

PAX PORFIRIANA

Un jeu de cartes sur le pouvoir et de l'empire au Mexique basé sur *Lords of the Sierra Madre*
Version du 15 novembre 2012



A. INTRODUCTION

Pax Porfiriana est l'expression latine pour "La paix Porfirienne". Elle se réfère aux 33 ans de règne du dictateur Porfirio Díaz, au pouvoir au Mexique avec une main de fer jusqu'à ce qu'il soit renversé par la révolution de 1910. Comme *Hacendado* [Propriétaire terrien en Espagnol] (riche homme d'affaires) dans la zone préévolutionnaire frontalière entre les Etats-Unis et le Mexique, vous êtes en concurrence pour bâtir des empires commerciaux de ranchs, mines, chemins de fer, troupes et banques tout en troublant vos adversaires avec des *bandidos* [Bandit en Espagnol], des Indiens et des poursuites judiciaires. Pour gagner, accumulez assez de points de loyauté, d'indignation, de commandement ou de révolution pour renverser Díaz soit par succession, par annexion Mexicaine, par coup d'état ou par révolte populaire. Si Díaz reste fermement installé à la fin de la partie, le joueur avec le plus d'or est le gagnant.

Nombre de joueurs :

Pax Porfiriana se joue de deux à cinq joueurs. Comme il y a six cartes Hacendado, si vous fournissez 15 cubes supplémentaires d'une couleur distincte, vous pouvez jouer à six joueurs.

- Solitaire. Une variante expérimentale en solitaire se trouve au chapitre L.

Important : Les termes en majuscules sont définis dans le glossaire.

Ces définitions de base **sont essentielles** pour jouer à *Pax Porfiriana* !

Règle d'or : Si le texte d'une carte est contraire à ces règles, la carte a la préférence

B. COMPOSANTS

75 CUBES (revenu, prestige, connexion, extorsion et spéculation) en rouge, bleu, vert, blanc et noir (15 de chaque).

60 DISQUES EN TOUT :

35 blancs (valeur de 1 or)

15 rouges (valeur de 5 or / disque agitation)

10 bleus (valeur de 10 or / disque "en prison")

220 CARTES EN TOUT :

1 Carte aide de jeu (blanc, double face)

6 Cartes Hacendado (double face) qui identifient votre personnage. Vous commencez du côté "LOYALISTE" mais vous pouvez la retourner sur n'importe quelle orientation de son côté "Partenaire" pendant un renversement ou une retraite.

- Du côté retourné, une carte Hacendado perd son revenu de 2 cubes et ses capacités de départ et est insensible aux complots mais pas aux assassinats. L'icône botte ou rail de couleur indique la couleur de la faction et le coût de retraite pour les armées privées.

4 Cartes régime (double face) ne sont pas dans le paquet à jouer. Elles identifient le régime qui gouverne les trois Districts, y compris la valeur de la mine et de l'économie. Voir chapitre H et l'anatomie des cartes sur le côté de la boîte.

58 Cartes entreprise (bronze) représentent des infrastructures d'affaires comme les banques, les mines et les fermes appartenant aux joueurs. Elles fournissent des revenus, voir chapitre F.

- Les entreprises sont vulnérables aux disques agitation et à l'extorsion par les troupes.
- Chaque entreprise a un drapeau indiquant l'emplacement de son district et un icône rail, mule ou botte dans un carré indiquant sa connexion.
- Certaines entreprises ont un ou deux ovales de connexion indiquant que la connexion peut être améliorée. Voir l'anatomie des cartes sur le côté de la boîte.
- Certaines entreprises incluent un Point de Prestige dans le coin supérieur droit.



Carte Hacendado sur son côté "Loyaliste"

40 Cartes partenaire [en 4 couleurs de faction : Bleu (Etats-Unis), vert (fédéral), rouge (rebelle) ou blanc (local)] qui sont des spécialistes avec lesquels vous avez des arrangements.

- Une fois joués dans votre étalage, les partenaires vous fournissent des capacités spéciales ou du prestige. Certaines fournissent une action supplémentaire.
- Voir l'anatomie des cartes sur le côté de la boîte.



Carte publique

2 Cartes publiques (double face) sont un type de carte partenaire.

- Elles ne sont pas dans le paquet à jouer ou le marché, elles sont achetées par "l'action d'achat d'une carte publique" (chapitre E3).

30 Cartes troupe (également en 4 couleurs de faction) sont des forces militaires déployées pour "protéger" les entreprises, soit les vôtres soit celles d'un adversaire. Elles peuvent également faire partie de votre armée privée.

- Chaque troupe a un drapeau indiquant sa juridiction, voir chapitre G.
- Le coût en or pour jouer une troupe, ou la redéployer après qu'elle a été jouée, dépend de la connexion de l'entreprise de destination : Rail, mule ou botte.
- Chaque troupe possède une des trois puissances de feu : Arc, fusil ou mitrailleuse. Elle se trouve dans le coin supérieur gauche, voir le glossaire et le côté de la boîte.

23 Cartes noires sont des diffamations, des poursuites judiciaires, des assassinats ou d'autres opérations sales a usage unique jouées contre d'autres joueurs (ou contre vous-même, voir chapitre J).

- Si la carte noire spécifie un processus, vous NE POUVEZ PAS la jouer à moins que vous ne puissiez exécuter le processus (par exemple si la carte dit de retirer un cube d'un adversaire et il n'y en a aucun à retirer).
- Chaque carte noire dépense 2 actions à jouer à moins qu'elle ne soit jouée sous le régime indiqué.
- Si une carte noire ou orange représente un point de prestige à l'envers, c'est une récompense pour la victime après avoir été jouée. Votre victime conserve la carte comme un point de victoire (PV) dans sa pile prestige, et le cas échéant est mise en prison.
- Les cartes noires ou orange volent souvent de l'or comme l'indique l'icône du peso doré (voir l'illustration sur le côté de la boîte) et vous pouvez les jouer contre une victime même si elle n'a pas suffisamment d'or pour payer.

23 Cartes orange. Chacune est jouée contre une entreprise même si elle est protégée par des troupes, volant de l'or à son propriétaire et plaçant des disques agitation rouge représentant des bandits, des Indiens, des grévistes etc. Certaines provoquent un changement de régime.

- Une carte orange avec un drapeau ne peut être jouée que sur une entreprise située dans ce district. Voir l'anatomie des cartes sur le côté de la boîte.
- Comme les cartes noires, une carte orange est à usage unique, elle exige que vous effectuiez la procédure indiquée sur la carte, parfois met votre victime en prison ou vole son or et est presque toujours accordée à la victime après avoir été jouée.
- Une carte orange ou noire peut cibler une entreprise même si elle est défendue par des troupes.
- Vous pouvez jouer une carte orange contre une de vos propres entreprises si elle n'est pas en agitation, voir chapitre J.

29 Cartes titre (jaune clair) indiquent des événements imminents ayant une incidence sur tous les joueurs. Chacun d'eux est joué immédiatement (c'est-à-dire acheté et joué en une seule action).

- Chaque carte titre a deux orientations, un côté *événement* et un côté *statu quo*. Lors de l'achat, vous pouvez jouer le côté de votre choix. Si vous jouez le côté événement, les effets listés sont appliqués dans l'ordre indiqué sur la carte et ont un impact sur tous les joueurs en commençant par le joueur à votre gauche. Cela inclut normalement un conflit et un changement de régime (voir le glossaire et l'anatomie des cartes sur le côté de la boîte). Si vous jouez le côté statu quo, il n'y a ni changements ni effets.
- Après l'avoir joué, défaussez le titre face visible dans la défausse taureau-ours. Cela peut commencer ou terminer une dépression, voir chapitre I.

4 Cartes renversement (jaune) sont un type spécial de carte titre représentant une des quatre possibilités de détronner le président Díaz et de gagner instantanément.

Acheter une carte renversement initie un renversement, soit modifié soit non modifié au choix de l'acheteur, voir chapitre K.



C. PREPARATION DE LA PARTIE

1. Séparez les 13 cartes double face des autres. Ce sont l'aide de jeu (1), les Hacendado (6), les régimes (4) et les cartes publiques (2).
2. Avec les 207 cartes restantes, construisez le paquet à jouer :
 - a) Retirez les quatre cartes renversement pour l'instant.
 - b) Comptez 50 cartes plus 10 cartes par joueur dans la partie.
 - c) Mélangez ces cartes et créez six piles d'environ la même taille.
 - d) Mélangez une carte renversement dans quatre piles sur six.
 - e) Superposez les six piles avec les deux piles sans carte renversement au-dessus.
3. Depuis le sommet du paquet à jouer, placez 12 cartes face visible en deux lignes de six à gauche du paquet à jouer comme indiqué ci-dessous, c'est le marché.



4. Placez sur la table, séparées du marché, les deux cartes publiques à partir des cartes double face.
5. Empilez les quatre cartes régime ensemble avec le régime de départ "Pax Porfiriana" au-dessus, le côté coloré face visible.
6. Mélangez les six cartes Hacendado et distribuez-en une à chaque joueur.
7. Mettez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées dans cette partie.
8. Déterminez au hasard un premier joueur.
9. Chaque joueur reçoit 15 cubes d'une couleur disponible. La carte Hacendado est placée comme première carte de l'étalage de chaque joueur avec le côté "loyaliste" visible. Deux cubes de sa couleur sont placés là où c'est indiqué sur sa carte.
 - Ce sont les cubes revenu qui, à la fin de votre tour, vous feront gagner un or chacun.
10. Le premier joueur reçoit quatre or, le deuxième joueur dans le sens des aiguilles d'une montre cinq or, le troisième joueur six et ainsi de suite.
11. Le premier joueur commence le premier tour en effectuant ses trois actions.

Préparation rapide alternative

Retirez les 13 cartes double face et les 4 cartes renversement. Mélangez les 203 autres cartes, retirez 12 cartes au hasard à utiliser pour construire le marché, retirez environ la moitié des cartes restantes (elles ne seront pas utilisées) et mélangez les 4 cartes renversement dans l'autre moitié. Puis préparez le marché, les cartes publiques et les Hacendados en suivant les étapes 3 à 11 ci-dessus.



