

PAX PAMIR

Un Juego de Cole Wehrle y Phil Eklund
Una traducción de Manuel Suffo

Con la caída de Napoleón, la Compañía Británica de las Indias Orientales pudo ejercer su comercio sin problemas, desde el Cabo de Buena Esperanza hasta los mercados de Cantón. La India continuó como centro de una red imperial en crecimiento, y las corrientes comerciales del imperio fluían a través de sus puertos, uniendo el Lejano Oriente con los mercados europeos y permitiendo el control británico de las vastas riquezas del subcontinente. Sin embargo, la "joya de la corona" del imperio estaba lejos de estar segura.

A través de los bosques de Siberia y de las estepas de Asia, el Imperio Ruso avanzaba a un ritmo que superaba incluso el de los colonos occidentales de América. Este expansionismo de la nación más grande del mundo amenazaba las posesiones británicas en la India, arrojando una sombra más larga cada año. En Asia Central, técnicos, aventureros, industriales y agentes del gobierno cruzaron sus caminos, todos en busca del control del ambiente político bizantino de la región. Ahí, a la sombra de las Montañas del Pamir, se estableció el escenario para una disputa que definiría las líneas del imperialismo del siglo XIX hasta nuestros días.

A. RESUMEN Y REGLAS GENERALES

A1. Objetivo

En Pax Pamir, de dos a cinco jugadores asumen el papel de líderes tribales afganos navegando al viento de las potencias coloniales al comienzo de "El Gran Juego". Una generación antes, darse cuenta de estas ambiciones podría haber sido un asunto sencillo para los jugadores. Sin embargo, a principios del siglo XIX, los grandes imperios de la época habían comenzado a desorganizar el orden político anterior. Los jugadores siempre estarán alineados con uno de los tres Imperios en el juego (Británico, Ruso, o Afgano), pero estas Lealtades pueden cambiar. El juego acaba cuando uno de estos Imperios consigue la Supremacía en la región. Si esto ocurre, el jugador con más Influencia en ese Imperio gana.

A2. Desarrollo del Juego

En cada turno el jugador hace al menos dos acciones. La mayoría de ellas están relacionadas con el manejo de su Muestrario personal, compuesto por las cartas que ha jugado delante de él. Como una acción, las cartas se compran del Mercado y luego, como una acción adicional las juega en su Muestrario.

Escala: cada turno representa aproximadamente un año de actividad.

Jugar una carta tiene dos consecuencias principales:

- ◆ Permite al jugador poner Unidades. Hay cuatro tipos de Unidades: Tribus, Espías, Caminos y Ejércitos, cada uno asociado con uno de los cuatro Modos de poder (político, inteligencia, economía o militar). Cada carta jugada pondrá Unidades que coincidan con el Modo de esa carta sobre el tablero o Muestrario. Las unidades se usan para calcular si un Imperio puede conseguir la Supremacía o no y tiene otras variadas funciones.

- ◆ Expande su Muestrario. Esto capacita para Acciones Especiales que le permiten destruir Unidades, desorganizar Muestrarios, y consolidar riquezas.

A3. Reglas Generales

- ◆ Contradicciones. Si un texto en una carta contradice estas reglas, la carta tiene preferencia.
- ◆ Desempate. Los empates siempre se rompen en favor del jugador con más estrellas militares en su Muestrario. Si hay un nuevo empate, se comparan las rupias. Si ocurre un nuevo empate, ningún jugador es superior.
- ◆ Términos. Los términos que comienzas con mayúscula (por ejemplo, Premio de Lealtad) se definen en el glosario.

Tres estrellas militares



B. COMPONENTES

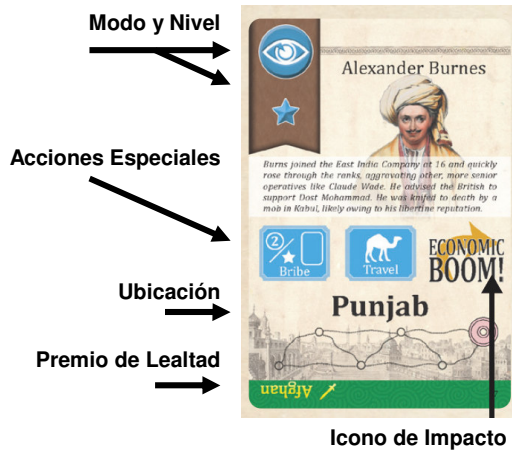
B1. Componentes del Juego

- ◆ 120 Cartas. Noventa y tres cartas representan lugares y personalidades que habitan Asia central (1823 - 1845). El resto tiene funciones generales del juego, tales como indicadores: el Régimen actual o identificar la Lealtad del jugador.
- ◆ 50 Cubos. Diez cubos en cinco colores de jugador (blanco, negro, naranja, amarillo, morado). Un cubo representa una **Tribu** (unidad política) si está en una carta de Ubicación o un **Espía** (unidad de inteligencia) si está en una carta de Muestrario.
- ◆ 30 Cilindros. Diez cilindros en tres colores de Imperio (azul, verde, rojo). Un cilindro representa un **Ejército** (unidad militar) si está en una carta de Ubicación o un **Camino** (unidad económica) si está en una Conexión entre dos Ubicaciones.

- ◆ 45 Discos. Treintaicinco discos blancos, de 1 rupia cada uno, y 10 rojos, de 5 rupias cada uno.

B2. Anatomía de las Cartas.

Pax Pamir incluye 93 cartas que se usan para crear el mazo de cartas.

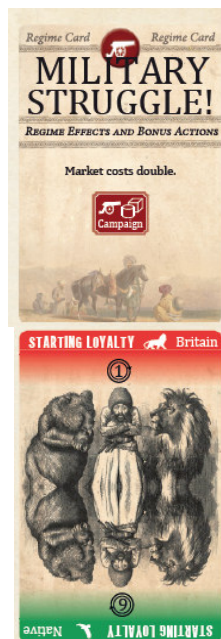


B3. Cartas de Jugador.

