

# Pax Porfiriana **Deutsch Living Rules**

Ein Kartenspiel um Macht und Imperien basierend auf *Lords of the Sierra Madre*

Version: **20. Nov 2012**

[phileklund@gmail.com](mailto:phileklund@gmail.com)

Copyright © 2012 Sierra Madre Games, Kopie nur für persönlichen Gebrauch.

Deutsch Übersetzung: SKH-Translate and Arne Kuhnert

## A. EINFÜHRUNG

Als Pax Porfiriana – „Porfirianischer Frieden“ – sind die 33 Jahre der Diktatur von Porfirio Díaz, der Mexiko mit eiserner Hand regierte, bis er 1910 von der mexikanischen Revolution gestürzt wurde, in weiten Teilen Mittel- und Nordamerikas bis heute bekannt.

Im turbulenten Grenzgebiet zwischen den USA und Mexiko versuchen die Spieler vor Ausbruch der Revolution als reiche Geschäftsmänner (span. *Hacendado*) mit Ranches, Minen, Eisenbahnverbindungen, Soldaten und Banken, Wirtschaftsimperien zu errichten und ihrem Wettbewerb mit Banditen, Indianern und Gerichtsprozessen zu schaden.

Die Spieler platzieren sich als regimetreu, führungsstark, revolutionär, oder entsetzt über den Zustand Mexikos, um – bei passender Gelegenheit – selbst die absolute Macht in Mexico an sich reißen zu können: Sei es als Díaz Nachfolger – friedlich oder aber durch Mord – als Revolutionsführer oder als amerikanischer Verwalter – falls Mexico von den USA annektiert wird. Sollte Díaz am Ende des Spiels noch fest im Sattel der Macht sitzen, gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

### Spieleranzahl:

Pax Porfiriana spielt sich bestens mit zwei bis fünf Spielern. Aufgrund dessen, dass es sechs „Hacendado“-Karten gibt, ist ein Spiel auch mit sechs Spielern möglich, wenn man zusätzlich fünfzehn Extrawürfel einer spezifischen Farbe bereitstellt.

*Einzelspiel.* Eine experimentelle Einzelspielvariante findet man unter dem Abschnitt L.

Wichtig: **Fettgedruckte** Begriffe werden im Glossar (Abschnitt M) erklärt. Diese Hauptdefinitionen sind zum Spielen von Pax Porfiriana **unbedingt erforderlich**.

Goldene Regel: Sollte der Kartentext diesen Regeln widersprechen, hat die Karte Vorrang.

## B. INHALT

60 Chips

35 weiße Chips (Wert: 1 Goldstück)

15 rote Chips (Wert: 5 Goldstücke / „Unruhen“-Chip)

10 blaue Chips (Wert: 10 Goldstücke / „Gefängnis“-Chip)

75 Würfel (Einkommens-, Prestige-, Verbindungs-, Erpresser- und **Spekulationswürfel**), 15 jeweils in Rot, Blau, Grün, Weiß und Schwarz

220 Spielkarten:

1 Spielhilfe-Karte (weiß, doppelseitig)

6 „Hacendado-Karten“ (doppelseitig), die deinen Charakter darstellen. Man beginnt auf der „Loyalist“-Seite, aber man kann sie je nach Ausrichtung herumdrehen zur „Partner“-Seite während eines **Absetzungsversuches** („Toppling“) oder Rückzuges.

- Ist die „Hacendado“-Karte einmal herumgedreht, verliert man die beiden Einkommenswürfel als auch die Startfähigkeit, und man ist immun gegen Komplote, nicht aber gegen Attentate. Das gefärbte Stiefel- oder Eisenbahn-Zeichen gibt die Fraktionsfarbe und die Kosten zum Rückzug für Privatarmeen, an.

Rechts. „Hacendado“-Karte auf ihrer „Loyalist“-Seite.



4 “Regime-Karten” (doppelseitig) sind ebenfalls nicht im Spieldeck, aber notwendig um das Regime zu identifizieren, welches in allen drei Territorien herrscht; den Preis für Metalle und Wirtschaft inbegriffen. Siehe Abschnitt H und die Kartenanalyse auf der Box!

58 “Unternehmenskarten” (hellbraun) repräsentieren Geschäftsinfrastrukturen wie Banken, Minen und Farmen, die die Spieler ihr Eigen nennen. Diese schaffen Einkommen, siehe Abschnitt F!

- Unternehmen sind “verletzlich” durch “Unruhe-Chips” und **Erpressertruppen**. Jedes Unternehmen zeigt eine Flagge, die das Territorium angibt, und ein Eisenbahn-, ein Lastesel- und ein Stiefel-Zeichen in einem Quadrat, das die Verbindung angibt.
- Manche Unternehmen haben ein oder zwei Verbindungs-Ovale, die angeben, dass die Verbindung aufgewertet werden kann.
- Manche Unternehmen beinhalten einen **Prestigepunkt** in der oberen, rechten Ecke.

40 “Partnerkarten” [in vier (4) Fraktionsfarben: blau (U. S.), grün (bundesstaatlich), rot (rebellisch) oder weiß (lokal)] sind Spezialisten, mit denen man eine Vereinbarung hat.

- Einmal in die eigene Auslage gespielt, schaffen “Partner” Spezialfähigkeiten oder Prestige.
- Manche stellen eine Extra-Aktion zur Verfügung.
- Siehe Kartenanalyse auf der Seite auf der Box!

2 “Öffentlichkeitskarten” (doppelseitig) sind eine Art *Partnerkarte*.

- Sie befinden sich nicht im Spieldeck oder im Marktplatz, werden aber erworben durch die “Kauf-Öffentlichkeits-Karten-Aktion” (Abschnitt E3).

30 “Truppenkarten” (ebenfalls in Fraktionsfarben) sind Militärkräfte, eingesetzt um Unternehmen zu schützen, entweder die Eigenen oder die des Gegners. Sie können auch Abschnitt einer **Privatarmee** sein.

- Truppen haben eine Flagge, die den Geltungsbereich abgrenzt; siehe Abschnitt G!
- Die Kosten in Gold eine Truppe zu spielen, oder sie zu umstationieren nachdem sie gespielt wurde, sind abhängig von der Vernetzung des Zielunternehmens: Eisenbahn, Lastesel oder Fuß. In der oberen, linken Ecke der Karte findet man eine der drei Feuerkraftzeichen: Bogen, Gewehr oder Maschinengewehr; siehe auch Glossar oder die Seite der Box!

23 “Schwarze Karten” sind einmalige Diffamierung, Gerichtsverfahren, Attentate oder andere dunkle Geschäfte, die man gegen die anderen Spieler (oder gegen sich selbst, siehe Abschnitt J!) spielt.

- Sollte die *Schwarze Karte* einen Prozess spezifizieren, kann man diese nicht spielen, bis man den Prozess durchführen kann. *Zum Beispiel: Die Karte sagt, dass man eines Gegners Würfel entfernen soll, und er hat derzeit keinen Würfel zum Entfernen.*
- *Schwarze Karten* wenden zwei Aktionen auf, um gespielt zu werden, es sei denn, sie werden im vorgeschriebenen Regime gespielt.
- Sollte eine schwarze oder eine orangene Karte einen auf den Kopf gedrehten Prestigepunkt zeigen, so ist dieser Opferpreis nach deren Spiel. Dein Opfer lagert die Karte als ein Siegespunkt in seinem Prestige-Stapel, and geht, falls dazu bestimmt, ins Gefängnis.
- Orangene oder schwarze Karten stehlen oftmals Gold wie auf dem Gold-Peso-Zeichen angegeben (siehe Abbildung auf der Seite der Box), und man kann diese gegen ein Opfer spielen, sollte das Opfer sogar nicht genügend Gold zum Zahlen haben.

23 “Orangene Karten” werden gegen Unternehmen gespielt, sogar wenn diese durch Truppen geschützt sind; sie stehlen Gold vom Inhaber und setzen einen roten **Unruhen-Chip** auf das Unternehmen, der entweder Banditen, Indianer, Streikende und so weiter, repräsentiert. Wenige verursachen einen Regimewechsel.

- Eine *Orangene Karte* mit einer Flagge kann nur gegen ein Unternehmen in diesem Territorium gespielt werden. Zur Kartenanalyse siehe die Seite der Box!
- Ebenso wie Schwarze Karten können *Orangene Karten* nur einmalig gebraucht werden, indem man den Prozess, der auf der Karte beschrieben wird, durchführt; manchmal gerät das Opfer hierfür ins Gefängnis oder es wird ihm Gold gestohlen, und meistens ist sie Opferpreis nach deren Spiel.
- *Orangene* und *schwarze* Karten können ein Unternehmen anzielen, auch wenn es durch Truppen verteidigt wird.
- Man kann eine *Orangene Karte* auch gegen ein eigenes Unternehmen spielen, wenn dieses sich nicht in “Unruhen” befindet; siehe Abschnitt J!