Conseil du sombrero à :
JIM GUTT, promoteur infatigable, financier et partenaire des Lords of the Sierra Madre et de sa version cartes.



3

D. SEQUENCE DE JEU

Effectuez ces 4 phases puis passez la main au joueur à votre gauche.

- Votre main est tenue secrète, mais votre or, les cartes de votre étalage et les cartes de votre pile prestige peuvent être examinés par vos adversaires.

1. Phase action. Effectuez trois Actions, voir chapitre E ci-dessous.

- Si une carte renversement est achetée, voir chapitre K.

2. Défaussez les titres. Défausser sans effet chaque titre (c'est-à-dire chaque carte avec l'icône taureau-ours, y compris les renversements) dans la colonne à coût zéro du marché. Il va face visible dans la défausse taureau-ours. Le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel ces cartes sont défaussées. Défausser une carte ours sur une autre carte ours initie une dépression (chapitre I). Défausser une carte taureau sur une autre carte taureau met fin à la dépression.

3. Rétablissement du marché. Rétablissez le marché à 12 cartes en faisant glisser les cartes loin du paquet à jouer le long de leurs lignes respectives pour remplir les cases du marché laissées vides par les achats du joueur. Puis retournez les cartes du paquet à jouer une par une pour combler les cases vides nouvellement créés.

4. Phase revenu. Collectez un or pour chaque cube de votre couleur en jeu (à l'exception de chaque cube spéculation et à l'exception de chaque cube sur une entreprise touchée par un ou plusieurs disques agitation). N'oubliez pas de collecter pour l'extorsion et les cubes connexion qui se trouvent dans les étalages des autres joueurs. Voir chapitre F.

- Au cours d'une dépression (chapitre I), payez un or pour chaque carte en jeu (c'est à dire les partenaires et les entreprises dans votre étalage et toutes vos troupes). Si vous ne voulez pas payer pour une carte, défaussez-la.

Transactions :

Vous ne pouvez jamais transférer des cartes ou de l'argent. Mais à part ça, vous pouvez conclure n'importe quel accord au cours de la partie. Les accords sont non contraignants.



Hacendado avec une armée privée (au-dessus) et une pile prestige (au-dessous)

E. ACTIONS

Pendant votre tour, effectuez jusqu'à trois actions, dans n'importe quel ordre, à partir de cette liste :

1. Jouer une carte. Jouez une carte de votre main. Cela coûte la quantité d'or figurant dans le coin supérieur droit (ou, dans le cas de troupes, dans la rangée du bas en fonction de la connexion de la destination.)

- Une carte orange est jouée contre une entreprise (y compris une des vôtres), placez sur la cible le nombre de disques agitation indiqué (sur l'icône rouge) et volez à la victime jusqu'à concurrence du montant d'or indiqué (dans l'icône peso doré). Si la victime n'a pas assez d'or, vous lui volez autant qu'elle a. Une carte orange avec un drapeau ne peut pas cibler une entreprise à l'extérieur de ce district. Une carte orange ou noire peut cibler une entreprise même si elle est défendue par des troupes. Une carte orange ou noire est jouée une fois depuis votre main, puis défaussée ou remise à la victime.
- Une carte noire est jouée contre un adversaire (ou vous-même, voir chapitre J). A moins qu'elle ne soit jouée pendant le régime décrit, cela coûte deux actions au lieu d'une. Comme une carte orange, une carte noire jouée vole jusqu'à concurrence du montant d'or indiqué à la victime, puis est défaussée ou remise à la victime.

Exemple: "Voler 4" signifie voler autant que la victime peut payer jusqu'à 4 or.

4



- Une carte entreprise ou partenaire est jouée dans votre étalage. Si elle a une icône loyauté, mettez un cube prestige sur l'icône pendant le régime Pax. Pour une entreprise, placez sur la carte le nombre de cubes revenu indiqué dans le coin supérieur gauche, voir ci-dessous. Remarquez que pour une entreprise mine ou banque, le nombre de cubes est dépendant du régime.

CUBES REVENU INITIAUX



Commence avec un cube revenu (peut acheter plus).



Commence avec un nombre de cubes revenu = "Mines" défini par le régime.



Commence avec un nombre de cubes revenu = "Economie" défini par le régime.

- Une troupe est jouée sur une entreprise existante ou votre carte Hacendado retournée. Placez la carte troupe à moitié sous la carte qui la soutient, appliquez les effets indiqués sur la carte, puis suivez le processus décrit dans le chapitre G.
- Si une carte a un effet spécial indiqué, exécutez-le immédiatement après le placement.

2. Acheter une carte du marché. Achetez une des 12 cartes révélées du marché. Vous ne pouvez effectuer cette action que deux fois par tour, et l'achat d'une deuxième carte du marché coûte deux actions. Le prix en or de la carte dépend de la colonne sur laquelle se trouve la carte. Le diagramme de la page précédente indique les coûts d'achat au marché pour chaque colonne, allant de zéro à seize or.

- Cases vacantes. Laissez toutes les cases du marché vides jusqu'à votre "phase rétablissement du marché", voir chapitre D3.
- Jouez immédiatement la carte. Si vous achetez une carte titre ou publique, jouez-la immédiatement avec l'orientation (titres) ou le côté (carte publique) de votre choix. Les effets listés sur une carte à jeu immédiat (conflits, changements de régime, etc., voir le glossaire) impactent tous les joueurs en commençant par le joueur à gauche de l'acheteur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, se terminant avec vous. Les titres (y compris les reversements) sont défaussés après avoir été joués dans la défausse taureau-ours.
- Changement de régime. Cette icône flèche tourbillonnante indique un changement de régime, voir chapitre H.
- Carte renversement. C'est une carte titre à jeu immédiat spécial, voir chapitre K.
- Main. A l'exception des cartes à jeu immédiat, chaque carte achetée va dans votre main. Si vous avez atteint votre limite de main (5 cartes), les cartes à jeu immédiat sont les seules que vous pouvez acheter !



3. Acheter une carte publique. Achetez et mettez en jeu une des deux cartes publiques qui sont séparées du marché.

- Une carte publique est achetée au prix indiqué dans son coin supérieur droit
- Une carte publique est une carte à jeu immédiat et ne va jamais dans votre main. Vous pouvez acheter une carte publique même si vous avez atteint votre limite de main.
- Vous pouvez jouer chaque côté d'une carte publique. Si c'est indiqué sur la carte, cela provoque un changement de régime ou un conflit, voir le glossaire.
- Une carte publique n'est pas une carte du marché et coûte une action à acheter/jouer, peu importe combien de cartes marché vous achetez ce tour-ci.

4. Vendre une carte. Défaussez une carte et prenez autant d'or de la réserve que l'économie du régime actuel. Vous pouvez vendre une carte de votre main ou en jeu.

Exemple : Pendant l'anarchie, vous gagnez un or pour défausser une carte de votre main.

- La vente d'une entreprise en jeu fait que chaque troupe présente là soit bat en retraite soit est défaussée par son propriétaire et retourne chaque cube dans la réserve de son propriétaire.
- Vous ne pouvez pas vendre une entreprise en agitation.

5. Redéployer des troupes. Déplacez une troupe d'une destination à une autre avec un coût dépendant de la connexion indiqué sur sa carte, ou redéployez-la sur place sans aucun coût. Voir chapitre G.

6. Acheter un terrain. Dépensez deux actions pour ajouter un cube revenu dans un ranch ou une plantation. Le coût en or est le nombre de cubes déjà sur le ranch ou la plantation.

- Vous pouvez acheter des terrains tant que vous avez des cubes.

Exemple : Votre entreprise plantation a un cube revenu, un cube connexion et un cube extorsion. Il coûte 2 actions et 3 or pour y acheter un terrain et ajouter un deuxième cube revenu.

7. Amélioration d'une connexion. Placez un cube connexion sur l'ovale de connexion de N'IMPORTE quelle entreprise en jeu qui n'a pas déjà sa connexion améliorée. Le coût est celui indiqué dans l'ovale de connexion. Ceci améliore la connexion au niveau indiqué, voir le glossaire.



Cette chaîne de chemin de fer (voir le glossaire) coûte 10 à construire.

- L'amélioration remplace la connexion antérieure. Cependant, pendant une agitation, l'amélioration est hors fonction et la connexion de base doit être utilisée.

- Un cube connexion de votre couleur sur une chaîne de chemin de fer confère des avantages particuliers (voir le glossaire), tant que l'entreprise n'est pas en agitation.

8. Police. Cela coûte trois or pour retirer un disque agitation d'une de vos entreprises ou zéro or si soit l'entreprise a des troupes présentes (peu importe qui détient les troupes) soit sous le régime de la loi martiale.

- Vous pouvez à la place dépenser trois or pour sortir de prison (zéro or pendant la loi martiale). Sortir de prison restaure immédiatement votre troisième action du tour.

9. Spéculation. Placez un de vos cubes, appelé cube spéculation, sur n'importe quelle carte du marché qui ne contient pas déjà un cube spéculation. Si un adversaire achète une carte avec votre cube spéculation dessus, ce qu'il dépense pour la carte vous est donné au lieu d'aller dans la réserve.

Exemple : Reyes achète une carte avec votre cube spéculation pour 16 or et vous paie 16 or. Mais s'il a une capacité spéciale pour acheter la carte à zéro, votre spéculation n'obtient rien. Dans les deux cas, le cube vous est retourné.

- Vous pouvez spéculer tant que vous avez des cubes.
- Chaque carte sur le marché ne peut avoir qu'un seul cube spéculation.
- On peut spéculer sur n'importe quelle carte du marché, y compris les titres et les renversements.
- En dépensant une action spéculation, vous pouvez déplacer un cube spéculation d'une carte du marché vers une autre.
- Le cube spéculation est retourné dans votre réserve si la carte est achetée ou défaussée.
- Aucun cube spéculation ne rapporte de revenu.
- Gestion des cubes. Vous êtes limité aux 15 cubes fournis. Si vous êtes à court de cubes, comme action spéculation, vous pouvez transférer un cube revenu, connexion, prestige ou spéculation (mais pas un cube extorsion) d'un emplacement valide vers un autre. Remarquez qu'aucun ranch ou plantation ne peut jamais augmenter des cubes revenu sauf par l'action "Acheter un terrain" (et certains titres) et qu'aucune connexion ne peut obtenir de cubes sauf par l'action "Amélioration d'une connexion".