Hay cinco **cartas de jugador**. Las cartas de jugador no forman parte del Muestrario de un jugador.

B4. Cartas de Régimen.

Hay cuatro **cartas de Régimen**, indicando cada una un Modo diferente usado para determinar la Supremacía. Los Regímenes también permiten acciones adicionales y otros efectos especiales. Sólo 1 Régimen puede estar en juego en todo momento.



B5. Cartas de Lealtad.

Hay cinco **cartas de Lealtad**, cada una con dos orientaciones. La elección de la orientación determina la Lealtad inicial del jugador.

B6. Derrocamientos.

Hay cuatro **Derrocamientos**, que se mezclan con el mazo de cartas durante la preparación inicial y que pueden activar el final de la partida.

B7. Cartas de Favor.

Las tres **cartas de favor** marcan al jugador con más Influencia en cada uno de los tres Imperios. También confieren bonos especiales a ese jugador. Si un imperio consigue la supremacía, el jugador que tenga la carta de favor correspondiente ganará la partida. Véase el reverso de las reglas para una detallada descripción de sus bonos.

C. PREPARACIÓN INICIAL

C1. Preparación del Mapa

Cada una de las seis cartas de mapa muestra una de las seis Ubicaciones del mapa: Transcaspiana, Persia, Herat, Kabul, Kandahar y Punjab. Se organizan éstas para formar un mapa de seis cartas como se muestra. Se deja un pequeño espacio (8 mm) entre cada carta.

C2. Jugadores

Cada jugador recibe una carta de jugador al azar.

- ◆ Muestrarios de Jugador. Cada uno pone su carta de jugador delante suya. Las cartas en su Muestrario personal se jugarán en una única fila por arriba de su carta de jugador.
- ◆ Cubos. Cada jugador recibe los diez cubos de su color y los pone al lado de su carta de jugador.

C3. Mazo de Cartas y Mercado.

Se cogen al azar 40 cartas de mazo, más otras 8 cartas al azar por cada jugador en el juego. Se barajan y se dividen en seis montones aproximadamente iguales. Se cogen las cuatro cartas de Derrocamiento y se baraja 1 en cuatro de los montones. Sin volver a barajarlos, se apilan los cuatro montones que contenga las cartas de Derrocamiento - esto forma el fondo del mazo de cartas. Finalmente se ponen los dos montones sin cartas de Derrocamiento encima del mazo de cartas.

Jugadores	Cartas
2	56
3	64
4	72
5	80

- ◆ Mercado. Se reparten 12 cartas del Mazo para formar dos filas de seis cartas bocarriba.



Nota: si juegan dos, considérese jugar con la regla optativa de Construcción Nacional (1).

C4. Régimen.

Se pone la carta de Régimen inicial ("Fragmentación Política") al lado del mapa.

C5. Capital Inicial.

Cada jugador recibe 4 rupias (discos blancos).

C6. Lealtad Inicial.

Se barajan las cinco cartas de Lealtad y se reparte 1 a cada jugador. Cada jugador elige ahora en secreto una de las dos posibles Lealtades iniciales de su carta girando ésta con la orientación deseada. Todas las orientaciones son reveladas después simultáneamente. Los jugadores ajustan su asiento según el **número de orden de asiento** en la esquina de su carta de Lealtad. El jugador con el menor número es el jugador inicial y el juego continuará en sentido horario hacia el jugador con el siguiente mayor número. Se ponen las cartas de Lealtad debajo de las cartas de jugador de forma que la banda de color que indica la Lealtad esté claramente visible.

- Si un Imperio sólo tiene un jugador leal, ese jugador deberá coger la carta de Favor correspondiente (B7).

El juego está ahora preparado para comenzar.

D. SECUENCIA DE JUEGO

D1. El Turno

En su turno, un jugador hace lo siguiente en cualquier orden:

- ◆ Hasta dos acciones - *Estándar y/o Especial (E)*.
- ◆ Varias acciones adicionales, limitado a las de la carta de Régimen actual (E).

D2. Limpieza (F).

Se hace una Limpieza del Mercado y luego se sigue el juego en sentido horario con el siguiente jugador.

E. ACCIONES

E1. En General

En su turno, un jugador normalmente hace dos acciones (*Estándar o Especial*).

- ◆ Debe ser capaz de pagar todos los costes asociados para hacer una acción.
- ◆ Las Acciones Especiales están permitidas por sus cartas de Muestrario. Cada Acción Especial está asociada a uno de los cuatro Regímenes. *Aunque pueda usarse en cualquier Régimen, si una Acción Especial es realizada en su Régimen asociado, no contará para su límite de dos acciones.*
- ◆ Cada carta sólo puede usarse para 1 acción por turno.

Ejemplo 1: el régimen es Fragmentación Política. Este régimen permite usar la acción de Impuestos con cada carta de Muestrario con la acción de impuestos sin tener que contar con ninguna de estas acciones para sus dos acciones por turno. Sin embargo, si una de esas cartas ha usado anteriormente otra acción, tal como la acción de Campaña, el jugador no podría recaudar impuestos con la carta este turno puesto que dicha carta ya ha sido usada para una acción.



E2. Descarte (Acción Estándar).

El jugador puede descartar 1 carta de su Mano. Si usa ambas Acciones Estándar para descartar dos cartas de su Mano, coge 1 rupia de cualquier jugador o carta de mercado.

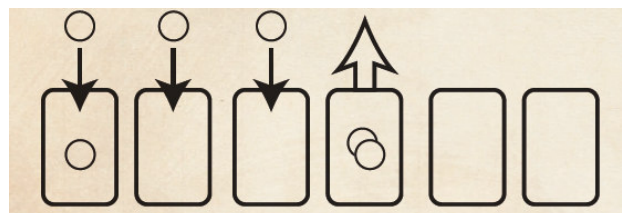


E3. Compra (Acción Estándar).

El jugador compra una carta del Mercado y la añade a su Mano.