29 “Schlagzeilen-Karten” (hellgelb) geben drohende Ereignisse an, die alle Spieler betreffen. Dies sind **Direktspiel-Karten**, das heißt, erworben und gespielt in einer Aktion.

- Schlagzeilen haben zwei Ausrichtungen, eine Ereignisseite und eine Status-Quo-Seite. Bei Erwerb kann man eine der beiden Seiten spielen. Spielt man die Ereignisseite, werden die gelisteten Effekte in der angegebenen Auslagenfolge angewandt, welche alle Spieler betreffen, startend mit dem Spieler links von einem. Dies beinhaltet gewöhnlich Streit und einen Regimewechsel (siehe Glossar und die Kartenanalyse auf der Seite der Box). Spielt man die Status-Quo-Seite, gibt es keine Änderungen oder Effekte.
- Nach dem Spiel der Karte, legt man diese "Schlagzeilen-Karte" mit dem Kopf nach unten auf dem Bulle/Bär-Ablagestapel ab. Dies kann eine Depression *starten oder beenden*, siehe *Abschnitt I!*

4 "**Absetzungskarten** ("Topple"-Karten)" (gelb) sind ein spezieller Typus von Schlagzeilen-Karten, die eine von vier (4) Möglichkeiten aufzeigen, Präsident Díaz zu entthronen und zu gewinnen. Der Erwerb einer solchen "**Absetzungskarte** ("Toppel-Karte)" leitet einen Stürzungsversuch ("Toppling") ein, entweder modifiziert oder nicht modifiziert, je nachdem, was der Erwerber wählt (siehe Abschnitt K!).

## C. SPIELAUFBAU

01: Trenne die dreizehn (13) doppelseitigen Karten von den anderen. Dieses sind: eine (1) Spielhilfen-Karte, sechs (6) Hacendado-Karten, vier (4) Regime-Karten und zwei (2) Öffentlichkeitskarten.

02: Baue mit den übrigen 207 Karten das Spieldeck auf:

- Entferne die vier (4) **Absetzungskarten** (Topple-Karten) fürs Erste.
- Zähle 50 Karten plus zehn (10) Karten pro Spieler im Spiel.
- Mische diese Karten und erzeuge sechs (6) Stapel von etwa derselben Größe.
- Mische jeweils eine **Absetzungskarte** (Topple-Karte) unter vier (4) der sechs (6) Stapel.
- Setze die sechs (6) Stapel übereinander, mit den beiden Stapeln ohne eine Topple-Karte als Oberste.



03: Lege von der Stapelspitze nun zwölf (12) Karten mit dem Gesicht nach oben in zwei Auslagen zu je sechs (6) Karten auf den Tisch, wie unten gezeigt – das ist das Marktplatz.

Zero-cost column	THE MARKET number = cost to buy in gold				Cards in this column cost 8-gold	Refresh cards into this column from the Play Deck.
0	1	2	4	8	16	PLAY DECK
0	1	2	4	8	16	

04: Von den doppelseitigen Karten legt man die beiden Öffentlichkeitskarten separat vom Markt auf den Tisch.

05: Stapele die vier Regime-Karten zusammen. Das "Pax Porfiriana"-Regime liegt als Oberstes, mit der Farbseite nach oben.

06: Mische die sechs Hacendado-Karten und lasse jeden Spieler willkürlich eine Karte ungesehen ziehen.

07: Die übriggebliebenen Karten gehen zurück in die Box, da sie im Spiel nicht gebraucht werden.

08: Jeder Spieler erhält fünfzehn (15) Würfel in einer beliebigen Farbe. Platziere zwei Würfel, wie auf der Karte angegeben, in die obere, rechte Ecke der "Hacendado"-Karte.

- Dies sind Einkommenswürfel, die jeweils ein Goldstück am Ende des Spielzuges verdienen.

09: Bestimmt zufällig einen Spieler, der das Spiel beginnt.

10: Der Spielbeginner erhält vier Goldstücke, der zweite Spieler im Uhrzeigersinn fünf Goldstücke, der dritte Spieler sechs Goldstücke, und so weiter.

11: Der Spielbeginner startet seinen ersten Spielzug mit dem Durchführen seiner drei (3) Aktionen.

ALTERNATIVER SCHNELLAUFBAU: Entferne die dreizehn (13) doppelseitigen Karten und die vier (4) **Absetzungskarten** (Topple-Karten). Mische das 203-Karten-Deck, entferne zwölf (12) zufällige Karten, um das Marktplatz aufzubauen. Entferne dann etwa die Hälfte der übriggebliebenen Karten (sie werden nicht genutzt werden), und mische die vier (4) **Absetzungskarten** in die andere Hälfte. Dann bereite den Marktplatz, die Öffentlichkeitskarten und die Hacendado-Karten vor wie in den Schritten 3 bis 11 oben beschrieben.

## D. SPIELABFOLGE

**Wurden diese vier (4) Phasen durchgespielt, ist der Spieler zur Linken an der Auslage!**

*Das Handspiel wird vertraulich gehalten, wohingegen jedoch das Gold, die Auslagenkarten, als auch die Karten im Prestige-Stapel, für jeden Spieler einzusehen sind.*

01: **Aktionsphase** = Führe drei (3) Aktionen durch, siehe Abschnitt E unten!

*Wird eine **Absetzungskarte** (Topple-Karte) erworben, siehe Abschnitt K!*

02: **Schlagzeilen ablegen** = Lege ohne Folgen jede Schlagzeile ab, das heißt Karten, mit dem Bulle/Bär-Zeichen, einschließlich **Absetzungskarten** (Topple-Karten). Der active Spieler über die Auslagenfolge der Kartenablegung. Wird eine Bärenkarte auf eine schon bereits vorhandene Bärenkarte abgelegt, entsteht eine Depression (Abschnitt I). Legt man eine Bullenkarte auf eine bereits vorhandene Bullenkarte ab, beendet dies eine Depression.

03: **Marktwiederherstellung** = Stelle den Markt zu zwölf (12) Karten wieder her, indem man im Markt befindliche Karten Auslage nach Auslage zur geöffneten Position (der erworbenen Karten) schiebt und die letzten, teuersten Karten sodann mit dem Spielstapel neu auffüllt.

04: **Einkommensphase** = Erhalte jeweils ein Goldstück für jeden im Spiel befindlichen Würfel deiner Farbe (ausgenommen: **Spekulationswürfel**, und ausgenommen: Würfel auf Unternehmen, die sich durch ein oder mehrere Unruhe-Chips in "Unruhen" befinden). Nicht vergessen: Auch die Erpresser- und Verbindungswürfel deiner Farbe in den Auslagen der anderen Spieler zählen als Einkommen; siehe Abschnitt F!

- Während einer Depression (Abschnitt I), zahle ein Goldstück für jede Karte im Spiel (Partner und Unternehmen in der eigenen Auslage, sowie alle Truppenkarten). Sollte man für eine Karte nicht bezahlen wollen, dann **muß** diese abgelegt werden.

### Vereinbarungen treffen:

Man kann niemals Karten oder Geld übertragen; aber abgesehen davon kann man alle Vereinbarungen im Spiel treffen. Vereinbarungen sind nicht bindend; schließlich will jeder der nächste Diktator werden.



## E. AKTIONEN

Während deines Zuges kannst du drei Aktionen, in beliebiger Auslagenfolge, dieselbe Aktion auch mehrmals, ausführen:

01: **Karte spielen** = Spiele eine Karte von der Hand, dies kostet den Betrag an Gold wie oben angegeben in der rechten Ecke (oder, im Falle von Truppen, in der unteren Auslage gemäß der Verbindung des Zieles).

- Eine Orangene Karte wird gegen ein Unternehmen gespielt (auch ein Eigenes), was zur Folge hat, dass auf das Zielunternehmen die Anzahl an Unruhen-Chips gespielt wird, wie im roten Zeichen angegeben, und man vom Opfer Gold stiehlt bis zu einer Höhe wie auf dem Gold-Peso-Zeichen angegeben. Sollte das Opfer nicht genügend Gold besitzen, wird so viel gestohlen, wie es besitzt. Eine Orangene Karte mit einer Flagge kann nicht außerhalb dieses Territoriums gespielt werden. Beide, orangene sowie schwarze Karten können ein Unternehmen anzielen, das durch Truppen

geschützt ist. Beide, orangene sowie schwarze Karten werden einmal von der Hand gespielt und dann abgelegt, oder Opferpreise.

