

# PAX PORFIRIANA

aide de jeu v1.2 par Joe Berger

Traduction en français Didier Duchon

*\*Avertissement\* Pax Porfiriana est un jeu imprégné dans le thème et l'histoire. Toutefois, afin de démystifier certains aspects pour les nouveaux joueurs, j'ai enlevé tout ce qui a trait au thème de cette aide de jeu. Je présente mes excuses pour ça et recommande une lecture approfondie du chapitre philosophie de Pax Porfiriana du livret de règles pour rallumer la magie du Mexique révolutionnaire !*

Pax Porfiriana est principalement un jeu où on achète des cartes à partir d'un **marché** et où on les joue de plusieurs manières : Dans votre **étalage**, contre d'autres joueurs ou sinon en les activant.

Le marché est un étalage de 12 cartes qui coûtent de 0 à 16 or à acheter et deviennent moins cher plus elles restent invendues.

Il existe six types de carte disponibles à l'achat au marché : **Entreprises, Partenaires, Troupes, Noir, Orange et Titres**.

Vous trouverez ci-dessous une brève description de ce que chacune fait. Et à droite, une liste des principaux concepts du jeu.

## CONCEPTS DU JEU

 <p><b>Prestige</b></p> <p><b>LOYAUTE INDIGNATION COMMANDEMENT REVOLUTION</b></p> <p>Le prestige est la façon dont vous gagnez la partie en ayant un certain montant sur votre étalage lorsqu'une tentative de <b>renversement</b> est effectuée.</p> <p>Le type de prestige utilisé pour chaque tentative de <b>renversement</b> est déterminé par le <b>régime</b> au moment où la tentative est effectuée.</p> <p>Le prestige dans votre rangée peut aussi vous rapporter du <b>revenu</b> et influencer le jeu des autres types de carte.</p>	 <p><b>Régime</b></p> <p><b>PAX PORFIRIANA INTERVENTION US LOI MARTIALE ANARCHIE</b></p> <p>Le régime actuel affecte le <b>revenu</b> rapporté par l'économie et les mines, et chaque régime a également un effet spécial.</p> <p>Le régime change souvent pendant la partie, généralement lorsqu'une carte <b>titre</b> est jouée ou des <b>troups</b> sont déployés pour la première fois.</p> <p>La carte <b>régime</b> actuelle est retournée lors d'une tentative de renversement afin de montrer la configuration requise pour réussir le renversement.</p>	 <p><b>Revenu</b></p> <p>Chaque <b>cube</b> de votre couleur dans votre étalage ou celui d'un autre joueur génère un or pour vous à chaque tour.</p> <p>Ceux placés sur les cases revenu des vos propres cartes <b>entreprises</b> sont appelés <b>cubes revenu</b>, sur les icônes <b>prestige</b>, <b>cubes prestige</b> et sur les <b>connexions</b> améliorées, <b>cubes connexion</b>. Un cube extorquant des revenus à un autre joueur est un <b>cube extorsion</b>, mais ils ont tous la même fonction. 1 Cube = 1 or.</p> <p>Le revenu est gravement touché pendant une <b>dépression</b>.</p>	 <p><b>District</b></p> <p>Il y a trois districts dans le jeu ; l'achat Gadsden aux Etats-Unis, Sonora et Chihuahua au Mexique.</p> <p>Chaque <b>entreprise</b> est dans un district spécifique, et les <b>troups</b> et les cartes <b>orange</b> ne cibleront habituellement que des entreprises dans le même district qu'elles.</p> <p>Une carte avec un ovale de connexion peut être améliorée (par vous ou un autre joueur), ce qui ajoute un <b>cube connexion</b> à la carte et modifie le coût du déploiement des troupes là.</p> <p>Une <b>chaîne de chemin de fer</b> autorise la construction de toutes les connexions pour 1 or et les troupes vertes peuvent se déployer librement entre les <b>districts</b> de Sonora et de Chihuahua.</p>	 <p><b>Connexion</b></p> <p>Chaque carte <b>entreprise</b> est accessible à pied, par mule ou par rail en fonction de l'icône connexion en bas de la carte. Cette icône représente le coût de déploiement de <b>troups</b> contre la carte.</p> <p>Une carte avec un ovale de connexion peut être améliorée (par vous ou un autre joueur), ce qui ajoute un <b>cube connexion</b> à la carte et modifie le coût du déploiement des troupes là.</p> <p>Une <b>chaîne de chemin de fer</b> autorise la construction de toutes les connexions pour 1 or et les troupes vertes peuvent se déployer librement entre les <b>districts</b> de Sonora et de Chihuahua.</p>	 <p><b>Agitation</b></p> <p>L'agitation, représentée par des disques rouges, peut être ajoutée à une <b>entreprise</b> par des cartes <b>titre</b>, <b>troups</b> et <b>orange</b>. Si des disques agitation se trouvent sur une entreprise, aucun de ses cubes revenu ne produit d'or et son prestige, ses capacités et l'amélioration de sa connexion sont désactivés.</p> <p>Les disques agitation sont retirés en jouant l'action police ou en déployant des troupes.</p>	 <p><b>Conflit</b></p> <p>Les conflits concernent expressément les cartes <b>troups</b> et <b>partenaires</b> des couleurs des quatre factions.</p> <p>Lorsqu'une carte <b>titre</b> ou <b>partenaire</b> avec l'icône conflit est jouée, chaque joueur avec les deux couleurs de cartes troupes/partenaires en jeu doit se débarrasser de ses cartes d'une des deux factions de son étalage (son choix).</p> <p>A partir du joueur à gauche de celui qui a joué la carte, chaque joueur choisit quelle couleur il défait (s'il possède les deux).</p>	 <p><b>Renversement</b></p> <p>Il n'y a que quatre cartes renversement distribuées dans le paquet à jouer, et chacune est une chance pour les joueurs de tenter de gagner la partie par le renversement du régime actuel.</p> <p>Si une carte renversement est achetée par un joueur, il doit <b>initier un renversement</b>.</p> <p>Les cartes renversement consistent en un type particulier de carte <b>titre</b> et sont défaussées de la même manière.</p> <p>Chacune des quatre tentatives de renversement peut être plus facile sous un <b>régime</b> particulier. Par exemple, renverser la démocratie peut donner un modificateur de-1-pour le gouvernement, si le régime est <b>ANARCHIE</b>.</p>
---	--	--	--	--	---	--	---