- ◆ **Tamaño de Mano.** El Tamaño de Mano de un jugador está limitado a 1 carta MÁS la suma de los Niveles de todas las cartas de Inteligencia en su Muestrario. No puede comprar una carta si no tiene espacio en su Mano.
- ◆ **Coste.** El **coste** de una carta depende de su *columna* actual en el Mercado. La columna más a la izquierda es gratis, la siguiente columna cuesta una rupia, luego dos, etc (véase figura 2). Se paga este coste poniendo una rupia en cada carta en la misma fila a la izquierda de la carta que se compra.
- ◆ Si se pone una rupia sobre una carta de mercado por cualquier motivo, no se puede comprar esa carta ese turno.
- ◆ El jugador consigue las rupias que haya en la carta que compre.
- ◆ Los Derrocamientos (H) se activan en el momento que se compran del mercado.
- ◆ Si el Régimen actual es una Lucha Militar, los costes del mercado se duplican. Se ponen dos rupias en cada carta de mercado en vez de una.
- ◆ Si un espacio de mercado está vacío, se paga la carta en ese espacio en la otra fila del mercado. (Esta situación podría ocurrir si se compran dos cartas en una ronda).

Ejemplo: un jugador compra la cuarta carta desde la izquierda en el Mercado gastando tres rupias. Aunque hay dos rupias en ésta, no puede usar esas rupias para la compra de la carta. Pone la primera rupia en la carta más a la izquierda, la segunda rupia en la siguiente carta a la derecha, y la última rupia en la siguiente carta a la derecha. Ahora coge la cuarta carta para su Mano y coge las rupias en esa carta.



E4. Juego (Acción Estándar).

Un jugador juega cualquier carta en su Mano a su Muestrario y luego pone Unidades sobre el mapa o Muestrario.

- ◆ **Tamaño de Muestrario.** Su Tamaño de Muestrario está limitado a tres cartas MÁS la suma de los Nive-

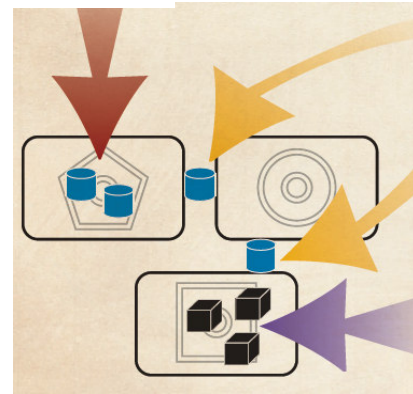
les de todas las cartas políticas en su Muestrario. Temporalmente puede sobrepasar este límite, pero debe descartar el exceso para ajustarse a ese límite en la limpieza (F2).

- ◆ **Coste Para Jugar.** El jugador debe pagar una rupia por cada **Tribu** en la Ubicación que coincida con la carta, la paga al propietario de la **Tribu** (no necesita pagarse a sí mismo). Sin embargo, ese coste puede negociarse con los propietarios de las Tribus (G1).
- ◆ **Colocación.** El jugador debe jugar una carta a la izquierda o a la derecha de su Muestrario.
- ◆ **Patriotas.** Si un jugador juega una carta de Patriota, su Lealtad cambiará para coincidir con la carta jugada. Si coge una nueva Lealtad, debe descartar los Premios de Lealtad/Lealtad Inicial metidos parcialmente debajo de su carta de jugador, y descartar los Patriotas en su Muestrario, devolviendo los Espías en ellos a la reserva de cubos no usados de los propietarios.
- ◆ Los iconos de Impacto tales como Cambio de Régimen, Ventaja, Informantes, y Guarnición tienen efecto cuando se juega una carta. Cada una se describe con detalle en el glosario.
- ◆ **Poner Unidades.** Después de jugar la carta, se ponen cubos o cilindros dependiendo del Modo de la carta jugada. Si no se puede poner los cubos o cilindros requeridos, se cogen las Unidades necesarias de cualquier otra Ubicación a discreción del jugador.
- ◆ **Militar.** Se coge un número de cilindros de Imperio igual al Nivel de la carta jugada. Estos cilindros deben coincidir con la Lealtad del jugador. Se ponen estos Ejércitos en la carta de Ubicación que coincida con la Ubicación de la carta jugada.
- ◆ **Inteligencia.** Se coge un número de cubos personales igual al Nivel de la carta jugada, y se ponen esos Espías en el centro de la carta jugada.
- ◆ **Economía.** Se coge un número de cilindros igual al Nivel de la carta jugada. Estos cilindros deben coincidir con la Lealtad del jugador. Éste puede poner esos Caminos sobre cualquier Conexión adyacente a la carta de Ubicación que coincida con la Ubicación de la carta jugada. Puede poner varias Caminos en la misma Conexión.
- ◆ **Política.** Se coge un número de cubos personales igual al Nivel de la carta jugada, y se ponen esas Tribus en la carta de Ubicación que coincida con la Ubicación de la carta jugada.



El Nivel de la carta determina cuántas Unidades se ponen

Nivel 2 en Kabul



Nivel 2 en Punjab

Nivel 3 en Kandahar



E5. Viaje (Acción Especial de Inteligencia)

El jugador usa esta acción para mover sus Espías. Estos cubos mueve por cartas en los Muestrarios de los jugadores, como si formarían un única ruta continúa alrededor del área de juego.

- ◆ Puede hacer un número de movimientos igual al Nivel de la carta que use la acción de Viaje. Cada Nivel permite a un Espía mover 1 carta en cualquier dirección. Estos movimientos pueden asignarse como el jugador vea.
- ◆ Si un Espía acaba su movimiento en una carta con una o dos bandas de color *que NO esté en su Muestrario*, se pone en la banda de Patriota en la parte superior de la carta o en la banda de Premio de Lealtad en la parte inferior. El color de la banda elegida indica a qué Imperio está Espiando y por tanto en el que gana Influencia. Puesto que esto representa un agente clandestino, el jugador puede tener Influencia en Imperios a los que no sea leal. Los Espías nunca influyen en la Lealtad.
- ◆ Hasta 1 Espía de cada jugador puede ser colocado en una banda. De este modo, varios jugadores pueden ganar influencia de la misma carta.