Exemple : Vous avez utilisé tous vos cubes. Vous utilisez une action spéculation pour déplacer un cube connexion d'une entreprise en agitation vers une entreprise banque qui autorise un cube revenu supplémentaire (à cause du régime). N'importe quel joueur peut reconstruire la connexion abandonnée.



F. GAGNER DE L'OR

Le revenu est gagné à la fin de votre tour en fonction du nombre de cubes de votre couleur sur le Hacendado et les cartes entreprise pas en agitation dans votre étalage, ainsi que les connexions et les extorsions dans les étalages de vos adversaires.

- **Hacendado.** Tant que vous prétendez être un loyaliste pro-Díaz, votre Hacendado conserve deux cubes revenu sur la carte. Quand vous retournez votre carte du côté partenaire, cependant, vous perdez ce revenu personnel (voir chapitre K).
- Chaque **ranch** commence avec un cube revenu mais peut se développer à l'aide de l'action "Acheter un terrain" (chapitre E6). En raison de rendements décroissants, il est plus avisé d'acheter des terrains avant l'amélioration des connexions.
- Chaque **plantation** est traitée comme un ranch, mais comme indiqué sur la carte, elle est vulnérable aux révoltes des esclaves si le nombre de disques agitation est supérieur aux cubes. (L'esclavage des indiens Yaqui était toujours légal à Sonora).
- Chaque **mine** a des cubes revenu définis par la valeur de la mine du régime actuel. Par exemple, pendant Pax, "MINES" = 2, ainsi chaque mine a 2 cubes revenu. Ajustez le nombre de cubes à chaque fois que le régime change ou si la dépression frappe.
- Chaque **banque** a des cubes revenu égaux à l'économie, initiés par le régime actuel. Ajustez-les à chaque fois que le régime change ou si la dépression frappe.
- Chaque **magasin d'armes à feu** a un cube revenu plus une connexion à bas prix qui représentent son rôle essentiel dans la contrebande de la plupart des d'armes à feu pour la révolution. Comme indiqué sur la carte, chaque propriétaire d'un ou plusieurs magasins d'armes à feu reçoit 2 or de la réserve à chaque fois qu'un joueur (y compris lui-même) joue une carte orange contre quelqu'un. Vous recevez cet or, même si le magasin d'armes à feu est fermé lors de l'attaque de la carte orange. Voir exemple chapitre J.
- Chaque **amélioration de connexion**, existant sur les cartes mines, ranches, plantations et fonderies, représente l'amélioration de l'accès à l'entreprise en construisant des routes, des rails ou des canaux. Un cube dans l'icône ovale sur la carte (voir chapitre E7) indique que la connexion est améliorée et remplace la connexion de base. Ce cube connexion rapporte du revenu et est à l'abri des troupes d'extorsion. Une connexion peut être construite par n'importe quel joueur, ainsi surveillez les occasions de construire des connexions chez vos adversaires. Posséder une chaîne de chemin de fer (par exemple, un cube de votre couleur sur une connexion avec une icône chaîne) pas en agitation vous permet de construire n'importe quelle connexion pour 1 or.
- Chaque **fonderie** et chaque **projet** a un nombre de cubes revenu qui peut varier tout au long de la partie en fonction du nombre d'entreprises (pas en agitation) qui sont construites par n'importe quel joueur. Chaque fonderie et chaque projet fournit également le point de prestige indiqué.
- Les **troupes d'extorsion** ne rapportent pas plus de revenu comme réquisition (ou simplement vol) qu'un revenu de un provenant des entreprises des adversaires où elles ont été déployées pour protéger. Si le revenu d'une entreprise est réduit au point que ses cubes extorsion sont retirés, elle est mise à sac (ainsi que les troupes d'extorsion). Voir chapitre G.
- **Bonus du régime.** Sous le régime "Pax Porfiriana", chaque point de loyauté reçoit un cube prestige qui représente les pots-de-vin du président Díaz. Il rapporte des revenus comme les autres cubes mais est retiré à chaque fois que le régime change en autre chose que "Pax", voir chapitre H1.

Gagner de l'or en dehors de votre phase revenu.

- **Pendant votre phase action**, vous pouvez gagner de l'argent instantanément en vendant des cartes, en utilisant des cartes orange/noires pour voler les adversaires ou en jouant le côté événement de certains titres.
- **Pendant le tour d'un adversaire**, vous pouvez gagner de l'or à l'aide des monopoles, des magasins d'armes à feu et des cubes spéculation.



G. JOUER/REDEPLOYER DES TROUPES

Comme action, vous pouvez jouer une carte troupes de votre main ou redéployer une de vos troupes déjà en jeu. Jouer une troupe active les effets indiqués sur sa carte (par exemple changement de régime, ajout d'agitation à chaque entreprise dans le district autre que la destination, etc.), mais le redéploiement ou la retraite non. La destination peut être une entreprise dans l'étalage de n'importe quel joueur ou votre carte Hacendado retournée.

- Si vous quittez une entreprise où vous extorquez, convertissez le cube extorsion dans la couleur du joueur propriétaire de l'entreprise.
- Le jeu d'une carte troupe affecte le régime, voir chapitre H.

1. Pré-requis.

- L'entreprise de destination doit se trouver dans la juridiction de la troupe, voir le glossaire.
- Chaque entreprise ne peut être occupée que par une troupe. Si l'entreprise destination est occupée par une troupe (indépendamment de son propriétaire), votre troupe doit avoir une plus grande puissance de feu. Cela défait le défenseur qui est défaussé.
- Payez un montant d'or en fonction du type de connexion de la destination (botte, mule ou rail). Une amélioration change cette connexion sauf si en agitation.

2. Destination.

- Si vous arrivez sur votre propre entreprise, placez votre troupe à moitié sous la carte entreprise comme indiqué. Si votre entreprise est en agitation, retirez autant de disques agitation que la puissance de feu de votre troupe. Remarquez que votre troupe peut rester dans votre propre entreprise et ne sera pas mise à sac même si elle n'a aucun revenu.
- Votre troupe arrivant sur l'entreprise d'un adversaire devient une troupe d'extorsion, voir G3 ci-dessous. Une carte Hacendado n'est pas une entreprise et ne peut pas être extorquée.
- Votre troupe arrivant sur votre Hacendado retourné devient une armée privée, voir le glossaire.
- Redéploiement sur place. Vous pouvez dépenser une action "Redéploiement des troupes" pour activer une de vos troupes sans la déplacer. Cela ne coûte aucun or et retire un nombre d'agitation égal à la puissance de feu de la troupe

3. Devenir une troupe d'extorsion.

Si vous arrivez sur une entreprise dans l'étalage d'un adversaire, suivez ces 5 étapes :

- (1) Votre troupe doit avoir la puissance de feu nécessaire pour vaincre des troupes présentes (voir G1 ci-dessus).
- (2) Si la cible est en agitation, retirez un nombre de disques égal à la puissance de feu de votre troupe, voir le glossaire.
- (3) Si la cible n'a ni revenu ni cube extorsion, elle est mise à sac, voir le glossaire.
- (4) Placez votre troupe à moitié sous la cible.
- (5) Retirez un des cubes revenu de la cible (ou le cube extorsion du précédent extorqueur s'il est présent) et remplacez-le par un cube extorsion de votre couleur. Le cube extorsion reste sur la carte entreprise (ou éventuellement sur la carte troupe pour la clarté du propriétaire), montrant que la troupe qui extorque est à votre service et vous rapporte un revenu.

4. Si votre entreprise est extorquée.

- La présence d'une troupe d'extorsion vous permet de retirer une agitation pour une "action police" à coût zéro (chapitre E8).
- Si pendant la partie votre entreprise extorquée perd son revenu (par exemple par dépression ou changement de régime), retirez d'abord les cubes revenu puis le cube extorsion en dernier. Si le cube extorsion est retiré, l'entreprise est mise à sac, voir le glossaire.

Troupe d'extorsion



Entreprise extorquée



H. REGIMES

Les quatre cartes régime représentent les quatre types de gouvernance, comme indiqué ci-dessous.

1. Pax Porfiriana (Icône "Pax", Mines = 2, Economie = 3, c'est-à-dire le revenu des mines et des banques). Expression latine pour "La paix Porfirienne", se référant à Porfirio Díaz, le dictateur fermement en contrôle. Abrégé "Pax".

Prestige renversement = Loyauté (Renversement Retraite de Díaz).

Spécial : Placez un cube prestige sur chaque point loyauté (représentant les pots-de-vin et le copinage du gouvernement).



2. Intervention des Etats-Unis (Icône "Drapeau américain", Mines = 3, Economie = 2). Les forces américaines occupent le nord du Mexique.

Prestige renversement = Indignation (Renversement Annexion des Etats-Unis).

Spécial : Les troupes américaines (c'est-à-dire bleues) peuvent être jouées ou redéployées dans Sonora et Chihuahua (c'est-à-dire non liés par leur juridiction).



3. Loi martiale (Icône "M", Mines = 2, Economie = 2). Le nord du Mexique est sous un régime militaire local indépendant de Mexico City.

Prestige renversement = Commandement (Renversement Coup d'état).

Spécial : Une action "Police" (chapitre E8) pour retirer une agitation ou sortir de prison coûte zéro or.



4. Anarchie (Icône "A", Mines = 1, Economie = 1). Les anarchistes opposés aux droits de propriété ont pris le contrôle. Ou peut-être personne n'a le contrôle et le gouvernement est réduit à des gangs locaux.

Prestige renversement = Révolution (Renversement Elections libres).

Spécial : Toutes les troupes peuvent être jouées ou redéployées dans n'importe quel district (c'est-à-dire non liées par leur juridiction).



Changement de régime. Le régime de départ est "Pax Porfiriana" mais cela change instantanément si une carte avec un icône de flèche tourbillonnante est jouée (c'est à dire certaines cartes titres, troupes, orange ou publiques). Indiquez le changement de régime en plaçant le nouveau régime visible sur la pile régimes.