## TYPES DE CARTES

Info

 <p><b>ENTREPRISE</b></p> <p>Les entreprises sont l'épine dorsale de votre étalage. Ranchs, plantations, mines et autres entreprises, ces cartes génèrent des cubes <b>revenu</b> et fournissent des capacités spéciales</p>	<p>Si votre entreprise rapporte du <b>revenu</b> de la valeur actuelle de l'<b>économie</b> ou des <b>mines</b>, placez un nombre de cubes égal à celui sur la carte. Si cette valeur est modifiée suite à un changement de <b>régime</b> ou une <b>dépression</b>, modifiez en conséquence le nombre de cubes.</p>	<p>Certaines entreprises offrent du <b>prestige</b> <b>LOYAUTE</b> ou <b>REVOLUTION</b>.</p>	<p>Chaque entreprise avec un <b>prestige</b> <b>LOYAUTE</b> produit un <b>revenu</b> supplémentaire sous régime <b>PAX</b>.</p>	<p>Chaque entreprise avec un symbole <b>revenu de départ</b> peut produire plus de revenus à l'aide de l'action <b>Acheter un terrain</b>. Celle avec un lingot d'or ou un symbole pièce fournit un revenu basé sur la valeur des <b>mines</b> et de l'<b>économie</b> du <b>régime</b> actuel.</p>	<p>Chaque entreprise a un district spécifique.</p>	<p>Voir <b>connexions</b> ci-dessus.</p>	<p>Voir <b>agitation</b> ci-dessus. Ajouter de l'agitation à une entreprise plantation peut provoquer une <b>révolte d'esclaves</b>.</p>		
 <p><b>PARTENAIRE</b></p> <p>Les partenaires [en quatre couleurs de faction] sont des cartes qui ajoutent des capacités spéciales et du <b>prestige</b> à votre étalage.</p>		<p>De nombreuses cartes partenaire ajoutent un des quatre types de prestige à votre étalage.</p>						<p>Pendant un conflit, chaque joueur avec des troupes / partenaires des deux factions indiquées doit défausser l'une ou l'autre couleur.</p>	<p>Au cours d'une tentative de renversement, certains partenaires peuvent être défaussés afin d'<b>aider le régime</b>, c'est-à-dire empêcher le renversement de se produire.</p>
 <p><b>TROUPES</b></p> <p>Les troupes [en quatre couleurs de faction] sont des cartes jouées sur vos <b>entreprises</b> et celles de vos adversaires.</p> <p>Elles peuvent servir à détourner du <b>revenu</b> de votre adversaire vers vous et empêcher vos adversaires de faire de même contre vous.</p>	<p><b>Puissance de feu</b></p> <p>Chaque troupe a une puissance de feu 1, 2 ou 3 en fonction du symbole en haut à gauche de la carte.</p> <p>Vos troupes doivent avoir une puissance de feu plus élevée que les troupes présentes à une <b>entreprise</b> pour les remplacer.</p> <p><i>Remarque : Voir aussi troupes : agitation</i></p>	<p>Les troupes peuvent ajouter un des quatre types de prestige à votre total, ce ce soit dans votre propre étalage ou jouées par vous contre une <b>entreprise</b> d'un autre joueur.</p> <p><i>Remarque : Cet effet et d'autres sur la carte troupe ne surviennent que quand une troupe est jouée pour la première fois, pas quand elle est redéployée.</i></p>	<p>Des troupes peuvent modifier le régime comme indiqué sur la carte.</p> <p><i>Remarque : Cet effet et d'autres sur la carte troupe ne surviennent que quand une troupe est jouée pour la première fois, pas quand elle est redéployée.</i></p>	<p>Quand elle est jouée contre une <b>entreprise</b> d'un autre joueur, votre troupe extorque un <b>cube revenu</b> (échangez un cube sur la carte contre un votre couleur (placez-le sur la troupe pour indiquer le propriétaire de la troupe)). S'il n'y a aucun cube revenu à extorquer, l'entreprise est <b>mise à sac</b>.</p>	<p>Une troupe ne peut habituellement être déployée que dans une <b>entreprise</b> du même district (juridiction).</p>	<p>La connexion actuelle de l'<b>entreprise</b> détermine le coût du déploiement de troupes en fonction des valeurs sur la carte troupe.</p>	<p>Quand elle est déployée, une troupe retire autant de disques agitation que sa <b>puissance de feu</b>. Une troupe présente rend le fait de retirer des disques agitation gratuite avec l'action <b>police</b>.</p> <p>Une troupe peut se redéployer sur place pour retirer des disques agitation.</p>	<p>Pendant un conflit, chaque joueur avec des troupes / partenaires des deux factions indiquées doit défausser l'une ou l'autre couleur.</p>	<p>Plusieurs troupes ont un <b>prestige</b> et il compte dans le total du propriétaire de la troupe. Ainsi une troupe extorquant dans l'étalage d'un autre joueur confère toujours son prestige au joueur extorqueur, pas à l'extorqué.</p>