- Eine Schwarze Karte wird gegen einen Gegner gespielt (oder gegen sich selbst, siehe Abschnitt J). Außer wenn im angegebenen Regime gespielt, gibt diese Karte zwei Aktionen anstatt nur eine Aktion, aus. Ebenso wie orangene Karten, stiehlt auch eine schwarze Karte einen Betrag an Gold wie vom Opfer angegeben, dann wird sie abgelegt oder Opferpreis. Zum Beispiel: "Steal 4" meint "stehle so viel wie das Opfer zahlen kann bis zu einem Maximum von vier Goldstücken!"
- Eine Unternehmens- oder Partnerkarte wird in die eigene Auslage gespielt. Trägt sie ein Loyalitätszeichen, dann setze während des Friedens-Regimes einen Prestige-Würfel auf das Zeichen. Für ein Unternehmen: Setze auf die Karte genau die Anzahl der Einkommenswürfel, wie auf der oberen, linken Ecke angegeben; siehe unten. Achtung: Für Minen und Bankunternehmen ist die Anzahl an Würfeln abhängig vom Regime!
- Eine Truppe wird an ein bestehendes Unternehmen oder an eine herumgedrehte Hacendado-Karte gespielt. Lege die Truppenkarte halb unter die Karte, die diese Truppe unterstützt, und setze die Auswirkungen, die auf der Karte gelistet sind, um. Anschließend, folge dem detaillierten Prozess in Abschnitt G!
- Sollte eine Karte eine spezielle Auswirkung vorweisen, führe diese sofort nach deren Positionierung im Spiel durch.

02: **Marktkarte kaufen** = Erwerbe eine der zwölf (12) offenliegenden Karten im Marktplatz. Man kann diese Aktion lediglich zwei (2) Mal je Spielzug durchführen, und das Kaufen einer zweiten Karte vom Marktplatz wendet dann zwei Aktionen auf. Der zu zahlende Goldbetrag in Goldstücken hängt davon ab, in welcher Spalte die Karte auf dem Marktplatz zu finden ist; das Diagramm auf der letzten Seite zeigt die Markterwerbskosten für jede Spalte, beginnend bei Null bis hin zu einem Preis von sechzehn Goldstücken.

- Freie Plätze. Belasse alle freien Marktplätze solange frei, bis die "Marktwiederherstellungsphase" eintritt, siehe Abschnitt D3!
- Direktspielkarten. Wenn man eine Schlagzeilen- oder Öffentlichkeitskarte kauft, spielt man diese direkt in der Ausrichtung (Schlagzeile) oder Seite (Öffentlichkeitskarte) der eigenen Wahl. Die Auswirkungen, die auf einer Direktspielkarte angegeben sind (Streit, Regimewechsel und so weiter – siehe Glossar!) betreffen alle Spieler, begonnen mit dem Spieler links des Erwerbers im Uhrzeigersinn bis zum Erwerber selbst. Schlagzeilenkarten ("Topple"-Karten inbegriffen) werden nach dem Spielen abgelegt in den Bulle/Bär-Ablagestapel.
- Regimewechsel. Die Wechselfeile geben einen Regimewechsel an; siehe Abschnitt H!
- **Absetzungskarten** ("Topple"-Karten). Diese sind spezielle Direktspiel-Schlagzeilen-Karten; siehe Abschnitt K!
- Handspiel. Ausgenommen den Direktspielkarten, werden erworbene Karten in die Hand gespielt. Sollte man an seinem Handlimit [fünf Karten] angelangt sein, sind Direktspielkarten die einzigen Karten, die man noch kaufen kann!

03: **Öffentlichkeitskarte kaufen** = Erwerbe und spiele eine der zwei Öffentlichkeitskarten, die separat vom Marktplatz erworben werden können.

- Eine Öffentlichkeitskarte wird zu dem Preis erworben, der in der oberen, rechten Ecke angegeben ist.
- Eine Öffentlichkeitskarte ist eine Direktspielkarte und geht daher niemals auf die Hand. Man kann sie sogar kaufen, wenn man sein Handlimit [fünf Karten] bereits erreicht hat.
- Man kann eine Öffentlichkeitskarte auf einer der beiden Seiten spielen. Falls auf der Karte angegeben, verursacht dies einen Streit oder einen Regimewechsel; siehe Glossar!
- Eine Öffentlichkeitskarte ist keine Marktkarte, und man wendet daher eine Aktion auf, um sie zu erwerben, unabhängig davon wie viele Marktkarten man während des Spielzuges kauft.

04: **Karte verkaufen** = Lege eine Karte ab und nehme dafür so viel Gold aus dem Pool wie auf dem Wirtschaftspunkt des laufenden Regimes angegeben. Man kann eine Karte aus der Hand oder aus dem Spiel verkaufen. Zum Beispiel: Herrscht eine Anarchie, bekommt man ein Goldstück für den Verkauf eine Karte von der Hand.

- Verkauft man ein Unternehmen, das sich im Spiel befindet, verursacht das, dass die Inhaber zugehöriger Truppen, diese zurückziehen oder ablegen müssen, und alle Würfel in die Reserve der jeweiligen Inhaber zurückgehen.
- Man kann ein in "Unruhen" befindliches Unternehmen nicht verkaufen!

- 05: **Truppen umstationieren** = Bewege eine Truppe von einem Ziel zum Nächsten zu den jeweiligen Kosten der Verbindung, die auf seiner Karte angegeben sind **oder Neu Formieren (deine Truppen zu aktivieren ohne sie zu bewegen. Dies kostet kein Gold und entfernt so viel Unruhen-Chips von der Unternehmen wie der Feuerkraft der Truppen entspricht)**; siehe Abschnitt G!.

06: **Land kaufen** = Gebe zwei Aktionen aus, um einen Einkommenswürfel zu einer Ranch oder Plantage hinzuzufügen. Die Kosten in Gold ist die Anzahl an Würfeln, die sich bereits auf der Ranch oder Plantage befinden. Zum Beispiel: Wenn ein Plantagen-Unternehmen einen Einkommenswürfel hat, einen Verbindungswürfel und einen Erpresserwürfel, dann kostet der Landkauf zwei (2) Aktionen und drei Goldstücke, um sodann einen zweiten Einkommenswürfel im Gegenzug dafür zu erhalten.

- Man kann solange Land hinzukaufen, wie man Würfel hat.

07: **Verbindung verbessern** = Platziere einen Verbindungswürfel auf das Verbindungssoval auf irgendeinem Unternehmen im Spiel, das seine Verbindung noch nicht verbessert hat. Die Kosten sind im Verbindungssoval angegeben. Dies verbessert die Verbindung zur Höhe wie dargestellt; siehe Glossar!

- Die Verbesserung ersetzt die vorherige Verbindung. Befindet sich ein Unternehmen jedoch in Unruhen, zählt die Verbesserung nicht; es **muß** die Basisverbindung genutzt werden.
- Ein Verbindungswürfel einer jeweiligen Farbe auf einer Eisenbahnnetz-Verbindung verleiht spezielle Vorteile (siehe Glossar!), jedoch nur solange das Unternehmen frei ist von "Unruhen".



08: **Polizei** = Es kostet drei (3) Goldstücke einen **Unruhen-Chip** von einem deiner Unternehmen zu entfernen, oder null (0) Goldstücke falls das Unternehmen Truppen bereit hält (unabhängig davon ob es eigene Truppen sind), oder während des "Martial Law" (Kriegsrecht) Regimes.

- Stattdessen kann man drei (3) Goldstücke ausgeben, um aus dem Gefängnis entlassen zu werden [Null (0) Goldstücke während des "Martial Law" (Kriegsrecht) Regimes]. Die Entlassung aus dem Gefängnis gibt einem direkt die dritte Aktion für den jeweiligen Spielzug zurück.

09: **Spekulation** = Platziere einen Würfel - genannt **Spekulationswürfel** - auf eine beliebige Karte im Marktplatz, die noch keinen **Spekulationswürfel** trägt. Sollte ein Gegner nun die Karte mit diesem **Spekulationswürfel** kaufen, **muß** er was immer er auch für die Karte zahlt an den Inhaber des Würfels zahlen, anstatt an den Pool.

*Beispiel: Reyes kauft eine Karte mit deinem **Spekulationswürfel** für sechzehn Goldstücke, und zahlt dir die sechzehn Goldstücke. Aber wenn er nun eine spezielle Fähigkeit hat, nämlich die Karte für kein Gold zu kaufen, bringt dir die **Spekulationsaktion** kein Gold! So oder so, geht der **Spekulationswürfel** an dich zurück!*

- Man kann solange **Spekulationsaktionen** durchführen, wie man Würfel in der Reserve hat.
- Jede Karte im Marktplatz kann lediglich einen **Spekulationswürfel** tragen.
- Alle Marktkarten können **Spekulationswürfel** tragen, auch "Schlagzeilen-Karten" und sogenannte "Topple"-Karten.
- Durch Ausgabe einer Aktion, kann man eine **Spekulationswürfel** von einer Karte zu einer anderen Karte verschieben.
- Ein **Spekulationswürfel** wird zur jeweiligen Reserve zurückgelegt, sollte die Karte erworben oder abgelegt werden.
- **Spekulationswürfel** verdienen kein Einkommen.
- Würfelverwaltung. Man ist auf die fünfzehn Würfel im Spiel begrenzt. Sollte man keine Würfel mehr besitzen, kann man als eine **Spekulationsaktion** einen Einkommens-, Verbindungs-, Prestige- oder **Spekulationswürfel** (allerdings keinen Erpresserwürfel) von einer geltenden Platzierung zu einer anderen verschieben (**aber nicht zurück zu diene Reserve**). Merke: Ranches und Plantagen können ihr Einkommen nur durch die "Kauf-Land-Aktion" (und gewissen **Schlagzeilen**) erhöhen, durch nichts anderes sonst, und Verbindungen können keine Würfel erlangen, es sei denn durch die "Verbesserte-Verbindungs-Aktion". Beispiel: Du hast alle deine Würfel aufgebraucht. Du benutzt nun eine **Spekulationsaktion**, um einen Verbindungswürfel von einem in Unruhen befindlichen Unternehmen zu einem Bankunternehmen zu verschieben, dem es erlaubt ist einen zusätzlichen Einkommenswürfel zu tragen (aufgrund des herrschenden Regimes). Jeder Spieler kann eine verlassene Verbindung wieder aufbauen.