- Chaque joueur adapte le total cube extorsion plus cube revenu sur chaque banque pour égaliser la nouvelle économie et sur chaque mine pour égaliser la valeur de la nouvelle mine.
- Chaque changement de régime de et vers Pax modifie les cubes prestige comme indiqué.
- Lorsque vous ajoutez des cubes, chaque joueur est limité aux cubes fournis.

I. DEPRESSION



Une fois qu'une seconde carte "ours" dans une ligne est défaussée dans la défausse taureau-ours, placez un disque dans la case "ours rouge" de la carte régime actuelle. Ce disque indique une dépression économique et persiste même si le régime change.

Mines et banques. La valeur des mines et de l'économie est à zéro pendant une dépression, donc retirez chaque cube revenu et extorsion des mines et des banques, ne laissant que les cubes connexion et prestige. Une mine même améliorée par des brevets tombe à zéro. Comme les mines et les banques n'ont plus maintenant aucun revenu, si l'une est extorquée elle est immédiatement mise à sac. Rappelez-vous que les troupes dans votre propre étalage n'ont pas besoin de cubes extorsion et ne sont pas mises à sac.

Dépenses de dépression. Après avoir obtenu votre revenu pendant votre phase revenu pendant une dépression, payez un or pour chaque carte que vous avez en jeu, incluant les entreprises, les partenaires et les troupes (à la fois les troupes d'extorsion et les armées privées). Ne payez ni pour votre carte Hacendado ni pour toute carte non-troupe placée dessous. Si vous ne payez pas l'or, défaussez la carte à la place.

Fin de la dépression. Si deux cartes d'affilée avec l'icône taureau sont défaussées dans la défausse taureau-ours, la dépression se termine immédiatement, retirez le disque de la carte u régime.

J. L'HOMME DE PAILLE

Comme tactique plutôt machiavélique, vous pouvez jouer une carte orange ou noire contre l'un de vos propres entreprises ou partenaires ! Bienvenue au Mexique ! C'est ce qu'on appelle un jeu d'*homme de paille*.

Pourquoi jouer une carte contre vous-même ? Si vous êtes victime du jeu de votre propre carte orange ou noire, vous subissez l'attaque mais recevez le point de prestige accordé à la victime. Des jeux typiques d'homme de paille sont la nationalisation de votre entreprise ou l'assassinat de votre partenaire pour gagner le point d'indignation.

Exemple : Vous êtes propriétaire d'une plantation d'esclaves avec 2 cubes revenu et un magasin d'armes à feu. A votre tour, vous jouez Villistas contre votre propre plantation, volant 3 or (qui est ignoré) et générant 3 agitation, assez pour une révolte d'esclaves. Vous perdez la plantation, mais en revanche vous gagnez 2 or à cause du bonus du magasin d'armes à feu, vous gagnez l'indignation sur la carte orange et vous gagnez le point de révolution de la plantation pour en être le libérateur. C'est comme si vous dites "Quel grand révolutionnaire je suis, libérant les opprimés" en omettant le fait que vous étiez aussi l'opresseur.

- Limitations. Vous ne pouvez pas jouer une carte orange contre l'une de vos propres entreprises déjà en agitation. Vous ne pouvez pas jouer une carte orange ou noire contre vous-même si elle spécifie l'utilisation contre un adversaire (par exemple, conspirations et antitrust). Voler de l'or à vous-même n'a aucun effet.
- Jouer ou redéployer certaines troupes rebelles (Yaquis) à votre plantation provoque une révolte d'esclaves et vous donne le point de la révolution.
- Jeux de bouc émissaire. Certaines cartes orange (par exemple les grèves) peuvent parfois être jouées pour un coût nul afin de n'infliger aucune agitation. Ce jeu accorde quand même la carte à votre pile prestige.

K. RENVERSER DÍAZ POUR GAGNER

Si un joueur achète une des quatre cartes renversement, interrompez la partie pour voir si un ou plusieurs joueurs renversent Díaz et gagnent la partie. En fonction du régime, Díaz pourrait prendre sa retraite, être abattu, perdre le vote populaire ou être envahi par l'Amérique. S'il est renversé, quelqu'un gagne la partie. S'il l'emporte à la place, la partie se poursuit jusqu'au 4^{ème} renversement.

CARTE RENVERSEMENT

Achat d'une carte renversement. Si vous achetez une carte renversement, vous devez initier un renversement. Retournez la carte régime actuelle pour voir la défense tripartite et les points de prestige.

- Si le régime actuel est le type spécifié sur la carte renversement, vous pouvez choisir de jouer l'orientation avec le modificateur de défense de Díaz "moins un" ou de jouer le côté "Ralliement à Díaz" (c'est-à-dire ignorer le modificateur mais le renversement continue).
- Le type de renversement est spécifique au régime (par exemple pendant la loi martiale le renversement est toujours un coup d'état).



Procédure de renversement. En commençant par le joueur à gauche du joueur dont c'est le tour (celui qui a joué la carte renversement) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend les deux décisions de renversement suivantes :

1. Retourner sa carte Hacendado sur son côté partenaire avec l'orientation de son choix s'il ne l'a pas déjà fait.
2. Défausser chaque carte "PENDANT UN RENVERSEMENT" (espions, tribunaux, etc.) qui est en jeu pour modifier toutes les tentatives de renversement de ce tour (indépendamment de la tripartite).

Le joueur dont c'est le tour décide en dernier.



Renverseurs. Pour renverser Díaz, vous avez besoin de plus de points de prestige du type spécifié que ceux détenus par votre *tripartite*. Votre tripartite se compose de Díaz avec 2 points de prestige plus les deux de vos adversaires avec les plus bas points de prestige spécifiés par le régime.

- **Partie à deux joueurs.** La tripartite se compose du président Díaz avec 2 points de prestige, son vice-président avec 1 point de prestige plus les points de prestige de votre adversaire.
- **Variante Main de fer (4 à 6 joueurs).** Pour une partie plus longue, plus axée sur l'or, la tripartite se compose de Díaz plus vos deux adversaires les plus forts.

Gagnant de la partie. S'il y a plusieurs renverseurs, il y a ensuite une victoire à l'or parmi eux. Si personne n'est en mesure de renverser Díaz au quatrième renversement, il y a une victoire à l'or immédiate pour tous les joueurs.

Exemple de renversement : Jouant Boss Sheperd, vous achetez et jouez la carte renversement "Le président Diaz est tué". Le régime est Pax et l'autre côté indique : "Gagnez si votre loyauté est plus forte que la loyauté de la tripartite". Comme le modificateur n'est pertinent que pendant la loi martiale, peu importe l'orientation que vous jouez. Le joueur à votre gauche est Reyes, qui décide de retourner son Hacendado avec l'orientation "Successeur Reyes" et de défausser son Pinkerton en ajoutant un à la loyauté de Diaz (de deux à trois). Chacun des deux autres joueurs a déjà retourné son Hacendado et n'a ni espion ni tribunal à défausser. Enfin, vous annoncez que vous ne retournez pas votre Hacendado. En choisissant les deux joueurs sans aucun point de loyauté à la tripartite, vous avez quatre points de loyauté et Reyes avec cinq points de loyauté battez chacun la loyauté de Díaz de trois, et les deux renversent Díaz. Mais vous avez plus d'or et gagnez la partie.

L. VARIANTE EN SOLITAIRE

Configurer la partie en solitaire via le chapitre B pour 2 joueurs, mais votre adversaire est Díaz lui-même. Díaz n'obtient ni or, ni cubes ni cartes, mais il a indignation 6 et 4 pour tous les autres types de points de prestige. Vous aurez besoin d'un dé à 6 faces. Vous jouez en premier.

Tour de Díaz. A son tour, lancez le dé deux fois pour Díaz, une fois pour chaque ligne du marché. Díaz achète toujours les deux cartes indiquées par les dés. Avec la colonne coût zéro correspondant à "1" et la colonne à coût 16 correspondant à "6".

Il joue les deux cartes suivant les règles ci-dessous dans l'ordre de votre choix.

- Si c'est une entreprise ou un renversement, Díaz la défausse.
- Si c'est un partenaire, Díaz la joue dans son étalage. Díaz peut acheter et jouer une carte partenaire en une seule action sans avoir à payer d'or. Si il y a deux orientations (par exemple les journaux), lancer le dé pour l'orientation.
- S'il s'agit d'un titre, Díaz la joue pour son orientation événement si elle change le régime en Pax Porfiriana, sinon il la défausse.
- Si c'est une carte troupe qui peut extorquer une de vos entreprises, il le fait, contre l'entreprise éligible avec le plus de cubes. Utilisez un cube blanc pour montrer l'extorsion de Díaz bien qu'il ne gagne avec aucun revenu.
- Si c'est une carte orange ou noire, il la joue automatiquement si elle vole de l'or ou inflige de l'agitation, dans le cas contraire, il la défausse. Díaz peut acheter et jouer une carte orange ou noire en une seule action sans avoir à payer d'or.
- Egalités. Si Díaz joue une carte contre une entreprise ou un partenaire, il choisit l'entreprise éligible avec le plus de cubes ou le partenaire éligible pour lequel vous avez le plus de points de prestige. S'il y a encore égalité, il choisit la carte avec le plus grand numéro de carte et pas en agitation.

Règles spéciales

- Si un titre est défaussé de la colonne à coût zéro, il est joué sur son orientation événement s'il change le régime en Pax Porfiriana.
- Vous pouvez spéculer sur des cartes et recevoir de l'or si Díaz les achète.
- Si Díaz est touché par des conflits, lancer le dé pour voir quelle couleur de faction il défausse.
- **Pour gagner.** Renversez Díaz au cours d'un des quatre renversements. La défense de Díaz est de quatre (six si indignation) plus les points de prestige de ses partenaires.

Actions [Actions]. Pendant votre tour, effectuez jusqu'à trois *actions* (deux actions si vous êtes emprisonné). Certaines cartes partenaire vous accordent une action supplémentaire d'un type spécifié.

America [Amérique]. L'un des trois districts du jeu. Cela ne signifie pas l'ensemble des Etats-Unis mais simplement l'étroite bande frontière appelée l'achat Gadsden. Acheté au Mexique en 1854 pour garantir une voie de chemin de fer transcontinental du sud, cette bande a été et est principalement hispanique dans sa population et sa culture. Les villes principales sont Tucson (Arizona) et El Paso (Texas).