 <p><b>ATTAQUE NOIRE</b></p> <p>Une carte noire est jouée contre d'autres joueurs (ou vous-même). Elle peut voler de l'or et d'autres effets désagréables sur l'étalage de cartes du joueur.</p>	<p><i>Remarque : Si la carte noire spécifie un processus, vous NE POUVEZ PAS la jouer à moins que vous puissiez exécuter le processus. (Par exemple, la carte dit de retirer un cube de l'adversaire et il n'en a aucun à retirer).</i></p> <p><i>Une carte noire peut être jouée contre une entreprise défendue par des troupes.</i></p>	<p>Une carte noire avec une icône prestige à l'envers accorde ce prestige à la victime de la carte. Elle est stockée dans la <b>pile prestige</b> de la victime, même si cela peut entraîner que la victime soit <b>emprisonnée</b>.</p>	<p>Une carte noire coûte 2 actions à jouer, à moins que le régime précisée sur la carte soit le régime actuel.</p>						<p>Le <b>prestige</b> accordé à la victime par les cartes noires est stocké (visible par les autres joueurs) dans une pile à moitié visible sous votre <b>hacendado</b> et compte dans votre prestige total lors d'une tentative de renversement.</p>
 <p><b>ATTAQUE ORANGE</b></p> <p>Une carte orange est jouée contre une entreprise d'un autre joueur (ou une des vôtres). Généralement, elle vole de l'or et ajoute des disques <b>agitation</b> à la carte cible.</p>	<p><i>Remarque : La même mise en garde que celle pour jouer des cartes noires (ci-dessus) s'applique. En outre, vous ne pouvez pas jouer une carte orange contre vous-même si l'entreprise ciblée a au moins un disque agitation.</i></p> <p><i>Une carte orange peut être jouée contre une entreprise défendue par des troupes.</i></p>	<p>Comme les cartes noires, les cartes orange accordent souvent du prestige à la victime (voir ci-dessus).</p>	<p>Quelques cartes orange provoquent un changement de régime quand elles sont jouées.</p>					<p>Une carte orange place habituellement des disques agitation sur la cible.</p>	<p>Le <b>prestige</b> accordé à la victime par les cartes orange est stocké (visible par les autres joueurs) dans une pile à moitié visible sous votre <b>hacendado</b> et compte dans votre prestige total lors d'une tentative de renversement.</p>
 <p><b>TITRE</b></p> <p>Chaque carte titre a un effet (bon ou mauvais) sur chaque joueur mais doit être achetée au marché pour déclencher l'effet et pour changer le <b>régime</b> actuel.</p> <p>En outre, qu'il soit acheté ou pas, il peut faire que l'économie tombe en <b>dépression</b>.</p>	<p>L'acheteur peut choisir si l'événement se produit ou pas (statu quo).</p> <p>Quand une carte titre atteint la case 0 sur le marché sans avoir été achetée, elle est défaussée sans que l'événement se produise. Quelle soit achetée ou pas, une carte titre peut déclencher une <b>dépression</b> (voir à droite).</p>		<p>Une carte titre provoque généralement un changement de régime.</p>	<p><b>Dépression</b></p> <p>Chaque carte titre montre une icône taureau ou ours et est défaussée dans une pile spéciale. Si 2 icônes ours sont défaussés à la suite, dépression. Cela entraîne plusieurs effets sur le revenu en fonction du régime actuel. La dépression dure jusqu'à ce que deux icônes taureau d'affilée soient défaussés à la suite.</p>					<p>Une carte titre provoque généralement un événement conflit.</p>