## F. GOLD VERDIENST

Einkommen wird am Ende eines jeden Spielzuges gemäß der Anzahl der Würfel der jeweiligen Farbe auf Hacendado-Karten und unruhefreien Unternehmenskarten in der eigenen Auslage verdient, plus die jeweiligen Verbindungswürfel und Erpresserwürfel in den generischen Auslagen.

- **Hacendado.** Solange man vorgibt ein Díaz-Befürworter zu sein, erhält die "Hacendado"-Karte zwei (2) Einkommenswürfel auf der jeweiligen Loyalisten-Seite. Wenn die Karte einmal herumgedreht ist zur Partner-Seite, was beispielsweise bei einem Rückzug oder einem "Toppling" sein kann, verliert man dieses persönliche Einkommen.
- **Ranches** starten mit einem Einkommenswürfel, können jedoch wachsen durch die "Kauf-Land-Aktion" (Abschnitt E06). Aufgrund abnehmender Skalenerträge ist es sparsamer Land zu kaufen ehe man eine Verbindung verbessert.
- **Minen** haben soviele Einkommenswürfel wie vom herrschenden Regime angegeben. Zum Beispiel: Während des Friedens-Regimes sind "Minen = 2", demnach haben alle Minen zwei Einkommenswürfel. Reguliere die Anzahl der Würfel wenn immer das Regime wechselt, oder falls eine Depression beginnt. Siehe E01.
- **Banken** haben soviele Einkommenswürfel wie von der Wirtschaft des jeweiligen Regimes angegeben. Reguliere auch dies wenn immer das Regime wechselt, oder falls eine Depression beginnt.
- **Waffenläden** haben einen Einkommenswürfel und eine günstige Verbindung was ihre Hauptrolle in Sachen Schmuggelei der meisten Waffen für eine Revolution, widerspiegelt. Wie auf der Karte angegeben, verdient jeder Inhaber von einem oder mehreren Waffenläden zwei Goldstücke vom Pool, jedes Mal, wenn ein Spieler (man selbst inbegriffen) eine orangene Karte gegen jemanden spielt. Man erhält dieses Gold sogar dann, wenn der Waffenladen durch eine Attacke einer orangenen Karte geschlossen ist. Siehe das Beispiel in Abschnitt J.
- **Verbesserte Verbindungen** werden auf allen Minen-, Ranch-, Plantagen- und Schmelzerei-Karten gefunden und repräsentieren einen verbesserten Eigentumszugang durch den Aufbau von Straßen, Eisenbahnnetzen oder Kanälen. Ein Würfel, der auf dem ovalen Zeichen auf der Karte sitzt (siehe Abschnitt E07), zeigt an, dass die Verbindung verbessert ist; diese tritt nun an die Stelle der Basis-Verbindung. Dieser Verbindungswürfel verdient Einkommen und ist immun gegen Erpressertruppen. Verbindungen können von jedem Spieler gebaut werden, also halte Ausschau nach Möglichkeiten deines Gegeners Verbindungen aufzubauen. Das Besitzen einer **Ketteneisenbahn**-Verbindung ohne Unruhen (einen eigenen Würfel auf einer Verbindung mit dem Kettensymbol) die nicht von Unruhen-Chips betroffen ist erlaubt es jede weitere Verbindung für nur 1 Gold zu bauen.
- **Schmelzereien und Projekte** haben eine Anzahl an Einkommenswürfeln, die während des Spieles variieren kann, abhängig davon wie viele Unternehmen des speziellen Types (ohne Unruhen) durch einen Spieler aufgebaut werden. Schmelzereien und Projekte stellen auch einen Loyalitäts-Prestige-Punkt zur Verfügung, wie auf der Karte angegeben.
- **Erpressertruppen** erwirtschaften ihr Einkommen weniger als das sie es von den Gesellschaften die sie „beschützen“ sollen requirieren (oder einfach stehlen). Wird das Einkommen eines Unternehmens so viel reduziert, dass es sogar seinen Erpresserwürfel verliert, dann ist das Unternehmen (und seine Erpressertruppe) "geplündert"; siehe Abschnitt G.
- **Regime Bonus.** Während des "Pax Porfiriana" Regimes wird jedem Loyalitätspunkt ein Prestigewürfel zugesprochen, was Schmiergelder durch President Díaz repräsentiert. Diese verdienen Einkommen wie andere Würfel, aber werden verworfen, sobald das Regime wechselt zu irgendeinem anderen Regime als Frieden; siehe H1.

### Gold Verdienst außerhalb der Einkommensphase.

- **Während deiner Aktionsphase** kannst du sofort Gold verdienen, wenn du Karten verkaufst, oder wenn du die Ereignisseite gewisser **Schlagzeilen** spielst.
- **Während des Spielzuges deines Gegeners** kannst du Gold verdienen, indem du Monopole bildest, Waffenläden aufbaust oder **Spekulationswürfel** setzt.

## G. TRUPPEN SPIELEN ODER UMSTATIONIEREN

Als Aktion kannst du Truppen von deiner Hand spielen oder deine bereits gespielten Truppen umstationieren. Die auf den Truppen angegebenen Effekte (z.B. Regimewechsel) werden aber nur einmalig ausgelöst wenn die Truppen von der Hand gespielt werden, niemals beim umstationieren oder anderen Ereignissen, die deine Truppen betreffen könnten. Du kannst Truppen auf Unternehmen

in allen Auslagen (deine und die der Mitspieler) oder als Privatarmee auf deine bereits auf die Partnerseite gedrehte "Hacendado"-Karte spielen.

- Solltest du ein Unternehmen, das du erpresst, verlassen, verwandele den Erpresserwürfel zurück in die Farbe des Spielers, der das Unternehmen besitzt.
- Das Spielen jeder Truppenkarte beeinflusst das aktuelle Regime; siehe Abschnitt H.

#### 01: Voraussetzungen.

- Das Zielunternehmen **muß** sich in dem **Geltungsbereich** der Truppe befinden, siehe Glossar!
- Jedes Unternehmen kann nur von einer Truppe besetzt sein. Sollte das Zielunternehmen bereits durch eine Truppe besetzt sein (egal wem diese gehören), muss deine Truppe mehr Feuerkraft haben. Dies schlägt den Verteidiger und er wird abgeworfen.
- Zahle Gold entsprechend der Verbindung der Zielunternehmen (Stiefel, Lastesel, Eisenbahn). Ein Upgrade ändert die Verbindung außer, die Unternehmen ist von Unruhe betroffen.

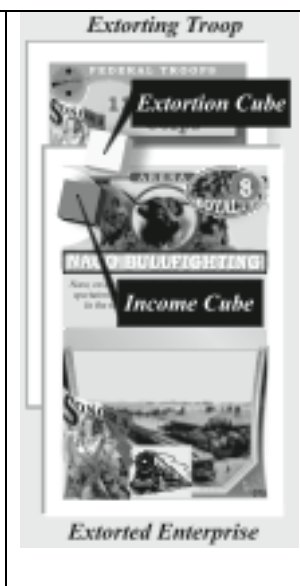
#### 02: Bestimmungsort.

- Wenn man am eigenen Unternehmen ankommt, schiebt man die Truppenkarte halb unter die Unternehmenskarte, wie gezeigt! Befindet sich das Unternehmen in Unruhen, entferne eine Anzahl an Chips gleich der deiner Truppen-Feuerkraft. Merke: Deine Truppen können an deinem eigenen Unternehmen bleiben und werden es nicht plündern, sogar wenn es selbst kein Einkommen hat.
- Erreicht deine Truppe eines Gegners Unternehmen, so werden sie zur Erpressertruppe; siehe G3 unten. Man kann jedoch nicht des Gegners Hacendado erpressen.
- Truppen die du zu deiner, auf die Partnerseite gedrehten, "Hacendado"-Karte entsendest werden zu deiner **Privatarmee**.
- Neu Formieren: Du kannst eine Truppen-Umstationieren-Aktion verwenden um deine Truppen zu aktivieren ohne sie zu bewegen. Dies kostet kein Gold und entfernt so viel Unruhen-Chips von der Unternehmen wie der Feuerkraft der Truppen entspricht.