Ejemplo: el jugador tiene tres cartas de Nivel 2 con el icono de viaje en su Muestrario, y el Régimen es Guerra de Inteligencia. Cada carta que use la acción de Viaje le permitirá mover dos Espías 1 carta. Por ejemplo, podría usar las tres acciones de Viaje (nivel 2) para mover un solo Espía seis cartas en cualquier dirección.



E6. Contraespionaje (Acción Especial de Inteligencia)

El jugador usa esta acción para eliminar Espías pertenecientes a otros jugadores en una carta donde tenga al menos un Espía.

- ◆ El número máximo de Espías enemigos eliminados es igual al Nivel de la carta que usa la acción de contraespionaje.

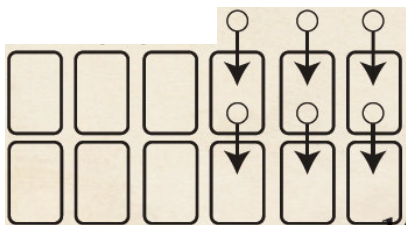
- Los Espías eliminados son devueltos a la reserva de cubos no usados de su propietario.

E7. Soborno (Acción Especial de Inteligencia)

El jugador usa esta acción para robar 1 carta en la que tenga un Espía.



- Coste. Se pagan dos rupias por cada Nivel de la carta objetivo. El coste deberá ser pagado a las cartas de Mercado más a la derecha (en ambas filas) con un máximo de 1 rupia por carta.
- El jugador coge la carta y la pone en su Muestrario personal. Los Espías permanecen en la carta.
- Si soborna un Patriota, el Patriota puede producir un Cambio de Lealtad si el jugador es actualmente de una Lealtad diferente.
- Golpe. Si soborna a la Carta Política de mayor nivel en el Muestrario de un oponente, todas sus Tribus en esa Ubicación se convierten a su color.



Ej.: pago por un Soborno de una carta de Nivel 3.

E8. Asesinato (Acción Especial de Inteligencia)

El jugador usa esta acción para descartar 1 carta en la que tenga un Espía.



- Coste. Paga 1 rupia a cada una de las cartas más a la derecha en el mercado. También debe eliminar uno de sus Espías en la carta objetivo.
- Puede aceptar la carta asesinada como un Premio de Lealtad o descartarla.
- Los Espías en la carta son devueltos a la reserva de cubos no usados de su propietario.
- Hombre de paja. Puede tener como objetivo una carta en su Muestrario.



E9. Comercio (Acción Especial Económica)

Con esta acción, se coge una cantidad de rupias de las Cartas de Mercado (cualquiera) igual al Nivel de la carta que actúa.



E10. Regalos (Acción Especial Económica)

Con esta acción, el jugador puede comprar un único cubo de Regalo que contará como 1 Influencia en el Imperio que coincide con su lealtad actual.

- Coste. Cada Regalo tiene un coste (2, 4, 6) tal como está marcado. El coste deberá ser pagado a las cartas de Mercado más a la derecha (en ambas filas) con un máximo de 1 rupia por carta.



- Se pone un cubo personal en el Regalo que coincida con el coste pagado. Sólo está permitido 1 cubo por Regalo.

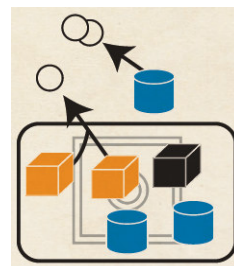
E11. Impuestos (Acción Especial Política)

Se usa esta acción para coger rupias hasta el Nivel de la carta que actúa. Se cogen las rupias de los jugadores con Tribus en esa Ubicación o Caminos en las Conexiones Adyacentes. Si se cogen rupias de Caminos, se pueden coger de cualquier jugador leal. Un jugador puede recaudar impuestos de otros jugadores que compartan su Lealtad.



- Restricciones. El jugador sólo puede recaudar impuestos en la Ubicación de la carta usada para impuestos. Además, sólo puede recaudar si tiene una mayoría de Tribus más Ejércitos Leales en esa ubicación. Si hay un empate, véase A3.
- Se puede recaudar impuestos de los Caminos desde cualquier Ubicación adyacente.
- Refugio de Impuestos. El número total de estrellas Económicas en el Muestrario de un jugador indica la cantidad de rupias que puede proteger de la acción de impuestos. Sólo las rupias que tenga en exceso de su Refugio de Impuestos es vulnerable a la acción de impuestos.

Ejemplo: Cristina desea usar la acción de Impuestos en Kandahar. Tiene más unidades (1 Tribu + 2 Ejércitos Rusos leales) que nadie más en esa Ubicación. Recauda con una carta de Kandahar de Nivel tres, que le permite recaudar tres rupias. Decide coger 1 rupia de Jaime, que tiene dos Tribus (naranja), y dos rupias de Máximo, que es válido para aplicarle impuestos porque es leal a los rusos. Nótese que Cristina podría haber recaudado a cualquier jugador las tres rupias. Máximo puede querer reconsiderar su Lealtad a Rusia, y si Jaime cambia a Lealtad a Rusia, podría recaudar de Cristina y Máximo.



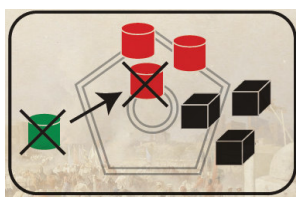
E12. Campaña (Acción Especial Militar)

Se usa esta acción para mover Ejércitos y eliminar otras Unidades, en su Ubicación o sus Conexiones Adyacentes. Se puede hacer esta acción sin atacar. Cada acción de campaña sigue esta secuencia:

- El jugador elige una Ubicación con Ejércitos del Imperio al que es Leal.