		Prestige	Régime	Revenu	District	Connexion	Agitation	Conflit	Renversement
<b>HACENDADO</b>  <b>*PAS UNE CARTE MARCHE*</b> Chaque joueur commence la partie avec une carte Hacendado dans son étalage représentant un personnage. Placez deux <b>cubes</b> sur la carte, elle génère 2 or à chaque tour et a une capacité spéciale.	Au cours d'une tentative de <b>renversement</b> ou une <b>retraite</b> , votre Hacendado peut être retourné sur son côté <b>partenaire</b> . A partir de là, il ne génère plus de revenus et n'a plus sa capacité spéciale.	Quand il est retourné, le joueur choisit une de ses deux orientations, qui génèrent différents types de prestige.		Chaque Hacendado génère 2 or à chaque tour jusqu'à ce qu'il soit retourné.		La couleur de la faction du côté <b>partenaire</b> du Hacendado détermine quelles troupes il peut déployer là comme une <b>armée privée</b> .		Vous ne pouvez jamais défausser votre Hacendado retourné à la suite d'un conflit. Donc si un conflit bleu/blanc apparaît et que votre Hacendado est retourné avec l'orientation bleue, vous <i>devez</i> défausser toutes les troupes blanches.	Lors d'une tentative de renversement, vous pouvez retourner votre Hacendado pour fournir du <b>prestige</b> , soit pour gagner le renversement soit pour vous y opposer.
<b>PUBLIQUE</b>  <b>*PAS UNE CARTE MARCHE*</b> Les deux cartes publiques constituent un type particulier de carte <b>partenaire</b> (chère) Leur but est principalement de renforcer une tentative de <b>renversement</b> car elles confèrent du <b>prestige</b> et peuvent également provoquer un <b>conflit</b> et un changement de <b>régime</b> .	Chacune des deux cartes publiques est librement disponible à l'achat via une action spécifique tout au long de la partie et immédiatement jouée par l'acheteur.  Aucune carte publique ne compte dans la limite de main des 5 cartes et acheter une carte publique après une carte du marché ne coûtera pas 2 actions.	Mais il n'y a que deux cartes publiques, avec respectivement du prestige <b>REVOLUTION</b> et <b>INDIGNATION</b> , les deux ont <b>COMMANDEMENT</b> au verso et chacune peut être jouée n'importe quel côté visible lors de l'achat.	Jouer la carte publique bleu/blanc va déclencher un changement de régime à <b>INTERVENTION US</b> ou <b>LOI MARTIALE</b> en fonction du côté qui est joué.	 Coût pour jouer, déployer ou améliorer la connexion  Montant d'or volé à la cible  Agitation (disques rouges) ajoutée à l'entreprise cible	 <b>PUISSANCE DE FEU DES TROUPES 1, 2 OU 3</b>  	 <b>CHANGEMENT DE REGIME eg ANARCHY</b>	 <b>INDICATEURS DE DEPRESSION</b> 	 <b>CONNEXION CHAINE DE CHEMIN DE FER</b>	