#### 03: Eine Erpressertruppe werden.

Wenn du Truppen in die Auslage eines Mitspielers entsendest führe die folgenden fünf Schritte durch:

- (1) Deine Truppen müssen die Feuerkraft vorweisen, um jegliche Truppen, die bereits durch G01 oben vorhanden sind, zu bekämpfen.
- (2) Wenn dein Ziel keine Einkommens- oder Erpresserwürfel hat bzw. zulässt wird es (zusammen mit deinen Truppen) abgeworfen. Siehe Glossar
- (3) Hat das Ziel weder einen Einkommens- noch einen Erpresserwürfel, so ist es geplündert; siehe Glossar!
- (4) Platziere deine Truppe halb unter das Ziel, siehe Rechts.
- (5) Entferne einen der Ziel-Einkommenswürfel (oder den Erpresserwürfel des vorherigen Erpressers, falls vorhanden) und ersetze ihn mit einem Erpresserwürfel von deiner Farbe. Der Erpresserwürfel, der auf der Unternehmenskarte bleibt (oder optional zur Erpressertruppe verschoben wird zwecks Eigentumsklarheitsanzeige), zeigt, dass die Erpressertruppe von dir eingesetzt ist und verdient so Einkommen für dich.



#### 04: Ist dein Unternehmen erpresst.

- Die Präsenz von einer Erpressertruppe erlaubt es dir einen Unruhen-Chip als eine Null-Kosten-Polizeiaktion zu entfernen (Abschnitt E8).
- Falls dein erpresstes Unternehmen während des Spiels Einkommen verliert (zum Beispiel durch eine Depression oder einen Regimewechsel), wird der Einkommenswürfel zuerst entfernt und der Erpresserwürfel zuletzt. Wird der Erpresserwürfel entfernt, ist das Unternehmen geplündert; siehe Glossar.

## H. REGIME

Die vier (4) Regime-Karten stellen die vier Typen der Regierung dar, wie im Folgenden erwähnt:

- 01: **Pax Porfiriana** – Porfirianischer Frieden ("Pax" Zeichen, Minen = 2, Wirtschaft = 3, das heißt das Einkommen für Minen und Banken). Pax Porfiriana ist lateinisch und bedeutet "Porfirianischer



Frieden“, sich beziehend auf Porfirio Díaz, den Diktator, sicher in Kontrolle. Abgekürzt: „Pax“. **Topple-Prestige** ist Loyalität (Díaz-Ruhestand). **Besonderheit**: Setze einen Prestigewürfel auf jeden Loyalitätspunkt, was Schmiergelder der Regierung und Vetternwirtschaft repräsentiert.

02: **U. S. Intervention** – U. S. Eingriff (Amerikanisches Flaggenzeichen, Minen = 3, Wirtschaft = 2). Amerikanische Kräfte besetzen den Norden Mexikos. **Topple-Prestige** ist **Freveltat** (U. S. Annektierung). **Besonderheit**: U. S. Truppen können gespielt und verlegt werden nach Sonora und Chihuahua (das heißt, nicht gebunden an ihren Geltungsbereich).

03: **Martial Law** – Kriegsrecht („M“ Zeichen, Minen = 2, Wirtschaft = 2). Nordmexiko befindet sich unter einem lokal-militärem Regime, unabhängig von Mexiko-City. **Topple-Prestige** ist Militär (Coup D'état). **Besonderheit**: Eine „Polizeiaktion“ (Abschnitt E8), um Unruhen zu entfernen oder um aus dem Gefängnis zu kommen, kostet null Goldstücke.

04: **Anarchy** – Anarchie („A“ Zeichen, Minen = 1, Wirtschaft = 1). Anarchisten haben die Kontrolle über die Eigentumsrechte übernommen. Oder vielleicht hat auch niemand die Kontrolle, und die Regierung besteht lediglich aus ein paar lokalen Gangs. **Topple-Prestige** ist Revolution (Freie Wahlen). **Besonderheit**: Alle Truppen können in jedes Territorium gespielt oder verlegt werden (das heißt, ungebunden von ihrem Geltungsbereich).

**Regimewechsel**. Das Spiel beginnt mit „*Pax Porfiriana*“, aber dies ändert sich sofort sobald eine Karte mit dem Wechselfeile gespielt wird. Das neue Regime wird aus dem Regime-Stapel ganz nach oben gelegt.

- Alle Spieler passen die Erpresserwürfel plus die **Einkommenwürfel** auf jedem Bankunternehmen, in der Höhe der neuen Wirtschaftslage, und auf jeder Mine, in der Höhe des neuen Minenwertes, an.
- Wechselt das Regime zum oder vom Frieden („Pax“), wechselt dies die Prestigewürfel wie angegeben.
- Sollten Würfel hinzugefügt werden, sind die Spieler durch die zur Verfügung stehenden Würfel begrenzt.

## I. DEPRESSION

Sobald die zweite Bären-Karte hintereinander auf den Bulle/Bär-Ablagestapel gelegt wird legt eine rote Chip auf das „roter Bär“ Symbol des aktuellen Regimes. Dieser Chip wird, solange die Depression anhält, bei jedem Regimewechsel ebenfalls auf das neue Regime gelegt.

**Minen und Banken**. Der Minen- und Wirtschaftswert ist während der Depression immer Null. Nur die Verbindungen und möglicherweise würfeln auf Prestigepunkten bleiben erhalten. Selbst Minen die durch Patente verbessert wurden fallen auf null. Da Minen und Banken jetzt kein Einkommen mehr haben, werden sie sofort abgeworfen falls sie von fremden Truppen ausgebeutet werden.

- Truppen die Gesellschaften in deiner Auslage beschützen benötigen keinen Erpresserwürfel und verursachen kein Abwerfen.

**Depressionsausgaben**. Nach dem Einziehen deines Einkommens während deiner Einkommensphase in einer Depression, zahle ein Goldstück für jede Karte die du im Spiel hast (Dein Hacendado und alle – wegen der Siegpunkte – unter ihm gesammelten Karten kostet kein Gold, Privatarmeen aber schon). Wenn du für eine oder mehrere Karten nicht zahlen wollen, wirf sie ab.

**Das Ende der Depression**. Sobald zwei Bullen-Karten hintereinander auf den Bulle/Bär-Ablagestapel gelegt werden ist die Depression sofort beendet und der rote Chip wird von der Regime-Karte entfernt.

## J. DER STROHMANN

Es ist ausdrücklich erlaubt Karten die Schaden verursachen (also Orange oder Schwarze Karten) auch gegen eigene *Unternehmen* oder *Partner* zu spielen. Willkommen in Mexiko! Dies wird als Strohmännchen-Spiel bezeichnet.

Warum sollte ich eine Karte gegen mich selbst spielen? Wenn du das Opfer einer solchen Karte wirst erhältst du natürlich auch den **Prestigepunkt** der für das Opfer der Karte gedacht ist. Typische Spielzüge sind das Verstaatlichen von Unternehmen oder einen eigenen Partner umbringen um den **Freveltat-Punkt** zu bekommen.

*Beispiel: Du besitzt eine Sklavenplantage mit zwei Einkommen sowie einen Waffenladen. Während deines Zuges spielst du „Villistats“ gegen deine eigene Plantage, womit du dir selbst 3 Gold stiehlest (das wird daher ignoriert) und 3 Unruhen-Chips auf die Plantage bringst, genug für einen Sklavenaufstand. Du verlierst die Plantage, aber gewinnst 2 Gold durch den Waffenladen, einen Freveltat-Punkt durch die Orangene Karte und den Revolutionspunkt auf der Plantage, da du sie „befreit“ hast. Das ist als würdest du sagen: „Schaut her was ich für ein großer Revolutionär bin, ich habe die Sklaven befreit.“ Dabei aber natürlich weglassen, das du es warst, der sie überhaupt versklavt hat...*

- Einschränkungen. Man kann keine orangene Karte gegen ein eigenes Unternehmen spielen, das bereits Unruhen-Chips trägt. Man kann auch nicht gegen sich selbst eine schwarze oder orangene Karte spielen, die einen Nutzen gegen einen Gegner spezifiziert (zum Beispiel Verschwörungen und Kartelle). Gold von sich selbst zu stehlen hat keine Auswirkung.
- Das Spielen oder Umstationieren von gewissen Rebellentruppen (Yaquis) zu deiner Plantage verursacht einen Sklavenaufstand und gibt dir den Revolutionspunkt.
- Sündenbockspiel. Gewisse orangene Karten (zum Beispiel Streiks) können manchmal für null Kosten gespielt werden, um null Unruhen zuzufügen. Dieses Spiel bringt nichtsdestotrotz immer noch die Karte in deinen Prestige-Stapel.

## K. DÍAZ ABSETZUNG (“TOPPLING”) UM ZU GEWINNEN

Sollte ein Spieler eine der vier **Absetzungskarten** (“Topple“-Karten) kaufen, unterbricht das Spiel um zu sehen, ob einer - oder mehrere Spieler - Díaz **absetzen** können und gewinnen. Abhängig vom Regime, könnte Díaz in den Ruhestand treten, erschossen werden, die breiten Massen verlieren oder Amerika könnte einmarschieren. Wenn er entthront ist, gewinnt jemand das Spiel. Wenn er stattdessen siegt, setzt man das Spiel fort bis zum vierten **Absetzungsversuch** (“Toppling”).