Assassination [Assassinat]. Le jeu de cette carte noire retire un partenaire de la partie. Elle coûte un montant égal au "coût de mise en jeu" de votre cible.

Exemple : Ca coûte 18 or pour tuer le général Huerta (une carte publique qui coûte 18).

- Assassinat d'un joueur. En payant 10 or, vous êtes autorisé à assassiner une carte Hacendado retournée de son côté "Partenaire". Cela retourne de manière permanente la carte de la victime sur son côté "Loyaliste" (qui représente son fils ou son héritier). Remarquez qu'un Hacendado avec une armée privée est immunisé contre les assassins.

Bull-Bear Discards [Défausse taureau-ours]. Chaque titre (y compris les cartes renversement) a un *taureau* ou un *ours* dans son coin. S'il est joué ou s'il a atteint, au début de la phase "Rétablissement du marché", la colonne à coût zéro, défaussez-le (sans effet) dans la défausse spéciale taureau-ours. Si deux titres sont défaussés dans le même tour, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel ils sont défaussés. Si deux ours sont défaussés d'affilée, il y a alors une dépression. Deux taureaux d'affilée mettent fin à la dépression.

Chain Railroad [Chaîne de chemin de fer]. Certaines connexions sont marquées avec l'*icône chaîne*. Si vous avez un cube sur une connexion avec une chaîne et que l'entreprise n'est pas en agitation, votre coût de construction de n'importe quelle connexion est un or. De plus, une chaîne de chemin de fer vous permet de jouer toutes les troupes fédérales (de couleur verte) à Sonora ou Chihuahua. (Construire une chaîne de chemin de fer représente une voie ferrée reliant Sonora à Chihuahua par la Sierra Madre. Historiquement les côtes est et ouest du nord du Mexique n'ont pas été reliées par le rail jusqu'en 1924.)

Chihuahua [Chihuahua]. L'état de *Chihuahua* est un des trois districts du jeu, réputé pour son bétail, son argent et ses chemins de fer.

Command Point [Point de commandement]. Une carte marquée avec une icône ovale blanche lisible offre un point de prestige commandement. La carte ne doit pas être dans votre main ni sur une entreprise en agitation. Elle reflète votre puissance militaire à l'aide des troupes dont vous êtes sûr de la loyauté. Avec assez de points de commandement, vous pouvez renverser Díaz durant un renversement coup d'état, voir chapitre K.



Connection [Connexion]. Chaque entreprises et le verso de chaque carte Hacendado est accessible en *train*, par *mule* ou à *pied*, comme indiqué respectivement par les icônes locomotive, mule ou bottes en bas au centre de la carte. Cet accès, appelé connexion, détermine le coût pour jouer ou redéployer des troupes vers l'entreprise ou l'Hacendado, voir chapitre G.



- Amélioration. Si une entreprise contient un ovale connexion, jouez un cube connexion dessus (voir chapitre E7) améliore la connexion jusqu'au niveau indiqué, de pied vers mule ou rail ou de mule vers rail.

- Connecté par rail. Une entreprise qui commence avec un rail ou a été améliorée vers le rail "Connectée par rail", le plus haut niveau d'accès. Créer des canaux d'irrigation ou des réseaux de bateaux à vapeur fournit un revenu supplémentaire mais l'entreprise est toujours "Connectée par rail".



- Une entreprise en agitation revient à sa connexion initiale (de base).
- Une fois améliorée, les troupes ne peuvent pas utiliser le coût de déplacement de la connexion précédente. *Par exemple, les forces de la guérilla ont un coût plus élevé pour entrer sur une cible une fois qu'elle a été améliorée vers le rail parce qu'alors les troupes légitimes de la région ont un accès et un approvisionnement plus facile.*



Connection Cube [Cube connexion]. De nombreuses cartes entreprise contiennent un ou deux ovales de connexion, une icône ovale représentant une mule, un rail ou un bateau reliant l'entreprise à son point de distribution. Vous pouvez construire la connexion dans l'étalage de n'importe quel joueur en dépensant une action "Amélioration de connexion", en payant l'or indiqué et en plaçant un cube connexion de votre couleur dans cette icône.

- Chaque ovale ne peut contenir qu'un seul cube et est premier arrivé premier servi.
- Un cube connexion de votre couleur rapporte un revenu d'un or par tour.
- En cas d'agitation, le cube connexion est désactivé, ainsi la connexion non améliorée de l'entreprise doit être utilisée pour y déplacer des troupes.

Coup D'état [Coup d'état]. Si quelqu'un achète une carte renversement sous le régime de la loi martiale, comptez vos points de commandement. Si le total est plus grand que les points de commandement de la tripartite, vous assassinez Díaz et devenez un renverseur (chapitre K).

Cube Limit [Limite de cubes]. Vous êtes limité aux 15 cubes fournis. Si vous avez atteint votre limite et que vous avez besoin d'un autre cube (par exemple une carte avec du revenu), comme action "Spéculation", vous pouvez déplacer un cube revenu, connexion, prestige ou spéculation d'une carte vers un autre emplacement valide. Vous ne pouvez pas déplacer un cube extorsion, cependant (car il identifie les troupes qui extorquent pour vous).

Depression [Dépression]. Représentant une contraction monétaire catastrophique, une *dépression* se produit à chaque fois qu'une carte avec une icône ours est défaussée directement sur une autre carte avec une icône ours dans la défausse taureau-ours. Voir chapitre I "Dépression" pour sa durée et ses effets.

- Conseil. S'il y a un "ours" sur la défausse et qu'un deuxième ours est imminent sur le marché, une dépression peut être évitée en achetant un titre avec un taureau plus loin sur le marché.



Díaz Retirement [Retraite de Díaz]. Si quelqu'un achète une carte renversement sous le régime Pax, comptez vos points de loyauté. Si le total est plus grand que les points de loyauté de la tripartite, vous devenez un renverseur comme successeur de Díaz (chapitre K).

During Toppling [Pendant un renversement]. Certaines cartes partenaire (par exemple les espions) ont une capacité "*PENDANT UN RENVERSEMENT*". Si l'une d'entre elles est en jeu, elle peut être défaussée afin d'accroître la loyauté, l'indignation, le commandement ou la révolution de Díaz comme indiqué. Cela ne se produit que pendant le renversement et est effectif pour tous les joueurs. (Sur le plan thématique, la loyauté de Díaz = son état de santé, l'indignation de Díaz = la force de la résistance mexicaine, le commandement de Díaz = la force de ses gardes du palais et la révolution de Díaz = sa popularité.)

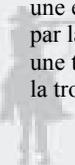
District [District]. Il y a trois *districts* dans le jeu : Sonora, Chihuahua et l'Amérique. Voir le plan sur la boîte. Chaque entreprise a un drapeau qui indique son district. Une carte orange avec un indicateur de district ne peut cibler que des entreprises dans ce district. Une carte troupe a une juridiction indiquée par son drapeau district et, normalement, elle ne se déplace que vers des entreprises relevant de sa juridiction.

- Astuce. Sonora est à l'ouest de Chihuahua, ainsi le drapeau de Sonora est toujours sur la gauche.

Economy [Economie]. Cette valeur, reflétant la liberté des conditions commerciales dans les trois districts, est définie par le régime actuel (voir l'anatomie de la carte sur le côté de la boîte). Elle détermine combien d'or vous gagnez dans un tour en utilisant l'action "Vendre une carte" et combien de cubes revenu plus extorsion peuvent se trouver sur chaque entreprise banque.

Extortion Cube [Cube extorsion]. Chacune de vos troupes d'extorsion convertit un cube revenu d'une entreprise en un *cube extorsion* de votre couleur. Ce cube extorsion peut être déplacé pour se trouver sur votre carte troupe pour la clarté du propriétaire des troupes mais il est considéré comme étant sur la carte entreprise pour tout ce qui concerne le jeu. Chacun de vos cubes extorsion procure un revenu pendant votre phase de revenu (chapitre D4) tant que l'entreprise extorquée n'est pas en agitation. Si, pendant la partie, l'entreprise cible perd son revenu (par exemple une fonderie perd une mine qui la soutient), le cube extorsion est le dernier à être retiré. S'il est retiré, l'entreprise est mise à sac.

Extorting Troop [Troupe d'extorsion]. Une carte troupe appartenant à un joueur mais résidant sur une entreprise de l'étalage d'un adversaire. Le propriétaire d'une troupe d'extorsion est indiqué par la couleur du cube extorsion sur l'entreprise. Pour jouer ou redéployer votre troupe comme une troupe d'extorsion, voir chapitre G. Si l'entreprise soutenant la troupe est perdue ou vendue, la troupe doit battre en retraite ou être défaussée.



Extra Action [Action supplémentaire]. Certains partenaires vous donnent une *action bonus* à condition d'être en jeu. *Par exemple, Henry Ford permet de vendre une carte comme 4^{ème} action (3^{ème} action si vous êtes emprisonné).*

Faction Color [Couleur des factions]. Les troupes et les partenaires sont en quatre couleurs représentant les quatre factions : Vert (fédéral mexicain), bleu (américain), blanc (local mexicain) et rouge (rebelle). Les couleurs de faction sont différentes des couleurs des 5 joueurs.

Firepower [Puissance de feu]. Chacun des trois niveaux de puissance de feu est indiqué par le nombre de points sur l'icône puissance de feu dans le coin supérieur gauche de la carte troupe. Un point = arc et flèches, 2 = fusil et 3 = mitrailleuse. Jouer ou redéployer des troupes retire autant de disques agitation de la destination que la puissance de feu des troupes. Les troupes au niveau mitrailleuse ne peuvent pas être vaincues. Jouer ou redéployer des troupes contre une troupe d'extorsion avec moins de puissance de feu la défait et la défause. Remarquez que certains partenaires (généraux) poussent toutes vos troupes au niveau trois de puissance de feu.



Free Elections [Elections libres]. Si quelqu'un achète une carte renversement pendant l'anarchie, comptez vos points de révolution. Si le total est plus grand que les points de révolution de la tripartite, vous déposez Díaz dans une élection populaire et devenez un renverseur (chapitre K).