**PILE PRESTIGE** : Chaque **prestige** récompense à la victime est stocké à l'envers (donc prestige lisible) dans une pile de moitié à moitié visible sous votre **Hacendado**.

**RETRAITE** : Si une entreprise sur laquelle vos troupes stationnent est retirée de la partie, vous devez la défausser ou la faire battre en retraite dans votre **armée privée**. Pour battre en retraite, retournez votre **Hacendado** du côté de la même couleur de faction que les troupes qui battent en retraite (s'il n'est pas déjà retourné et si cette couleur est disponible sur votre carte) et payez immédiatement le coût de redéploiement. Cela peut se produire en dehors de votre tour et ne coûte pas d'action.

**ARMEE PRIVEE** : Des troupes qui ont battu en retraite ou on été jouées à votre **Hacendado** retourné (elles doivent être de la même faction que celle de la carte retournée). Elles protègent votre Hacendado contre l'assassinat. Pendant une **dépression**, il faut payer pour chaque carte.

**MISE A SAC** : Cela se produit à chaque fois qu'une **entreprise** sans aucun **cube revenu** est extorquée ou si une entreprise extorquée perd ses cubes revenu et extorsion (par exemple pendant une dépression). L'entreprise mise à sac est renvoyée dans la main de son propriétaire.

**NATIONALISATION** : Certaines cartes **noires** et **titres** font que des entreprises sont nationalisées. Cela signifie que la carte entreprise est défaussée et que chaque carte troupes présente **bat en retraite** ou est défaussée.

**REVOLTE DES ESCLAVES** : Certaines entreprises passent en révolte si le nombre de **disques agitation** dépasse le nombre de cubes sur la carte. Le joueur provoquant cette révolte est libérateur et ajoute la carte à sa pile prestige.