**Kauf einer Absetzungskarte (“Topple“-Karte).** Kauft man eine “Topple“-Karte, so **muß** man einen **Absetzungsversuch** in die Wege leiten. Drehe hierzu die aktuelle Regime-Karte um, um des Tripartites Verteidigung und Prestigepunkte zu sehen.

- Wenn das aktuelle Regime dem entspricht, das auf der Topple-Karte angegeben ist, kannst du wählen die Karte entweder auf der Minusseite (reduziert Díaz Verteidigung um eins) oder auf der Díaz-Erholt-Sich-Seite (es gibt keinen Modifikator, aber der Absetzungsversuch findet dennoch statt) zu spielen.
- Der Toppling-Typus ist regimespezifisch; zum Beispiel ist während des “Martial Law” das Toppling stets ein Coup D’état.

**Toppling Vorgehensweise.** Begonnen mit dem Spieler links des Spielers dessen Spielzug es ist, der die “Topple“-Karte spielte, und im Uhrzeigersinn folgend, trifft jeder Spieler die nachfolgenden **Absetzungsentscheidungen**:

1. Das Umdrehen der “Hacendado“-Karte zu ihrer Partner-Seite auf die Ausrichtung der eigenen Wahl, falls nicht bereits so geschehen.
2. Das Ablegen **im Spiel** jeder “During Toppling“-Karte (zum Beispiel Spione, Gerichte), um alle Topplingversuche in diesem Spielzug zu modifizieren (ohne Rücksicht auf **die Tripartite**).

Der aktive Spieler entscheidet zuletzt.

**Absetzer (“Absetzer”).** Um Díaz zu **absetzen**, benötigt man mehr Prestigepunkte eines spezifischen Types als diejenigen, die von dem Tripartite gehalten werden. **Die Tripartite** besteht aus Díaz mit zwei (2) Prestigepunkten, und zweien deiner Gegner mit den geringsten Prestigepunkten, die durch das Regime spezifiziert sind.

- **Zwei Spieler Spiel: Die Tripartite** besteht aus Präsident Díaz mit zwei (2) Prestigepunkten, seinem Vizepräsidenten mit einem (1) Prestigepunkt, und den Prestigepunkten deines Gegners.
- **“Eiserne Hand” Variante (4 bis 6 Spieler):** Für ein längeres mehr auf das Gold fokussiertes Spiel wähle zusätzlich zu Díaz die beiden Mitspieler mit den meisten Punkten in der geforderten Kategorie.

**Sieger.** Sollten mehrere Absetzer (“**Toppler**“) im Spiel sein, dann wird unter ihnen der Goldsieg gewählt. Wenn nach dem vierten Toppling Díaz immer noch nicht gestürzt werden konnte, dann wird der direkte Goldsieg unter allen Spielern gewählt.

**Toppling Beispiel.** Als Boss Shepherd kaufst und spielst du die „Präsident Díaz erschossen“ Topple-Karte. Das Regime ist im Moment Pax. Auf der Rückseite des Regimes heißt es: „Gewinne falls du mehr Loyalität aufbringen kannst als Díaz und deine zwei schwächsten Mitspieler.“ Da der Modifikator der Topple-Karte nur im „Martial Law“ relevant wäre ist es egal wie du die Karte spielst. Der Spieler zu deiner linken ist Reyes, der sich entscheidet seine Hacendado-Karte umzudrehen und „Successor Reyes“ nach oben zu legen. Er wirft daher die Pinkertons ab und erhält einen Loyalitätspunkt (von zwei auf drei) Die anderen beiden Spieler haben ihre Hacendados bereits umgedreht und haben keine Spione oder Richter im Spiel. Zuletzt entscheidest du, dass du deinen Hacendado nicht umdrehen wirst. Da du zwei Spieler ohne Loyalitätspunkte wählst, kannst du, mit vier Punkten, und Reyes mit fünf Punkten, Díaz absetzen. Da du aber mehr Gold hast als Reyes gewinnst du das Spiel.

## L. EINZELSPIELVARIANTE

**Überblick und Spielaufbau.** Baue das Spiel auf wie im Abschnitt B für zwei (2) Spieler, aber dein Gegner ist Díaz selbst. Díaz bekommt kein Gold, keine Würfel oder Karten, aber er hat sechs (6) **Freveltat-Punkte** und vier (4) Prestigepunkte, je einen pro Typus. Man benötigt einen sechseitigen Würfel. Du beginnst.

**Díaz Spielzug.** Zu seinem Spielzug, würfele zwei Mal für Díaz, einmal für jede Auslage im Marktplatz. Díaz kauft immer die beiden Karten die durch das Würfeln angegeben wurden, mit der Null-Kosten-Auslage entsprechend einer „1“ auf dem Würfel, und der 16-Gold-Kosten-Auslage entsprechend einer „6“ auf dem Würfel. Er spielt beide Karten wie unten angegeben in einer Auslagenfolge, die du bestimmst.

- Wenn es eine Topple- oder Unternehmenskarte ist, legt Díaz sie ab.
- Wenn es ein Partner ist, spielt ihn Díaz in seine Auslage. Díaz kann Partnerkarten kaufen und spielen als eine einzige Aktion, ohne Gold dafür zu bezahlen. Wenn sie zwei Ausrichtungen hat (zum Beispiel Zeitungen), würfele erneut für dessen Ausrichtung.
- Wenn es eine Schlagzeile ist, spielt sie Díaz auf ihrer Ereignis-Ausrichtung, wenn sie das Regime zu Pax Porfiriana wechselt, ansonsten legt er sie ab.
- Wenn es eine Truppenkarte ist, die eines deiner Unternehmen erpressen kann, tut er dies, und zwar gegen das am meisten dafür in Frage kommende Unternehmen mit den meisten Würfeln. Benutze einen weißen Würfel, um eine Erpressung von Díaz anzuzeigen, obwohl er dafür kein Einkommen bekommt.
- Wenn es eine orangene oder schwarze Karte ist, spielt er sie automatisch wenn sie Gold stiehlt oder Unruhen zufügt, andernfalls legt er sie ab. Díaz kann orangene und schwarze Karten kaufen und spielen als eine einzige Aktion, ohne dafür Gold zu zahlen.
- Punktegleichstände. Wenn Díaz eine Karte gegen ein Unternehmen oder einen Partner spielt, wählt er das am ehesten dafür in Frage kommende Unternehmen mit den meisten Würfeln, oder den am ehesten dafür in Frage kommenden Partner mit den meisten Prestigepunkten. Im Falle weiterer Gleichstände, wählt er die Karte mit der höchsten Kartenummer und ohne Unruhen.

### Spezielle Regeln.

- Wenn eine Schlagzeile der Null-Kosten-Auslage abgelegt wird, wird sie auf ihrer Ereignis-Ausrichtung gespielt, wenn dies das Regime zu Pax Porfiriana wechselt.
- Du kannst auf Karten spekulieren und erhältst Gold, wenn Díaz diese kauft.
- Sollte sich Díaz im Streit befinden, würfele erneut, um zu sehen, welche Fraktionsfarbe er ablegt.
- **Um zu gewinnen**, stürze Díaz während einem der vier **Absetzungversuche** („Topplings“). Die Díaz Verteidigung ist vier (4) – sechs (6) falls **Freveltat** – plus die Prestige-Punkte seiner Partner.

## M. GLOSSAR

**Aktionen** – Während des Spielzuges, führe maximal drei Aktionen durch (maximal zwei Aktionen falls man im Gefängnis sitzt). Manche „Partner-Karten“ räumen zusätzlich eine Extra-Aktion eines festgelegten Types ein.

**Amerika** – Eines der drei **Territorien** im Spiel. Hiermit sind nicht die gesamten Vereinigten Staaten von Amerika gemeint, sondern lediglich der schmale Streifen des Grenzlandes, bekannt als der „Gadsden-Kauf“. Von Mexiko im Jahre 1854 gekauft, um eine süd-transkontinentale Eisenbahnstrecke

garantieren zu können, war und ist dieser Landstreifen in erster Linie hispanischer Bevölkerung und Kultur. Die größten Städte sind Tucson (Staatsgebiet von Arizona) und El Paso (West Texas).

**Attentat** – Der Einsatz dieser “Schwarzen Karte” wirft eine Partnerkarte, die sich *im Spiel* befindet, aus dem Spiel. Sie kostet einen Betrag gleich dem, der Zielkarte des Gegners die diese gekostet hat um sie zu spielen. *Zum Beispiel kostet es achtzehn Goldstücke General Huerta umzubringen (eine “Öffentliche Karte” die achtzehn Goldstücke kostet).*

- Spieler Attentat. Durch das Zahlen von zehn (10) Goldstücken, ist es dir erlaubt einen Attentat auf eine **“Hacendado”-Karte** zu verüben, die umgedreht auf ihre “Partner”-Seite ist. Dies führt dazu, dass deines Opfers Karte wieder permanent umgedreht wird zu ihrer “Loyalist”-Seite, welche dann den Sohn oder Erben zeigt. Anmerkung: Hacendados mit Privatarmee sind sicher vor Attentaten!