2. **Movimiento.** Puede mover ejércitos Leales en la ubicación a cualquier región adyacente si el Imperio tiene al menos 1 Camino en la Conexión.
 3. **Defensa.** Elige 1 Imperio defensor en la Ubicación y/o Conexión Adyacente. Sólo puede atacar a Caminos o Ejércitos de ese Imperio o Tribus Leales a ese Imperio. No puede atacar a unidades Leales a su Imperio.
 4. **Ataque.** Un ataque elimina un número de cubos o cilindros hasta el Nivel de la carta usada para la acción de campaña. Los Ejércitos defensores siempre deben ser eliminados antes que las Tribus y Caminos.
 5. **Bajas del Atacante.** Por cada Ejército enemigo eliminado, se elimina 1 Ejército amigo en la Ubicación. Si no puede tener esa baja, el jugador no puede eliminar el Ejército enemigo. Si no hay más Ejércitos atacantes en la ubicación, no se puede eliminar ninguna Unidad enemiga más.
- ◆ **Inteligencia.** Si el jugador tiene un Espía que conciente en una carta que coincide con la Ubicación puede ignorar los requisitos para destruir primero Ejércitos en esa ubicación y sus conexiones adyacentes.
 - ◆ **Desorganización.** Si el jugador elimina la última Tribu de un jugador en una ubicación, este último debe descartar una carta política de su Muestrario de la ubicación correspondiente, si es posible. Los Espías en la carta son devueltos a la reserva de cubos no usados de su propietario.
 - ◆ **Tren de Equipaje.** Si no hay camino, el jugador puede pagar 1 rupia a cada una de las dos cartas más a la derecha en el mercado para mover sus ejércitos como si hubiera un camino.

Ejemplo: Tomás usa una carta militar de Nivel tres para activar un ataque en Kabul. Es leal al Imperio Afgano y sólo hay un único ejército afgano en Kabul. Sus ataques son dirigidos contra el británico, que tiene dos ejércitos en Kabul y tres Tribus leales a los británicos. Primero debe eliminar los ejércitos británicos. Elimina el primer ejército y debe eliminar después el ejército afgano también. Ahora debe acabar su acción porque quedan ejércitos británicos y no hay más ejércitos afganos en la ubicación. Si hubiera tenido Inteligencia, podría haber ignorado el requisito de atacar primero a los ejércitos británicos en la ubicación y hubiera atacado a las Tribus en vez de eso, eliminando las tres tribus con su acción de Campaña de nivel tres.



F. LIMPIEZA

F1. Descarte Automático

Una carta de Patriota o Derrocamiento en cualquiera de las cartas más a la izquierda en el Mercado (ocupando la posición de “coste 0”) será descartada automáticamente sin efecto. Si se descarta el Derrocamiento final, el juego ha terminado (H5). Las rupias en una carta descartada de este modo se moverán a la siguiente carta en la fila.

F2. Descartar para Reducir el Tamaño del Muestrario

Si un jugador tiene más cartas que su Tamaño de Muestrario, descarta cartas de Muestrario hasta que esté dentro del límite. Todos los Espías en las cartas descartadas son devueltos a la reserva de cubos no usados de su propietario.

Ejemplo: en la ronda, la carta política de nivel tres de Jaime fue Asesinada. El Tamaño de Muestrario máximo de Jaime ahora ha sido reducido a tres. En la fase de Limpieza el turno de Jaime, necesitará descartar cartas en su Muestrario en exceso de su tamaño de Muestrario.

F3. Refrescar el Mercado.

Se mueven todas las cartas en el Mercado a su posición más a la izquierda en su fila de mercado y se sacan nuevas para devolver el mercado a su tamaño normal.

G. NEGOCIACIONES

G1. Tratos

Los jugadores pueden hacer tratos, dar consentimiento, promesas y transferir dinero o Cartas de Mano en cualquier momento del juego. Las negociaciones *quid pro quo* sólo son vinculantes si ocurren en ese turno. Las Cartas de Mano sólo pueden ser transferidas si el receptor de la carta tiene espacio en su Mano.

Ejemplo 1 (Subastas Informales): en el primer turno del juego, Benito usa su primera acción para comprar una carta de Inteligencia de nivel tres del Mercado y la añade a su Mano. Nora, que tiene espacio en su Mano, le ofrece a Benito tres rupias por la carta. Benito contraoferta con cuatro rupias y Nora está de acuerdo con el trato. Nora paga a Benito cuatro rupias y coge la carta. A Benito aún le queda una acción y puede comprar otra carta del Mercado.

Ejemplo 2 (Descuentos): Manuel podría jugar una carta en Kabul. Julia tiene dos Tribus en Kabul y Marcos tiene una. El coste de jugar la carta sería dos rupias para Julia y uno para Marcos. Manuel sólo tiene dos rupias, por tanto le pide a Julia si aceptaría reducir el pago a cambio de algún favor en el futuro. Julia acepta y Manuel le paga a ella y a Marcos 1 rupia para jugar la carta.

Ejemplo 3 (Inteligencia): a Miguel le gustaría usar la acción de campaña para eliminar algunas Tribus enemigas en Kabul. Estas Tribus son leales a Rusia y por tanto protegidas por los Ejércitos rusos en Kabul. Para sortear los Ejércitos rusos y atacar a las Tribus, Miguel puede usar Inteligencia de un Espía en la Ubicación que le dé el consentimiento. Mateo tiene Espías allí. Mateo acuerda dar el Consentimiento por el precio de dos rupias. Migue puede hacer ahora la acción de Campaña y atacar directamente a las Tribus.

H. EL DERROCAMIENTO

H1. Fin de Partida

Cuando se compra un Derrocamiento del Mercado el juego acaba si:

- ◆ Un Imperio consigue la Supremacía (H2).
- ◆ Si el Derrocamiento final del juego no tiene éxito o es descartado automáticamente del Mercado (H5).

H2. Supremacía.

Un Imperio consigue la Supremacía si tiene más cubos/cilindros del Modo del Régimen actual que todos los demás Imperios combinados Y al menos 1 cubo/cilindro de cada Modo. Los cubos de jugador (Espías y Tribus) cuentan para el Imperio al que son leales. Esto incluye Espías que pueden dar Influencia en un imperio diferente.