Gold [Or]. La monnaie du jeu. Chaque disque blanc = 1 or, disque rouge = 5 or et disque bleu = 10 or. Si vous manquez de disques, utilisez d'autres jetons pour l'or.

Gold Victory [Victoire à l'or]. S'il y a plusieurs renverseurs, ou s'il n'y a aucun renverseur après la résolution ou la défause de la quatrième carte renversement, alors le joueur avec le *plus d'or* est le gagnant. S'il y a égalité à l'or, le joueur qui a le *plus de revenu en or par tour* est le gagnant.

Hacendado [Hacendado]. Vous recevez au hasard une *carte Hacendado* au départ, représentant un riche propriétaire terrien. Cette carte commence du côté "LOYALISTE" avec deux cubes revenu et une capacité spéciale. Les cubes revenu sont votre richesse personnelle et sont garantis jusqu'à ce que vous retourniez la carte sur son côté "Partenaire". Pendant un renversement ou une retraite, vous pouvez "prendre position" en retournant votre carte Hacendado pour vous donner un des deux points de prestige indiqué. Cela vous permet de jouer ou redéployer des troupes là comme armée privée, comme indiqué par l'icône connexion rail ou botte. Cependant, vous perdez votre capacité spéciale et les deux cubes revenu de l'Hacendado.

Half (round up) [La moitié (arrondi par excès)]. Parfois les choses sont *divisées par deux* pendant la partie, toujours arrondir par excès. Ceci est indiqué par l'icône (+).

Hand [Main]. Une carte achetée va dans votre main (exception, les cartes à jeu immédiat). Vous êtes limité à cinq cartes en main bien qu'il soit possible que vous en ayez plus si elles reviennent en main après avoir été jouées (après une mise à sac par exemple). Si vous avez atteint votre limite ou êtes au-delà, vous ne pouvez plus acheter de cartes sauf les cartes à jeu immédiat.

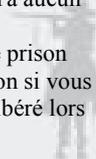
Headlines [Titres]. Voir chapitre B et la **défause taureau-ours**.

Income Cube [Cube revenu]. Chaque icône cube orange sur les cartes Hacendado et entreprise représente un cube revenu placé sur la carte quand elle entre en jeu. Chacun fournit un revenu d'un or par tour (sauf si une entreprise est en agitation). Les cubes revenu sur les ranches et les plantations augmentent avec l'action "Acheter un terrain". Les cubes revenu sur les mines et les banques varient en fonction du régime.

In Play Cards [Cartes en jeu]. Inclut les cartes dans votre étalage, votre armée privée et vos troupes d'extorsion mais pas les cartes récompense pour la victime de votre pile prestige.

Jailed [Emprisonné]. Si vous obtenez un point de révolution "EMPRISONNE" comme récompense pour la victime, vous avez été incarcéré comme révolutionnaire. Mettre la carte dans votre pile prestige et mettez un disque bleu sur votre carte Hacendado pour indiquer l'emprisonnement.

- En prison, vous n'avez que deux actions par tour au lieu de trois.
- Si vous êtes emprisonné pendant votre tour (par exemple par une action d'homme de paille), vous avez toujours vos trois actions pour ce tour.
- Si vous avez un partenaire qui vous donne l'immunité contre la prison, "EMPRISONNE" n'a aucun effet (même si la carte immunité est elle-même détruite lors de l'attaque).
- Souffrir une carte "Emprisonné" supplémentaire alors que vous êtes déjà en prison n'a aucun effet.
- Libération. Dépenser une action police (chapitre E8) pendant votre tour vous sort de prison (mais vous gardez le point de révolution). Vous sortez également de prison si vous acquérez l'immunité contre la prison alors que vous êtes en prison. Etre libéré lors de votre tour vous rend votre 3^{ème} action immédiatement.



Jurisdiction [Jurisdiction]. Un drapeau américain, de Sonora ou de Chihuahua sur les troupes et certaines cartes orange indique que la carte ne peut être jouée qu'à une entreprise de ce District. Les troupes ne peuvent qu'être jouées ou redéployées dans leur juridiction, sauf si cette limitation est levée par certains régimes, partenaires et chaînes de chemins de fer, comme indiqué sur leur carte.

- Si ces conditions changent, la troupe n'est pas tenue de quitter l'entreprise.

Exemple : Pendant l'anarchie (toutes les limites de juridiction sont levées), vous jouez Rurales pour extorquer un Ranch à Chihuahua, changement de régime à Pax. Vos Rurales n'ont pas à s'en aller maintenant que l'anarchie est terminée.

Liberator [Libérateur]. Le joueur qui initie une révolte des esclaves.

Loyalty Point [Point de loyauté]. Une carte marquée avec une icône ovale verte lisible offre un point de prestige loyauté. La carte doit être soit en jeu sans agitation soit dans votre pile prestige. Chaque point de loyauté rapport un cube prestige sous le régime Pax. Avec assez de points de loyauté, vous pouvez renverser Díaz au cours d'un Renversement Retraite de Díaz, voir chapitre K.

Market [Marché]. Le marché de 12 cartes est composé de deux lignes de 6 cartes face visible. On obtient des cartes du marché par Acheter une carte du marché. Remarque : Les cartes publiques ne font pas partie du marché.

Market Purchase [Acheter une carte du marché]. Une carte de jeu est acquise par l'achat d'une des 12 cartes du marché. Le coût en or dépend entièrement de sa colonne, voir page 3. Les deux cartes de la colonne de droite (la plus proche du paquet) sont les plus chères, coûtant 16 or. Chaque carte dans la colonne de gauche est meilleur marché, coûtant deux fois moins cher, chaque carte dans la colonne la plus à gauche (coût zéro) est gratuite. Dans la "phase de rétablissement du marché", chaque case vide est remplie par la carte de coût plus élevé dans la ligne et une nouvelle carte est piochée depuis le paquet afin de remplir la case de coût 16 nouvellement vide de cette ligne.

Mine Value [Valeur de la mine]. La valeur de la mine est définie par le régime actuel. Il détermine combien de cubes revenus et extorsion peuvent se trouver sur chaque entreprise mine. La valeur de la mine reflète le prix de l'argent et du cuivre dans les trois districts.

Monopoly [Monopole]. Une carte partenaire spéciale. Si vous avez un partenaire intitulé "Monopole" en jeu, un adversaire jouant une des cartes spécifiées vous paye l'or de l'achat qu'il aurait normalement payé à la réserve. Cependant, la carte monopole ne vous procure aucune remise sur le prix des éléments que vous achetez vous-même.

Exemple : Vous avez Senator Fall en jeu (qui collecte l'or dépensé pour construire des entreprises américaines). Votre adversaire paye 5 or pour construire African Ostrich Farm, ainsi vous collectez 5 or. Toutefois, si au contraire vous achetez la Farm, vous devez payer 5 or à la réserve.

Nationalization [Nationalisation]. Certaines cartes noires et titres appellent à la *nationalisation* (c'est à dire le reprise par le gouvernement) d'une entreprise. Cela signifie que la carte entreprise est défaussée et que chaque troupe d'extorsion est défaussée ou bat en retraite.

Newspaper [Journal]. Il s'agit d'un type de carte partenaire (chapitre B) avec deux orientations. Choisissez son orientation quand vous la jouez. Ce choix est permanent (sauf si le journal change de main) et assume le point de prestige et la couleur de faction de son orientation.

Orientation [Orientation]. Les cartes titres, renversements, journaux et le verso de votre carte Hacendado ont deux Orientations (retournement "horizontal" ou "vertical"). Quand vous jouez une de ces cartes, vous pouvez choisir quel côté sera orienté lisible. Sauf dans les cas d'assassinat de Hacendado et de journal qui change de main, l'orientation est permanente.

Outrage Point [Point d'indignation]. Une carte marquée avec une icône ovale bleu lisible fournit un point de prestige d'indignation. La carte doit être dans être soit dans votre pile prestige soit en jeu et pas sur une entreprise avec agitation. En cas de renversement sous Intervention américaine, un joueur avec assez d'indignation peut l'utiliser comme casus belli d'annexion par les Etats-Unis pour renverser Díaz, voir chapitre K. Une carte qui fournit de l'indignation attribue souvent une récompense à la victime.

Exemple : La carte assassinat utilisée pour tuer votre partenaire vous est attribuée et vous la stockez sous votre carte Hacendado comme point Play

Deck [Paquet à jouer]. Un paquet de cartes face cachée à partir duquel le marché est actualisé. Chaque partie n'utilise qu'environ la moitié des cartes fournies.



Pax [Pax]. Raccourci pour régime Pax Porfiriana.

Play Deck [Paquet à jouer]. Un paquet de cartes face cachée à partir duquel le marché est actualisé. Chaque partie n'utilise qu'environ la moitié des cartes fournies.

Play-Immediately Cards [Carte à jeu immédiat]. Chaque carte titre (y compris les renversements) et chaque carte publique est achetée et jouée comme une action unique et ne va jamais dans votre main. Chaque effet listé (conflit, changement de régime, etc.) a un impact sur chaque joueur en commençant par celui situé à gauche de l'acheteur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Jouez un partenaire dans votre étalage et défaussez un titre dans la défausse taureau-ours.

Exemple : Si vous achetez une carte titre, vous pouvez soit bloquer la presse en jouant son orientation statu quo, rien ne se passe, soit publier les nouvelles, provoquant les effets listés en commençant par le joueur à votre gauche.

Prestige Points [Points de prestige]. Il existe quatre types de points de prestige : Loyauté, révolution, commandement et indignation. Ils sont représentés sur les cartes par des ovales respectivement vertes, rouges, blanches et bleues. Les points de prestige sont importants pendant un renversement, mais ne sont activés que s'ils sont en jeu ou dans votre pile prestige, et inactifs si à l'envers (par exemple sur des plantations d'esclaves ou des journaux) ou sur une entreprise avec au moins un disque agitation.

Prestige Stack [Pile prestige]. Chaque carte qui vous est remise comme récompense à la victime est stockée dans cette pile, à moitié visible sous votre carte Hacendado et les autres joueurs peuvent l'examiner. Les points de prestige sur ces cartes sont actifs (pour les cubes prestige et les renversements), mais ces cartes ne sont par ailleurs en jeu et ne peuvent pas être utilisés. Voir page 4.