**Auslage** – Jeder Spieler hat eine **Auslage** an Karten auf dem Tisch, welche aus seiner **“Hacendado”-Karte** (mit **Prestige-Stapel** und **Privatarmee**) und den *Unternehmen* (mit seinen “Truppen”) sowie den Partnern, die er im Spiel hat, besteht.


**Ausrichtung** – *“Topple”-Karten, Schlagzeilen, Zeitungs-Karten* und die Kehrseite der **“Hacendado”-Karten** haben zwei **Ausrichtungen** (“richtig herum” oder “auf dem Kopf stehend”). Sollte man eine jener Karten spielen, hat man zu wählen, welche Ausrichtung “richtig herum” gedreht, und somit gespielt wird. Die Ausrichtung ist dauerhaft, ausgenommen in Fällen eines **“Hacendado”-Attentates**, und wenn die Zeitung in andere Hände gelangt.

**Befreier** – Siehe Sklavenaufstand!

**Bulle/Bär-Ablagestapel** – “Schlagzeilen-Karten” (einschließlich “Topple”-Karten) tragen einen Bullen oder einen Bären auf ihren Ecken. Falls eine Bulle/Bär-Karte gespielt wurde, oder wenn sie sich zu Beginn der Wiederherstellung der Marktphase in der untersten (kostenfreien) Spalte befindet, lege sie in einem eigenen Bulle/Bär-Ablagestapel ab. Sollten zwei “Schlagzeilen-Karten” in einem Spielzug abgelegt werden, entscheidet der Spieler, der an der Auslage ist, in welcher Auslagenfolge sie gespielt werden. Wenn zwei Bären hintereinander abgelegt werden, dann kommt es zu einer “Depression”. Zwei Bullen hintereinander beenden die “Depression”.

**Chihuahua** – Der mexikanische Staat “Chihuahua” ist einer der drei **Territorien** im Spiel, berühmt für seine Rinder, seine Silbervorkommen als auch seine Eisenbahnlinien.

**Coup D’état** – Wenn jemand eine “Topple”-Karte während des Kriegsrecht-Regimes kauft, zählen dessen Militär Punkte. Falls diese Punkte die Militär-Punkte des Tripartite Abkommens überschreiten, dann verübst du einen Attentat auf Díaz und wirst so ein **“Absetzer”** (Abschnitt K).

**Depression** –  Eine Depression, die für einen katastrophalen Währungsabschwung steht, tritt auf, wann auch immer eine Karte mit einem Bären-Zeichen direkt auf eine vorangegangene Karte mit einem Bären-Zeichen auf den Bulle/Bär-Ablagestapel, abgelegt wird. Siehe Abschnitt I “Depression”, um mehr zu erfahren über ihre Dauer und ihre Auswirkungen.

- Tipp. Sollte ein Bär als höchste Karte auf dem Bulle/Bär-Ablagestapel liegen, und ein zweiter Bär sich bevorstehend im Marktplatz befinden, kann eine Depression nur durch den Kauf einer Bullen-Headline abgewandt werden.

**Díaz-Ruhestand** – Wenn jemand eine “Topple”-Karte während des Friedens-Regimes kauft, zählt man die Loyalitäts-Punkte. Sind diese höher als die Loyalitäts-Punkte der Tripartite, dann wird man als **“Absetzer”** zum Díaz Nachfolger (Abschnitt K).

**Direktspiel-Karten** – **Schlagzeilen** (einschließlich “Topple”-Karten) und *Öffentlichkeits-Karten* werden gekauft und gespielt als eine einzige Aktion, und gehen niemals in deine Hand. Die gelisteten Auswirkungen (Unruhen, Regimewechsel und so weiter) betreffen alle Spieler, begonnen mit demjenigen Spieler links des Erwerbers im Uhrzeigersinn. *Partner* werden in die eigenen Auslagen gespielt, und **Schlagzeilen** werden in den Bullen/Bär-Ablagestapel abgelegt. Zum Beispiel: Solltest du eine Schlagzeilen-Karte kaufen, kannst du die Neuigkeiten entweder unter den Tisch fallen lassen, indem du ihre “Status Quo Ausrichtung” spielst - dann passiert nichts, oder du veröffentlichst die Neuigkeiten, was sodann die gelisteten Auswirkungen hat, die beim Spieler links von dir zur ersten Wirkung kommen.

**“During Toppling” (Während der Absetzung)** – Einige *Partner-Karten* (zum Beispiel Spione) haben eine “During-Toppling”-Möglichkeit. Wenn eine dieser Karten im Spiel ist, kann diese abgelegt werden, um die Díaz Loyalität, das **Freveltat**, das Militär oder die Revolution zu erhöhen wie vorgeschrieben. Dies geschieht nur während des “Toppling”, wirksam für alle Spieler. (Thematisch: Die Díaz Loyalität (Loyalty) = seine Gesundheit, Díaz **Freveltat** (Outrage) = Stärke des mexikanischen Widerstandes, Díaz Militär (Command) = Stärke der Palastwachen und Díaz Revolution = Díaz Beliebtheit.)

**“Economy” (Wirtschaft)** - Der Wirtschaftswert ist abhängig vom derzeit herrschenden Regime. Es bestimmt, wie viel Goldstücke man pro Spielzug verdient, wenn man die *Karten-Verkaufs-Aktion* nutzt, und wie viele “Einkommens-“ plus “Erpressungs-Punkte” auf jedem Bankunternehmen sitzen. Die Wirtschaft reflektiert die HandelsfAuslageitsbedingungen in den drei Territorien.

**Einkommenswürfel** – Würfelzeichen auf “Hacendado-Karten” oder “Unternehmens-Karten” stellen die Anzahl der Einkommenswürfel für die jeweilige Karte bei Spieleintritt dar. Jeder **Einkommenswürfel** liefert ein Einkommen von einem Goldstück per Spielzug (außer wenn das Unternehmen in Unruhen steckt). **Einkommenswürfel** auf Ranch oder Plantagen können erhöht werden durch die Aktion des “Landzukaufes”. **Einkommenswürfel** auf Minen und Banken variieren mit dem jeweils herrschenden Regime.

**Erpresserwürfel** – Eine **Erpressertruppe** verwandelt einen **Einkommenswürfel** eines Unternehmens in einen **Erpresserwürfel** jeweiliger Spielfarbe. Der **Erpresserwürfel** liefert während der Einkommensphase Einkommen (Abschnitt D) solange das erpresste Unternehmen sich nicht in Unruhen befindet. Falls das Zielunternehmen während des Spieles Einkommen verliert (zum Beispiel eine Schmelzerei verliert eine unterstützendes Bergwerk), so wird der **Erpresserwürfel** als Letztes entfernt. Wenn er entfernt wurde, ist das Unternehmen geplündert.

**Erpressertruppe** – Eine **Erpressertruppe** ist eine *Truppen-Karte*, die einem Spieler gehört aber an dem Unternehmen der Gegner-Auslage aufbewahrt wird. Das Eigentum einer **Erpressertruppe** ist durch die Farbe des **Erpresserwürfels** auf dem Unternehmen gekennzeichnet. Um deine Truppe als **Erpressertruppe** zu spielen oder zu umstationieren, siehe Abschnitt G! Wenn das Unternehmen, welches die Truppe unterstützt verloren oder verkauft ist, **muß** die Truppe sich *zurückziehen* oder abgelegt werden.



**Feuerkraft** – Die drei (3) Grade der **Feuerkraft** sind durch die Anzahl der Punkte auf dem Feuerkraft-Zeichen in der oberen linken Ecke auf der *Truppen-Karte* angegeben. Ein (1) Punkt = Pfeil und Bogen, zwei (2) Punkte = Gewehr, drei (3) Punkte = Maschinengewehr. Das Spielen oder Umstationieren von Truppen entfernt entsprechend der Truppenfeuerkraft ebenso viele Unruhescheiben am Bestimmungsort. Truppen auf dem Grad eines Maschinengewehres können nicht geschlagen werden. Das Spielen oder Verschieben von Truppen gegen **Erpressertruppen** mit weniger Feuerkraft schlägt und legt diese ab. Anmerkung: Gewisse Partner (Generäle) lassen die Feuerkraft all deiner Truppen zu Grad 3 ansteigen!

**Fraktionsfarbe** – Truppen und Partner treten in vier (4) Farben auf, die jeweils vier Fraktionen repräsentieren: Grün (bundestaatlich mexikanisch), Blau (amerikanisch), Weiss (örtlich mexikanisch) und Rot (Aufständische). “Fraktionsfarben” sind unterschiedlich der fünf Spielfarben.