**EMPRISONNE** : Placez un disque bleu sur votre **Hacendado**. Tant que vous êtes en prison, vous n'avez que 2 actions par tour au lieu de 3 (si vous êtes emprisonné pendant votre tour, vous avez toujours 3 actions pour ce tour). Vous pouvez utiliser une action police pour sortir de prison. Vous pouvez également sortir de prison si vous obtenez une carte immunité quand vous êtes en prison. Sortir de prison pendant votre tour restaure immédiatement votre troisième action.

**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** sont publiques.

### 1. PHASE ACTION

Effectuez trois actions (deux si vous êtes emprisonné).  
Si vous achetez une carte **renversement**, voir renversement ci-dessous.

### 2. DEFAUSSE DES CARTES TITRES

Chaque titre dans la case à coût zéro est défaussé *sans* effet dans la défausse taureau/ours. Évaluez s'il y a une **dépression**.

### 3. RETABLISSEMENT DU MARCHÉ

Glissez les cartes pour remplir les cases moins chères, ajoutez de nouvelles cartes du paquet à jouer.

### 4. COLLECTER LE REVENU

Collectez 1 or pour chaque cube de votre couleur en jeu, y compris les **extorsions** ou les **connexions** dans les étalages des autres joueurs. Aucun revenu pour une carte avec des **disques agitation**. Pendant une **dépression** : Il n'y a *aucun cube revenu* sur les mines et l'économie. Après le revenu, payez 1 or par carte en jeu ou défaussez la carte.

Si un **RENVERSEMENT** a été acheté et joué :

1. Choisissez l'orientation du renversement
2. En commençant par le joueur à gauche de l'acheteur :
  - a) Choisir de retourner son Hacendado
  - b) Choisir de défausser des modificateurs

Un **RENVERSEMENT** réussit si vous avez plus du prestige spécifié que Diaz plus et vos deux adversaires avec le *moins* de ce type de prestige.  
Si plusieurs joueurs peuvent renverser, celui avec le plus d'or gagne la partie. Si aucun des quatre renversements n'est un succès, la victoire se joue à l'or après le quatrième renversement.

## ACTIONS

### ACHETER UNE CARTE (Payez 2 actions pour la deuxième carte)

Achetez une carte du marché  
Payez en fonction de la colonne.  
Limite de la main cinq cartes.

### JOUER UNE CARTE

Jouez une carte de votre main.  
Payez le coût dans le symbole .

### VENDRE UNE CARTE

Défaussez une carte de votre main ou en jeu et prenez autant d'or que la valeur de l'**économie** du **régime** actuel.

### SPECULER

Placez un de vos cubes sur une carte du marché qui n'a pas déjà un cube spéculation sur elle. Si un adversaire achète la carte, il vous paye plutôt qu'à la réserve.  
*Vous pouvez utiliser une action spéculation pour déplacer un cube existant vers une autre carte mais pas pour le renvoyer dans votre réserve.*

### REDEPLOYER DES TROUPES

Déplacez une carte troupes en jeu d'une destination à une autre en payant le coût de connexion dépendant de la carte troupe.

### ACHETER UN TERRAIN (Coûte 2 actions)

Ajoutez un cube revenu sur une entreprise ranch ou plantation. Le coût en or est le nombre total de cubes déjà sur la carte.

### AMELIORER UNE CONNEXION

Placez un cube sur UN ovale **connexion** qui n'a pas déjà sa connexion améliorée.  
Payez le coût dans le symbole  sur l'ovale connexion.

### POLICE

Payez 3 or pour retirer un **disque agitation** d'une de vos **entreprises**, ou zéro si soit des troupes (de n'importe qui) sont présentes soit si la **loi martiale** est le régime actuel.  
*Vous pouvez, à la place d'utiliser l'intervention de la police, payer 3 or pour sortir de prison (vous récupérez votre 3ème action immédiatement).*

### ACHETER et jouer UNE CARTE PUBLIQUE

Achetez et mettez en jeu une des deux cartes publiques.  
Payez le coût dans le symbole .

Coût du marché

0	1	2	4	8	16	PAQUET A JOUER
0	1	2	4	8	16	