Prestige Cubes [Cubes prestige]. Un cube sur une icône Point de prestige rapporte du revenu (s'il n'est pas sur une entreprise en agitation) par le chapitre D4. Un cube prestige n'est pas nécessaire pour que le point de prestige soit actif lui-même. Par exemple, le régime est Pax Porfiriana, ainsi vous placez un cube prestige sur chacun de vos points loyauté en jeu et dans votre pile prestige. Retirez les cubes prestige si le régime change en autre chose que Pax.

Private Army [Armée privée]. Une armée privée est composée de forces de marshals qui soutiennent votre plan idéologique. Si votre Hacendado a été retourné du côté partenaire, vous pouvez jouer ou redéployer des troupes stockées à moitié sous la carte retournée. Payez le coût indiqué par l'icône connexion sur la carte Hacendado (rail ou botte).

- Faction. N'importe quel nombre de troupes peut-être être stocké, quelle que soit sa juridiction, mais toutes doivent être de la même couleur de Faction que votre Hacendado retourné.
- Une armée privée est en jeu et son point de prestige (éventuel) est actif. Pendant une dépression, vous devez pour chaque pour ne pas avoir à la défausser.
- Gardes du corps. Une armée privée protège votre Hacendado contre l'assassinat.
- Les troupes des autres joueurs ne peuvent pas se déplacer vers ou extorquer votre Hacendado.

Public Cards [Cartes publiques]. Les deux cartes partenaire nommées "Public Card" se trouvent côte-à-côte près du paquet à jouer et peuvent être achetés pendant votre tour pour le coût dans le coin en haut à droite. Jouez la carte comme si vous l'aviez achetée, et ça ne nécessite pas d'autre action pour la jouer. Cela peut provoquer des conflits et un changement de régime, comme indiqué. Chaque carte publique est double-face et vous choisissez quel côté jouer. Cette décision est définitive (sauf si la carte change de propriétaire à cause d'une conspiration ce qui peut provoquer de nouveaux conflits et changement de régime). N'ajoutez jamais une carte publique à votre main.

Exemple : Pour 18 or, vous achetez la carte 215 et jouez son côté Roosevelt. Cela modifie le régime en Intervention américaine puis provoque un conflit rouge-bleu pour tous les joueurs. Défaussez tous vos partenaires et troupes rouges.

Rebel Governors [Gouverneurs rebelles]. Deux cartes partenaire, une de Sonora et l'autre de Chihuahua, ont pour effet de tout nationaliser dans leur District. (Cela recrée les périodes où le *gouverneur mexicain rebelle* a rompu ses liens avec le gouvernement fédéral et fait sécession de l'union sous un "drapeau rouge").

- Guerre civile. Le jeu d'un gouverneur rebelle fait défausser chaque entreprise de son district (sauf les entreprises immunisées contre la nationalisation) et chaque troupe d'extorsion doit battre en retraite ou être défaussée. Tant que la carte est en jeu, aucune carte contenant le drapeau du district ne peut être jouée. Comme indiqué, un conflit se produit entre les factions rouge et blanche.
- Fin de la guerre civile. Si la carte partenaire est assassinée, vendue ou autrement défaussée, les limitations disparaissent.



Redeploy [Redéploiement]. Avec cette Action, déplacez une troupe d'une entreprise à une autre à l'intérieur de sa juridiction ou vers votre Hacendado retourné si c'est la même couleur de faction. Vous pouvez également redéployer des armées privées à une entreprise.

- Coût. Un redéploiement coûte de l'or en fonction de la destination de la connexion.

Exemple : Une troupe rebelle avec un coût de 6•3•1 dépenserait 1 or pour se déplacer vers une mine à pied, mais 6 or si le rail vers la mine a été construit (c'est parce que seules les troupes gouvernementales disposent du pouvoir dans les villes champignon reliées par rail).

- Effets. Un redéploiement n'active pas les effets sur la carte, comme le changement de régime.
- Bataille. Si la destination contient déjà une troupe, vous devez avoir une puissance de feu supérieure afin de la "vaincre" ou la "dissiper" dans la défausse.
- Agitation. Si la destination est en agitation, supprimer autant de disques que votre puissance de feu.
- Extorsion. Si la destination n'est pas dans votre étalage, votre troupe la met à sac (s'il n'est aucun revenu) ou devient une troupe d'extorsion. Voir chapitre G.
- Redéploiement sur place. Vous pouvez dépenser une "action redéployer des troupes" pour activer une de vos troupes sans déplacement. Cela ne coûte aucun or et supprime autant de disques agitation que la puissance de feu de la troupe.

Régime [Régime]. Les quatre régimes du jeu sont : *Pax Porfiriana*, *Intervention américaine*, *Loi martiale* et *Anarchie*, voir chapitre H. La carte régime du dessus détermine le nombre de cubes revenu et extorsion sur les mines et les banques et le produit des cartes vendues.

Régime Change [Changement de régime]. Si une carte avec un icône de flèche tourbillonnante  est jouée, la carte régime du nouveau régime est placée sur le dessus de la pile, et chaque joueur ajuste ses cubes revenu sur les mines et les banques (également sur la loyauté si le régime change de ou vers H). Voir chapitre H.

Retreat [Retraite]. Un type spécial de redéploiement qui peut se produire en dehors de votre tour. Si l'entreprise où une de vos troupes extorque est nationalisée, vendue, mise à sac, sous une révolte d'esclaves ou réduite à zéro cube revenu plus extorsion, vous devez soit défausser la troupe soit lui faire *battre en retraite* dans votre armée privée. Pour battre en retraite, vous devez retourner votre carte Hacendado vers la même couleur de faction que la troupe qui bat en retraite (si elle n'est pas déjà retournée et si cette couleur est disponible sur votre carte), et vous devez immédiatement payer les frais de redéploiement (dépendant de la connexion de votre Hacendado). Ca ne coûte aucune action.

- Vous ne pouvez pas faire battre en retraite des troupes qui sont vaincues par une puissance de feu supérieure. (Optionnel : Des troupes remplacées par d'autres troupes de la même couleur ne sont pas vaincues, seulement "dissipées". Ces troupes peuvent battre en retraite.)

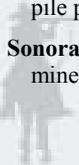
Revolution Point [Point de révolution]. Une carte contenant un icône ovale rouge offre un *point de prestige révolution*. La carte peut être soit dans votre pile prestige soit en jeu et pas sur une entreprise en agitation. Avec assez de points de révolution, vous pouvez renverser Díaz au cours d'un renversement Elections libres, voir chapitre K.

Row [Étalage]. Chaque joueur a un *étalage* de cartes sur la table, composé de sa carte Hacendado (éventuellement avec une pile prestige et une armée privée) ainsi que des entreprises (avec ses troupes) et des partenaires qu'il a joués.

Sack (Mise à sac). Une mise à sac survient quand une entreprise sans aucun cube revenu (c'est-à-dire sans aucun cube ou avec seulement des cubes prestige et/ou connexion) devient extorquée ou si une entreprise extorquée perd ses cubes revenu et extorsion (par exemple pendant une dépression ou si les fonderies et les projets perdent leurs soutiens). Une entreprise mise à sac revient dans la main de son propriétaire et sa troupe d'extorsion est soit bat en retraite soit est défaussée. (Cela simule que les troupes perdent leur allégeance si leur approvisionnement disparaît.) Vos propres troupes sur les entreprises de votre étalage n'ont pas besoin de cubes extorsion et ne mettent pas à sac.

Slave Revolt [Révolte des esclaves]. Une entreprise qui montre un point de révolution (à l'envers) utilise des esclaves Yaqui pour travailler. Comme indiqué sur la carte, si vous provoquez plus de disques agitation sur une entreprise esclave que ses cubes (revenu, connexion, prestige et extorsion), il y a une *révolte des esclaves* avec vous comme libérateur. Jouer des cartes orange, des titres ou des troupes peut causer de l'agitation ou réduire le revenu et ainsi libérer les esclaves. Plusieurs troupes rebelles (Yaquis) provoquent une révolte d'esclaves si elles sont utilisées pour extorquer une plantation. Dans les deux cas, la carte entreprise servant de récompense à la victime est accordée au libérateur comme point de révolution, stockée dans sa pile prestige.

Sonora [Sonora]. L'état mexicain de *Sonora* est l'un des trois Districts dans le jeu, réputé pour ses mines et ses riches terres agricoles dans la vallée du Río Yaqui.



Speculation Cube [Cube spéculation]. Un cube sur une carte du marché. Si vous achetez une carte avec un *cube spéculation* d'un adversaire, vous payez à cet adversaire, au lieu de la réserve, tout ce que vous payez pour la carte. Ceci renvoie le cube dans la réserve de son propriétaire. Chaque carte taureau-ours avec un cube spéculation qui défaussée pendant la "phase Défaussez les titres" renvoie également le cube à son propriétaire. Contrairement à d'autres cubes en jeu, un cube spéculation ne rapporte pas d'or pendant votre phase revenu. Acheter une carte avec votre propre cube spéculation ne vous donne aucun autre avantage que la récupération de votre cube.

- Ca coûte une action spéculation (chapitre E9) pour placer, enlever ou déplacer un cube spéculation ; vous ne pouvez pas le retirer gratuitement même s'il dans la colonne à coût zéro !

Spy [Espion]. Une carte partenaire spéciale que vous pouvez défausser pour annuler le jeu d'une carte noire ou orange pendant le tour où elle est jouée. La plupart des espions peuvent également être défaussés défensivement pendant un renversement pour augmenter la loyauté, l'indignation, le commandement ou la révolution de Díaz. Voir chapitre K pour la procédure.

Strife [Conflit]. Cet événement oblige chaque joueur avec des cartes en jeu des deux factions à défausser toutes les cartes d'une couleur ou de l'autre (c'est à dire qu'une faction menace de vous quitter si vous employez l'autre faction). Il se déclenche en jouant une carte avec un symbole poing (certains partenaires ou un titre sur son orientation événement).

