parce qu'aucun drapeau n'a été placé, les gemmes restent
- B) Blanc gagne 2 à 1
- C) Personne ne gagne, égalité complète, les gemmes restent
- D) Bleue gagne, son positionnement sur la route casse l'égalité 1-1
- E) Blanc gagne 3 à 2 et 3 à 1
- F) Bronze gagne, son positionnement sur la route casse l'égalité 2-2 avec Blanc
- G) Bronze gagne, son positionnement au milieu casse la double égalité
- H) Rouge gagne, son positionnement sur la route casse l'égalité 2-2 avec Bleu
- I) Bronze gagne 2 à 1 et 2 à 1



Rare Mineral Find [Trouvaille de minerai rare]

L'action "Rare Mineral Find [Trouvaille de minerai rare]" est maintenant déclenchée et une gemme (sauvage) incolore est attribuée à chaque joueur restant dans ce secteur action.



Engineering Advance [Avance technologique]

L'action Engineering Advance [Avance technologique] est maintenant également déclenchée. Les joueurs qui gagnent cette action peuvent regarder la défausse et alors prendre une des cartes de la défausse OU une carte de la "rangée commune" de cartes bâtiments. Le joueur met immédiatement cette carte dans sa main et peut construire cette carte quand ce sera son tour de construire des cartes.

Dans tous les cas où plus d'un joueur peut effectuer une action déclenchée, l'ordre du tour inverse détermine l'ordre dans lequel ces joueurs effectueront l'action.

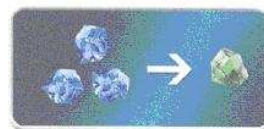
3) Ajustement de l'ordre du tour

Chaque joueur compte le nombre total de gemmes qu'il a actuellement (celles qu'il avait à la fin de la manche précédente plus celles acquises pendant la manche en cours, y compris les gemmes incolores). Le joueur avec le plus de gemmes devient IMMÉDIATEMENT le nouveau premier joueur, le deuxième devient le nouveau deuxième joueur, etc. Réarrangez les drapeaux sur la piste Player Order [Ordre des joueurs] en conséquence. S'il y a égalité, l'ordre des joueurs concernés n'est pas modifié.

4) Construction des cartes

Dans l'ordre du tour, chaque joueur utilise les gemmes qu'il a accumulées pour "construire" des cartes de sa main et de la rangée de défausse "commune (plus d'informations ci-dessous)". Pour construire une carte, le joueur dépense les gemmes indiquées sur les cartes de sa main ou de la rangée commune. Une gemme incolore compte comme n'importe quelle gemme dont le joueur a besoin.

Chaque joueur peut échanger 3 gemmes de n'importe quelles couleurs contre 1 gemme de son choix.



(Remarque : Les gagnants de l'action Underground Warehouse [Entrepôt souterrain] peuvent échanger au taux de 2 pour 1). Chaque joueur peut faire autant d'échanges de gemmes qu'il le peut.



Synchrotron [Synchrotron]

L'effet de l'action "Synchrotron [Synchrotron]" est maintenant déclenché. Un joueur qui a gagné cette action peut échanger N'IMPORTE quel nombre de ses gemmes d'une couleur unique contre le même nombre de gemmes d'une autre couleur unique.

Un joueur ne peut pas construire un même type de bâtiment (c'est-à-dire plusieurs bâtiments avec le même numéro) plus d'une fois pendant la partie (par exemple vous ne pouvez pas construire deux bâtiments #7). Si vous recevez au début d'une manche une carte (ou deux) que vous avez déjà construites, vous pouvez immédiatement mélanger la défausse et piocher une (ou deux si vous avez reçu deux cartes qui reproduisent des constructions précédentes) nouvelle carte de la défausse et mettre les cartes en double dans la défausse.



Vous pouvez construire autant de cartes de votre main que vous pouvez et/ou voulez. Vous pouvez également construire une et une seule carte de la rangée "commune" de cartes bâtiment.

Les cartes construites sont clairement posées face visible devant le joueur une fois construites. Les gemmes utilisées retournent dans la réserve.

5) Préparation de la prochaine manche

Aucun joueur ne peut conserver plus de 2 gemmes dans sa réserve personnelle pour être utilisées dans la prochaine manche. Les gemmes supplémentaires sont remises dans la réserve.



Underground Warehouse [Entrepôt souterrain]

Toutefois, l'effet de Underground Warehouse [Entrepôt souterrain] est maintenant déclenché et chaque joueur concerné peut conserver jusqu'à 6 gemmes dans sa réserve personnelle (remarquez que, plus tôt, dans la phase de pré-construction, le propriétaire de cette action peut également échanger des gemmes au taux de 2:1 au lieu du taux normal de 3:1).

CHARON INC.

Les gemmes incolore comptent dans le nombre (2 ou 6) de gemmes conservées.

Il n'y a aucune limite au nombre de cartes qu'un joueur peut détenir en main.

Chaque carte de la rangée commune non construite pendant la manche précédente est retournée face cachée et empilée sur la défausse.

Chaque joueur pioche deux nouvelles cartes, les ajoute à sa main puis défausse une carte de sa main dans la nouvelle rangée "commune" de bâtiments disponible pour tous les joueurs.

Un drapeau de chaque joueur est remis dans chaque secteur action. Les gemmes sont "replantées" dans les puits d'exploitation comme au début de la partie. Les gemmes non-revendiquées restent sur le plateau de la manche précédente.

La manche est terminée et la partie continue comme ci-dessus.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin des quatre manches. Les points indiqués sur les cartes bâtiment devant chaque joueur sont additionnées et le joueur avec le total le plus élevé est le gagnant. En cas d'égalité, la plus haute carte bâtiment permet de départager les ex-æquo (par exemple 12-11-10 gagne contre 12-11-9).

CREDITS

Emanuele Ornella voudrait remercier les testeurs suivants : Barbara Pivetta, Davide Bernardo, Davide Fauri, Elena & Orso, Massimo Biasotto, Ignazio De Guglielmi, Michele Zannoni, Paolo Robino, Marco Fachini, Niicole & Markus de Marburg, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely, Josh Adelson, Tom Powers, Nathan Morse

Traduction en français : Didier Duchon

Gryphon
GAMES