H3. Influencia y Victoria

Si un Imperio consigue la Supremacía, el jugador con más Influencia en ese Imperio gana la partida. Para empates, véase A3. Para calcular la Influencia de un jugador en un Imperio, se suma:

- ◆ Sus Cartas de Lealtad, Premios y Regalos.
- ◆ El número de Patriotas de ese Imperio en su Muestrario.
- ◆ Cada Espía en un Patriota o Premio de Lealtad de banda de color que coincida con el Imperio. *Recuérdese: un jugador no puede poner Espías en Patriotas o bandas de Premio de Lealtad en su Muestrario personal.*

Recordatorio: el jugador con más Influencia en un Imperio deberá tener la Carta de Favor correspondiente

Ejemplo: Negro tiene una influencia en el Imperio Afgano de su Espía en un Patriota afgano. Negro y Morado tienen cada uno una influencia en el Imperio Británico de sus Espías en un Premio de Lealtad británico.



H4. Derrocamiento Fallido

A menos que sea el Derrocamiento final, un Derrocamiento sin éxito da lugar a una purga.

- ◆ Se retira todo salvo un cubo y cilindro de cada color de todas las Ubicaciones del mapa y Conexiones. Los Cilindros del Imperio Afgano no se retiran.
- ◆ Empezando por el jugador que activó el derrocamiento (y procediendo en sentido horario), los jugadores debe purgar su Muestrario. Un jugador sólo puede tener 1 carta de cada Modo. Las cartas en exceso de este límite pueden ser descartadas o llevadas a la Mano de ese jugador y pueden superar su Tamaño de Mano. Los Espías en cartas de Muestrario descartadas y las devueltas a la Mano del jugador son devueltos a la reserva de cubos no usados de su propietario.

Recordatorio: el Tamaño de Mano SÓLO se usa para determinar si una carta o no puede ser cogida del Mercado en la acción de compra (E3) o si una carta es obtenida en una negociación (G1).

H5. Derrocamiento Final Fallido

Si el Derrocamiento final falla, se sigue el procedimiento de desempate para determinar el ganador (A3).

Ejemplo de Derrocamiento con Éxito:

El Régimen es una Lucha Militar y el Derrocamiento se compra del mercado. El Imperio Afgano tiene dos Ejércitos, el Imperio Ruso tiene un Ejército, y el Imperio Británico tiene cuatro Ejércitos. Suponiendo que los británicos también tengan al menos un Camino, una Tribu y un Espía, el Derrocamiento es un éxito porque los británicos tienen más Ejércitos que los otros dos Imperios combinados. El juego ahora ha terminado. Para determinar el ganador, todos cuentan su influencia en el Imperio Británico. Jaime tiene cuatro influencias (es leal a Gran Bretaña (+1), tiene dos Patriotas en su Muestrario (+2) y tiene un Espía en una banda de Patriota británico en el Muestrario de Marcos). David tiene tres influencias (tiene dos Espías en cada una de las dos bandas de Patriota de Jaime (+2) y uno en el de Marcos (+1)). David sólo tiene dos influencias (es leal a Gran Bretaña (+1) y tiene un Patriota en su Muestrario (+1)). Jaime gana la partida. Nótese que si David tuviera más influencia que Jaime, podría haber ganado la partida, incluso si él nunca fue directamente leal a los británicos durante la partida.

I. REGLAS OPTATIVAS

I1. Construcción Nacional (Sugerido para Dos Jugadores y Jugadores Experimentados).

Los Imperios ahora deben consolidar su control. Para acabar el juego antes del 4º Derrocamiento, un Imperio necesitará conseguir la Supremacía una segunda vez consecutiva.

- ◆ Luna de Miel. Después de que un Imperio consiga la Supremacía, se retiran del juego todas las unida-

des. Después, empezando con el jugador que activó el Derrocamiento (y siguiendo en sentido horario), los jugadores deben purgar TODO su Muestrario. Las cartas purgadas pueden ser descartadas o añadidas a la Mano del jugador y pueden superar su Tamaño de Mano.

I2. Estados Débiles

Para conseguir la Supremacía, un Imperio ya no necesita al menos 1 cubo/cilindro en cada Modo. Esta variante se recomienda para principiantes, aunque no debería usarse en partidas de dos o tres jugadores.

I3. Fichas de Badal

Los diez discos rojos ahora son fichas de Badal (“Venganza”).

- Adquisición. Cuando los cubos personales o cartas de Muestrario de un jugador son eliminadas por otro jugador, la víctima puede coger una ficha de Badal. Sólo puede coger una sola ficha de Badal por turno del oponente, incluso si varias acciones le dañan. Si no hay más fichas de Badal en el banco, la víctima puede coger una ficha de Badal de cualquier otro jugador.
- Uso. Las fichas de Badal pueden usarse para intensificar la efectividad de las acciones especiales. Por cada ficha usada, la Acción Especial se ejecuta como si la carta que usara la acción fuera de un Nivel 1 mayor.

GLOSARIO

ACCIONES ESPECIALES – La mayoría de las cartas ofrecen Acciones Especiales que se muestran como una fila de iconos en medio de la carta. Cada carta en un Muestrario sólo puede ser usada para 1 acción por turno (E1). Las Acciones Especiales se describen en la sección E.

ACCIONES ESTÁNDAR – Al contrario que una Acción Especial, no es necesario una Carta de Muestrario para realizar una Acción Estándar. La *acción de descartar* (E2), la *acción de comprar* (E3) y la *acción de jugar* (E4) son Acciones Estándar.

ADYACENTE – Esto viene indicado por las líneas de ruta en las cartas de Ubicación.

CAMBIO DE LEALTAD – Se pueden cambiar las Lealtades jugando Patriotas en el Muestrario privado o cogiendo Premios de Lealtad. Si lo hace, un jugador debe descartar todas las cartas de Muestrario de Lealtades en conflicto y retirar los cubos de Regalos.