- **Ordre.** Si vous provoquez un conflit, en commençant par le joueur à votre gauche et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur défausse chaque carte partenaire et chaque troupe d'une faction ou d'une autre s'il a les deux en jeu.
- Un conflit est temporaire et uniquement valable le tour où le conflit se produit.
- Vous ne pouvez jamais choisir que votre carte Hacendado retournée soit défaussée.



Exemple : The Lusitania is torpedoed provoque un conflit entre les factions blanche (local mexicain) et bleu (américain). Vous avez un partenaire bleu et deux troupes blanches en jeu, ainsi vous défaussez le partenaire ou les deux troupes. Si votre Hacendado est retourné sur le côté partenaire bleu, vous devez défausser les troupes blanches.

Toppling [Renversement]. Une *tentative de renversement* doit être effectuée à chaque fois qu'une des quatre cartes renversement est jouée, voir chapitre K. Il existe quatre types de renversement :

1. Pendant Pax Porfiriana il y a une retraite possible de Díaz (vous devenez un renverseur si vous avez plus de loyauté que votre tripartite).
2. Pendant Intervention américaine, il y a une tentative d'annexion américaine (renversement si plus d'indignation que la tripartite).
3. Pendant Loi martiale, il y a une tentative de coup d'état (renverseur si plus de commandement que la tripartite).
4. Pendant Anarchie, il y a une élection libre (renverseur si plus de révolution que la tripartite).

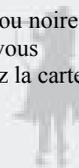
Tripartite [Tripartite]. Pendant un renversement, la *tripartite* se compose de Díaz lui-même ainsi que deux de vos adversaires avec le plus petit nombre de prestige indiqué. Vous devenez un renverseur si vos points de prestige (du type spécifié par le régime) sont plus élevés que les points de prestige combinés de votre tripartite, voir chapitre K.

Unrest Disk [Disque agitation]. Les disques rouges représentant l'*agitation* sont placés sur les entreprises en jouant certaines cartes titres, cartes et troupes. Si votre entreprise possède un ou plusieurs disques agitation, aucun de ses cubes revenu, extorsion, prestige ou connexion ne rapporte d'or et son prestige, ses capacités (par exemple la chaîne de chemin de fer) et l'amélioration de la connexion, ainsi que le prestige des troupes d'occupation sont désactivés. Retirez des disques agitation avec l'action Police.

- L'agitation ne retire aucun cube, elle supprime seulement leur revenu et effets.
- Vous pouvez acheter des terres ou des connexions sur une entreprise en agitation.

U.S. Annexation [Annexion américaine]. Si une carte renversement est achetée pendant l'Intervention américaine, comptez vos points indignation. S'ils sont plus grand que les points indignation de la tripartite, l'Amérique *annexe* le Mexique et vous renversez Díaz, voir chapitre K.

Victim-Awarded [Récompense pour la victime]. Si un adversaire joue une carte orange ou noire contre vous qui représente un point de prestige à l'envers, ou si vous êtes un libérateur, vous recevez cette carte avec le point de prestige comme *récompense pour la victime*. Stockez la carte dans votre pile prestige. Cela peut vous envoyer en prison.



GUIDE STRATEGIQUE DE PABLO

Votre stratégie de base à trois volets est de construire des entreprises pour gagner des revenus, acheter des cartes conférant du prestige, puis contrôler le régime au cours du renversement pour la victoire. Ce que vous pouvez faire de l'argent est couvert dans le chapitre F, examinons les quatre sortes de prestige/régime :

1. Loyauté / Pax Porfiriana

- **Prestige** : 29 points de loyauté disponibles, répartis entre les partenaires et les entreprises. Le moyen le plus facile de gagner et les entreprises et les cubes prestige vous aident financièrement aussi bien !
- **Changement de régime vers Pax Porfiriana** : 22 (c'est beaucoup, mais plus de la moitié sont sur des titres qui ne peuvent pas être détenus en main).

2. Révolution / Anarchie

- **Prestige** : 35 points de révolution disponible, sur presque tous les types de cartes. Cherchez des esclaves à libérer (7 plantations), achetez des partenaires (et espérez qu'ils ne meurent pas), soyez prêt pour une action d'homme de paille et déplacez vos troupes en position (5 points).
- **Changement de régime vers anarchie** : 21. Le plus souvent par les troupes (11 sur 21) et les cartes orange (4 sur 23), alors gardez-en une en main. Le moyen le plus souple pour gagner !

3. Commandement / Loi martiale

- **Prestige** : 14 points de commandement disponibles (11 sur les troupes). N'oubliez pas les deux sur les cartes publiques, dont l'une est un changement de régime.
- **Changement de régime vers Loi martiale** : 13 (assez rare). Le moyen le plus difficile de gagner, mais paradoxalement aussi le plus difficile à arrêter ou à se défendre contre !

4. Indignation / Intervention américaine

- **Prestige** : 34 points d'indignation disponibles (27 comme récompense à la victime sur les cartes orange et noires). Vous êtes le joueur machiavélique par excellence, avec l'avantage que vos points sont pour la plupart attribués à la victime et donc invulnérables.
- **Changement de régime vers Intervention américaine** : Seulement 10 ! Vous aurez besoin d'une troupe américaine, d'un titre opportun en temps ou d'un Teddy pour le crucial changement de régime.

Or / Victoire par défaut

C'est assez risqué de jouer pour la victoire par défaut, en particulier à peu de joueurs. Dans une partie à 5 ou 6 joueurs, cependant, c'est un appoint utile. Faites que votre économie coure vite et accumulez le prestige dans les quatre régimes (pour empêcher les autres joueurs de gagner). Achetez agressivement chaque carte défensive comme les tribunaux et les espions. Attaquez quiconque avec des cartes orange ou noires pour que personne n'ait le monopole de la révolution ou de l'indignation. Conservez le régime à économie facile, n'hésitez pourtant pas à le détruire avec un ours si vous êtes relativement résistant à la dépression.

- Les troupes peuvent être jouées dans votre étalage, ce qui leur confère une certaine protection mutuelle, ou jouées dans l'étalage d'un adversaire ce qui vous donne un revenu de "protection" au détriment de votre adversaire, mais les laisse vulnérables à la désertion si la propriété est vendue. Et n'oubliez pas la troisième option, conservez une troupe en main pour adopter un changement de régime juste avant un renversement. Créez une entreprise dans la juridiction de votre troupe ou votre carte orange afin que vous puissiez la jouer juste au bon moment.
- La spéculation et le monopole sont plus un moyen de défendre et d'acquérir des cartes importantes que de faire de l'argent.
- Combos de cartes gagnantes : Gun Stores et Rebel Activists!, Banks et Investors, Mines et Smelters, Rebel Governors et U.S. Monopolies!, Dynamite Monopoly et Chain Railroad, Rebel Monopolies et non-Federal Troops, Conspiracies et Spies.
- Ne faites pas de fixation sur un seul type de points de prestige et soyez prêt à changer d'objectifs. En regardant vers le prochain renversement, pas celui visible. Mais si vous êtes à un cheveu de la victoire, faites tapis : Peut-être pouvez-vous forcer les autres à commettre leurs Hacendados (perdant ainsi de la souplesse et un revenu de 2) ! Faites preuve de souplesse et n'oubliez pas : Le paquet vous détestera !



Pablo Klinkisch, 2012

PAX PORFIRIANA

Séquence de jeu

A. PHASE ACTION Choisissez 3 Actions

1. Jouer une carte = Jouez une carte de votre main. Cela coûte l'or indiqué.

2. Acheter une carte du marché = Le coût en or est illustré ci-dessous. L'achat d'une 2^{ème} carte utilise 2 actions. Si vous êtes à la limite de votre main (5 cartes), vous pouvez seulement acheter des titres.

• Si vous achetez un renversement, suivez la procédure décrite chapitre K (page 10).



3. Acheter une carte publique = Jouez un des deux côtés et exécutez ses effets.

4. Vendre une carte = Défaussez une carte de votre main ou en jeu, prenez autant d'or de la réserve que l'économie du régime actuel. Vous ne pouvez pas vendre une entreprise en agitation. Des troupes qui extorquaient une entreprise vendue sont défaussées ou battent en retraite.

5. Redéployer des troupes = Déplacez une troupe d'une entreprise à une autre relevant de sa juridiction ou vers votre carte Hacendado retournée, à un coût dépendant de la connexion. Retirer autant de disques agitation de la destination que la puissance de feu.

• Si la destination est occupée, vous devez avoir une puissance de feu supérieure.

• Vous pouvez "Redéployer sur place" pour retirer autant de disques agitation que la puissance de feu pour 0 or.

6. Acheter un terrain = Dépensez 2 actions pour ajouter un cube revenu dans un ranch ou une plantation. Le coût en or est le nombre de cubes revenu, connexion et extorsion déjà sur le ranch ou la plantation.

7. Amélioration d'une connexion = Placez un cube connexion sur un ovale de connexion inoccupé de N'IMPORTE QUELLE entreprise en jeu, en dépensant le coût indiqué.

8. Police = Dépensez 3 or pour retirer un disque agitation ou sortir de prison.

• Le coût en or est nul pendant la loi martiale ou si des troupes sont présentes.

9. Spéculation = Mettez un cube sur une carte du marché qui n'a pas déjà un cube spéculation ou déplacez un cube d'une carte du marché à une autre.

• Si vous avez tous vos 15 cubes en jeu, vous pouvez déplacer un de vos cubes (sauf d'une extorsion) d'une carte à une autre carte valide.

B. DEFAUSSE CARTES TITRES

Défaussez sans effet chaque carte titre (y compris les renversements) dans la colonne de coût zéro du marché. Elle va face visible dans la défausse taureau-ours.

• 2 ours d'affilée initient une dépression. 2 taureaux d'affilée mettent fin à la dépression.

C. RETABLISSEMENT MARCHÉ

Restaurez le marché à 12 cartes en déplaçant les cartes vers la gauche pour remplir les cases vacantes et en piochant de nouvelles cartes du paquet à jouer.

D. PHASE REVENU

Gagnez 1 or pour chacun de vos cubes revenus, extorsion, prestige et connexion, sauf ceux sur une entreprise en agitation.

• En cas de dépression, payez pour ou défaussez chacune de vos cartes en jeu.