CAMINO – Un cilindro en un espacio de Conexión en uno de los tres colores imperiales, representa caminos y otras infraestructuras económicas que ayudan al comercio.

CARTA DE JUGADOR – Cada jugador recibe 1 carta de jugador. Las **cartas de jugador** no forman parte del Muestrario de un jugador.

CONEXIONES – Las conexiones son los espacios en las líneas de ruta entre dos Ubicaciones. Los cilindros que representan Caminos se ponen aquí, lo que facilita el movimiento de ejércitos.

CONSENTIMIENTO – Un jugador tiene el Consentimiento si el propietario de los cubos acuerda permitirle el “uso” del cubo para realizar ciertas acciones. En la acción de campaña, un Espía que da su consentimiento permite ataques en una ubicación concreta.

DERROCAMIENTO – Una de las cuatro cartas que activa un chequeo de Supremacía si es comprada o jugada automáticamente.

EJÉRCITO – Un cilindro en una Ubicación en uno de los tres colores imperiales, que representa una unidad militar.

ESPÍA – Un cubo en una carta de Muestrario en uno de los cinco colores de jugador, representa una unidad de inteligencia.

FLECHA DE CAMBIO DE RÉGIMEN

– Cuando se juega una carta con este icono, el Régimen actual del juego cambia para coincidir con el color de la flecha.



IMPACTO – Los siguientes iconos en la carta indican Impactos: Guarnición, Informantes, Ventaja, y Flechas de Cambio de Régimen. Los Impactos sólo ocurren cuando una carta se juega por primera vez (excepto Ventaja que también tiene un efecto cuando la carta se descarta).

IMPACTO DE GUARNICIÓN – Cuando la juega, el jugador pone un cilindro del Impero al que es Leal en el mapa, en la Ubicación de la carta jugada.



IMPACTO DE INFORMANTES – Cuando la juega, el jugador pone 1 cubo de Espía en la carta.



IMPACTO DE VENTAJA (en Juego) – Cuando se *juegan* cartas de Ventaja (E2), el suministro de dinero del juego aumenta. El jugador coge rupias de la caja igual al Nivel de la carta.



IMPACTO DE VENTAJA (Descarte) – Cuando se descarta una carta de Ventaja (por ejemplo, por asesinato, purga o limpieza), el propietario de la carta descarta una cantidad de rupias a la caja igual al Nivel de la carta. Por cada rupia que no pueda pagar, debe descartar un cubo personal o carta de Muestrario.

IMPERIO – Los jugadores, Cilindros y Patriotas siempre están asociados a uno de los tres Imperios: Británico (rojo), Ruso (azul), o Afgano (verde).

INFLUENCIA – Si un Imperio consigue la Supremacía, el jugador con más Influencia en ese Imperio ganará la partida. La Influencia tiene tres fuentes: cartas/premios de Lealtad metidos parcialmente debajo de la carta de jugador (incluyendo su Carta de Lealtad inicial), los Patriotas en los Muestrarios personales, y los Espías en las bandas de color que marcan Patriotas y Premios de Lealtad.

LEALTAD – Un jugador siempre tendrá Lealtad a exactamente uno de los tres Imperios, tal como viene indicado por las cartas con una banda de color en su Muestrario o metidas debajo de su carta de jugador (es decir, su carta de Lealtad inicial, Patriotas, Premios). Su Lealtad determina qué cilindros puede poner y manipular. La Lealtad se usa para determinar la Supremacía y victoria. En los casos raros en los que haya perdido su carta de Lealtad, Patriotas y Premios de Lealtad por defecto será Leal al Imperio Afgano.

MANEJO DE CUBOS Y CILINDROS – Cada jugador tiene 10 cubos de madera, y cada Imperio tiene 10 cilindros de madera, que son límites fijos. En conjunto se les denomina Unidades. Si un jugador necesita poner una Unidad pero no le queda ninguna, puede retirar las Unidades necesarias de cualquier posición.

MANO – Cuando un jugador compra una carta del Mercado, la pone en su Mano. No puede comprar una carta del Mercado si eso viola su Tamaño de Mano.

MERCADO – El Mercado de 12 cartas se compone de dos filas de 6 cartas bocarriba. Estas cartas se consiguen con la acción de comprar/jugar.

MODOS – Cada Muestrario y Carta de Régimen pertenece a uno de cuatro Modos: cartas rojo oscuro son Militares (M), cartas azul claro son Inteligencia (I), cartas moradas son Políticas (P), y cartas doradas son Economía (E). Cada uno de los Regímenes permite acciones adicionales del Modo correspondiente. Cada cilindro está en Modo Militar si está en una Ubicación en el mapa, o en Modo Económico si está en una Conexión. Cada cubo está en Modo Político si está en el mapa, o Modo de Inteligencia si está en un Muestrario.

MUESTRARIO – Ésta es una fila de cartas boca arriba bajo control de un jugador.

NIVEL – Cada carta tiene un Nivel de entre uno a tres estrellas. Esto indica cuántos cubos/cilindros pondrá en juego sobre el mapa esa carta, y la efectividad de sus acciones. El Nivel también se usa para determinar su Tamaño de Mano máximo (estrellas azules), Tamaño del Muestrario (estrellas moradas), y Refugio de Impuestos (estrellas amarillas).

PATRIOTA – Estas cartas representan individuos de fuertes principios. Cada uno tiene una banda que cruza la parte superior de color verde (Imperio Afgano), rojo (Gran Bretaña) o azul (Rusia). Si un jugador

hace un Cambio de Lealtad, todos los Patriotas en su Muestrario de otra Lealtad son descartados.

PREMIO DE LEALTAD – Si un jugador elimina una carta por asesinato que indica "Loyalty Prize" en su borde inferior, puede cogerla como un Premio de Lealtad. La mete parcialmente debajo de su carta de jugador de forma que la banda de Premio de Lealtad quede visible. Un Premio de Lealtad colocado de este modo cuenta como una Influencia en el Imperio indicado. Coger un Premio de Lealtad puede dar lugar a un Cambio de Lealtad si el Premio de Lealtad no coincide con la Lealtad del jugador en ese momento.

REFUGIO DE IMPUESTOS – Los Refugios de Impuestos permiten a los jugadores proteger sus rupias de la acción de impuestos (E8). El número total de estrellas económicas en el Muestrario indica la cantidad de rupias que el jugador puede proteger de la acción de impuestos. Las rupias que tengan en exceso de su Refugio de Impuestos son vulnerables a la acción de impuestos. Una manera conveniente de mostrar rupias protegidas es poner éstas directamente encima de las cartas económicas en su Muestrario, hasta 1 moneda por estrella amarilla.

REGALOS – Las cartas de jugador tienen tres Regalos, que son espacios con valores de 2, 4 y 6. El jugador puede poner un cubo personal en uno de esos Regalos realizando la acción de regalos (E10). Sólo puede haber 1 cubo en cada Regalo. Cada cubo colocado en un Regalo cuenta como 1 Influencia en su Imperio actual. Si hace un Cambio de Lealtad, devuelve todos los cubos de Regalo a su reserva.

REGÍMENES – Hay cuatro cartas de Régimen, que representan diferentes climas políticos ampliamente extendidos sobre la región. Sólo 1 Régimen está en juego en cada momento.

- ◆ **Lucha Militar** – Esto representa una guerra directa ruso-británica. Los costes del Mercado se duplican (E). La acción de campaña no cuenta para las dos acciones del turno.
- ◆ **Guerra de Inteligencia** – Esto representa una guerra fría ruso-británica. El Modo del Régimen es Inteligencia. Las Acciones Especiales de asesinato, viaje, espionaje, y soborno no cuentan para las dos acciones del turno.
- ◆ **Fragmentación Política** – Esto representa desinterés general por la región que permite que los señores de la guerra consoliden su poder. El Modo del Régimen es político. La acción de impuestos no cuenta para las dos acciones del turno.
- ◆ **Boom Económico** – Esto representa un periodo de estabilidad política, inversión pública/privada, y crecimiento. El Modo del Régimen es Económico. Las acciones de comercio y regalos no cuentan para las dos acciones del turno.

RUPIA – Las rupias están representadas por discos blancos (1 rupia cada uno) o discos rojos (5 rupias cada uno). Las rupias circularán entre los jugadores durante la partida. Las rupias se añaden o se restan del juego por medio del juego o descarte de cartas de Ventaja, o con bonos obtenidos de la Inversión Imperial (carta de favor británica). Las rupias proporcionadas en el juego no son un límite estricto. Si hace falta se usan fichas extra.

SUPREMACÍA – Para conseguir un Derrocamiento con éxito, un Imperio debe tener la Supremacía, teniendo más cubos/cilindros en el Modo del Régimen actual que todos los jugadores e Imperios combinados, y tener al menos 1 Ejército y 1 Camino, y tener al menos 1 Espía y **Tribu** perteneciente a algún jugador Leal.

TAMAÑO DE MANO – El Tamaño de Mano de un jugador está limitado a UNA CARTA MÁS LA SUMA DE LOS NIVELES DE TODAS SUS CARTAS DE INTELIGENCIA EN SU MUESTRARIO. Su Tamaño de Mano determina si puede usar la acción de Comprar (E3) para coger una carta del mercado o conseguir

una carta en una *negociación* (G1). El jugador puede violar el Tamaño de Mano si coge cartas a su Mano por medio de un *Derrocamiento Fallido* (H4) o si su límite de Tamaño de Mano cambia debido a la pérdida de una carta de inteligencia en su Muestrario.

TAMAÑO DE MUESTRARIO – El Tamaño de Muestrario máximo es TRES MÁS LA SUMA DE LOS NIVELES DE TODAS LAS CARTAS DE POLÍTICA EN EL MUESTRARIO. En la fase de limpieza, si el Muestrario se ha expandido más allá de su límite, el jugador debe descartar cartas hasta que su Muestrario esté dentro de ese límite.

TRIBU – Un cubo en una Ubicación en uno de los cinco colores de jugador, representa una unidad política tal como un señor de la guerra o un consejo tribal.

UBICACIÓN – Hay seis cartas de Ubicación en Pax Pamir: Transcaspiana, Persia, Herat, Kabul, Kandahar y Punjab. Los cilindros en estas cartas son Ejércitos militares, y los cubos en estas cartas son legitimidad política (tribus).

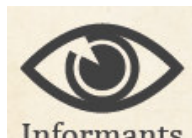
UNIDAD – Un cubo o cilindro de madera.

IMPACTOS



Leveraged

Ganas Rupias igual al Nivel



Informants

Pones un Espía



Garrison

Pones un Ejército



Cambio de Régimen

ACCIONES ESPECIALES



Travel

Por cada Nivel mueves un Espía 1 carta en cualquier dirección



Counter-Espionage

Pagas dos Rupias y descartas una carta donde tengas un Espía



Assassinate

Por cada Nivel eliminas 1 Espía enemigo en cartas donde tengas un Espía



Bribe

Pagas dos Rupias por Nivel de una carta objetivo donde tengas un Espía para coger la carta para tu Muestrario



Tax

Si tienes más Unidades locales, por cada Nivel robas una Rupia de los jugadores en el lugar.



Campaign

Mueves y atacas con Ejércitos situados. Cada Nivel elimina 1 Unidad.



Commerce

Por cada Nivel coges 1 Rupia de cualquier carta del Mercado



Gifts

Pones un cubo en un Regalo y pagas el coste correspondiente.

BONOS DE FAVOR

INVERSIÓN IMPERIAL

Ganas 1 rupia cuando una carta con el Icono de Impacto de Ventaja es descartada

ARMAS EUROPEAS

Puedes descartar 1 rupia para subir el nivel de tu ataque en 1 una vez por Acción de Campaña.

APOYO DEL PUEBLO

Sólo pagas una única rupia a la carta más a la derecha en cualquier fila del Mercado para mover ejércitos sin caminos durante una Acción de Campaña.