**Freveltat-Punkt** – Eine Karte, die rechts oben mit einem ovalen, blauen Zeichen versehen ist, sichert einen *Freveltats-Prestige-Punkt* zu. Die Karte **muß** entweder in den **Prestige-Stapel** oder gespielt werden, und nicht an ein Unternehmen angelegt werden, das sich in Unruhen befindet.

Sollte ein “Toppling” während eines U. S. Eingriffs stattfinden, kann der Spieler mit genügend **Freveltat-Punkten** dies als “*Casus Belli*” für eine amerikanische Annektierung nutzen, und Díaz so **absetzen** (siehe Abschnitt K!). Karten, die sogenannte **Freveltat-Punkte** geben sind meist Opferpreise. Zum Beispiel, die “Attentat-Karte”, die genutzt wird, um deinen Partner zu ermorden, erhältst du als Preis, und du legst sie unter deine “**Hacendado**”-Karte, um einen “**Freveltat-Punkt**” zu erhalten.

**Freie Wahlen** – Wenn jemand eine “Topple”-Karte während des Herrschens einer Anarchy kauft, werden die **Revolutionspunkte** gezählt. Sind dies mehr als die **Revolutionspunkte** der **Tripartite**, entthronst du Díaz durch eine Volkswahl und wirst ein Absetzer (Abschnitt K).

**Geltungsbereich** – Eine Truppe kann nur zu einem Unternehmen bewegt werden, das entsprechend der Truppenkarte denselben “Geltungsbereich” (Flagge Amerika, Sonora, Chihuahua) vorweist. Gewisse Regime, Partner und Verbindungen heben diese Eingrenzung auf, wie auf den Karten angegeben.

- Wechseln diese Bedingungen während des Spieles, wird es von der Truppe nicht erfordert das Unternehmen zu verlassen, zum Beispiel: Während des Herrschens einer Anarchie sind alle Geltungsbereiche aufgehoben; Truppen können in jedes Territorium gespielt oder verschoben werden. Wenn deine Texas-Ranger sich dieses zu nutzen machen, um sich zu der Erpressung einer Chihuahua Ranch zu bewegen, müssen die Ranger diese nicht verlassen, sobald die Anarchie wieder beendet ist.

**Gold** – Gold ist die Spielwährung. Jeder weisse Chip = ein (1) Goldstück, rote Chips = fünf (5) Goldstücke und blaue Chips = zehn (10) Goldstücke. Sollten nicht genügend Chips vorhanden sein, benutze alternative Chips für Gold.

**Gold-Sieg** – Falls nach der Auflösung und Ablegung der vierten “Topple”-Karte kein Spieler Díaz gestürzt hat, dann gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold. Wenn Gleichstand herrscht, gewinnt derjenige Spieler mit dem meisten Einkommen in Gold pro Spielzug.

**Hacendado** – Zu Beginn wird einem per Zufallsprinzip eine “**Hacendado**”-Karte zugewiesen, welche einen reichen Grundbesitzer zeigt. Diese “Hacendado”-Karte startet auf ihrer “Loyalist”-Seite mit jeweils zwei **Einkommenswürfeln** und einer speziellen Fähigkeit. Die **Einkommenswürfel** sind persönlicher Reichtum und sind garantiertes Einkommen bis man die Karte herumdreht zur ihrer “Partner”-Seite. Während des “Toppling” oder eines **Rückzuges** kann man klar Stellung beziehen, indem man die “Hacendado”-Karte herumdreht, was einem ein oder zwei **Prestige-Punkte** bringt. Dies erlaubt einem Truppen als **Privatarmee** zu spielen oder zu verschieben und zwar wie angegeben durch das Eisenbahn oder Fuß-Verbindungszeichen. Jedoch bringt es zwei Einbußen: Man verliert die spezielle Fähigkeit als auch die beiden “Hacendado”-**Einkommenswürfel**.

**Halbieren (Aufrunden)** – Manchmal werden Dinge im Spiel halbiert, dann wird immer aufgerundet. Dies wird durch das (+)-Zeichen angezeigt.

**Handspiel** – Eine aus dem Marktplatz erworbene Karte geht zuerst in die “Hand” (Ausnahme: **Direktspiel-Karten**). Das Handlimit ist fünf (5) Karten **obwohl es möglich ist für Sie mehr Karten zu halten, wenn sie auf die Hand, nachdem er spielte zurückgegeben werden (z. B. bei Plünderung)**.. Sollte man die Höchstzahl erreicht haben (**oder mehr**), können lediglich **Direktspiel-Karten** erstanden werden.

**Ketteneisenbahn** – Bestimmte Verbindungen sind mit einem “Kettenzeichen” versehen. Wenn du einen Würfel auf einer Ketteneisenbahn hast, und dieses Unternehmen sich nicht in Unruhen befindet, dann kostet es nur ein Goldstück jede weitere Verbindung zu bauen. Ausserdem erlaubt dir eine solche “Ketteneisenbahn” alle Bundestruppen (dies sind “grüne Karten”) in entweder Sonora oder Chihuahua, zu spielen. (Eine solche “Ketteneisenbahn” aufzubauen, bedeutet eine Eisenbahnlinie zu haben, welche Sonora mit Chihuahua über die Sierra Madre hinweg, verbindet. Geschichtlich gesehen, waren die West- und Ostküsten im nördlichen Mexiko bis 1924 nicht durch Eisenbahnnetze verbunden.)

**Karten im-Spiel** – Karten im Spiel sind die jeweiligen Auslagenkarten vor jedem Spieler, zugehörige Privatarmeen, zugehörige Erpressertruppen, allerdings ohne Opferpreiskarten im Prestige-Stapel.

**Kartenerwerb** – Spielkarten werden gekauft durch den Erwerb am **Marktplatz**. Ihr Wert in Goldstücken ist jeweils abhängig von der Spalte, in der sie auf dem Marktplatz präsent sind (siehe Seite 3!). Die beiden Karten in der am weitesten rechts liegenden Spalte sind die Teuersten; sie kosten sechzehn (16) Goldstücke. Die Karten in der nachfolgenden Spalte weiter vom “Spielstapel” entfernt, werden günstiger – sie kosten die Hälfte davon. Karten in der am weitesten links liegenden Spalte sind kostenfrei. Wurden Karten erworben, so werden die freien Plätze durch Karten der darüberliegenden Spalte aufgefüllt und eine neue Karte wird vom “Spielstapel” genommen, um die am weitesten rechts liegende Spalte mit den teuersten Karten aufzufüllen.

**“Jailed” (Inhaftierung)** – Wenn man als Opferpreis einen “JAILED”-**Revolutions-Punkt** bekommt, dann ist man als Revolutionär eingesperrt worden. Diese Karte kommt in den Prestige-Stapel, und ein blauer Chip wird auf die “**Hacendado**”-**Karte** gelegt, um eine Inhaftierung anzuzeigen.

- Während man im Gefängnis sitzt, hat man lediglich zwei - anstelle von drei (3) - Aktionen pro Spielzug.
- Wird man während des eigenen Spielzuges inhaftiert (**zum Beispiel** "Strohmann-Aktionen"), bekommt man immer noch seine drei (3) Aktionen für diesen Spielzug.
- Hat man einen Partner, der einem Inhaftierungsimmunität gibt, dann hat eine "Inhaftierung" keinerlei Auswirkung (sogar wenn die jeweilige Immunitäts-Karte selbst in der Attacke zerstört wird).
- Zusätzlich inhaftiert werden, während man bereits im Gefängnis sitzt, kann man nicht.
- Entlassung. Das Durchführen einer *Polizei-Aktion* (Abschnitt E8) wenn man an der Auslage ist, bringt einen aus dem Gefängnis (aber man behält den **Revolutions-Punkt**). Man wird ebenfalls aus dem Gefängnis entlassen, wenn man die Immunität erwirbt während man sich im Gefängnis befindet. Eine Entlassung während eines Spielzuges, gibt einem direkt die dritte Aktion zurück.

**Loyalitätspunkt** – Eine Karte, die rechts oben mit einem ovalen, grünen Zeichen versehen ist, sichert einen (1) "Loyalitäts-Ansehens-Punkt" zu. Die Karte **muß** entweder im Spiel und ohne Unruhen sein, oder sich im Prestige-Stapel befinden. Jeder **Loyalitätspunkt** erhält während des Friedens-Regimes einen **Prestige-Würfel**. Mit genügend Loyalitätspunkten kann man Díaz während eines Díaz-Ruhestandes **absetzen**: Siehe Abschnitt K.

**Marktplatz** – Das **Marktplatz** setzt sich zusammen aus zwölf (12) Karten, die in zwei Spalte zu je sechs Karten mit dem Gesicht nach oben auf den Tisch gelegt werden. Man erhält Karten vom "Marktplatz" indem man sie dort erwirbt. Anmerkung: "Öffentlichkeitskarten" gehören nicht zum Marktplatz

**Militär-Punkt** – Eine Karte, die durch ein ovales, weisses Zeichen auf der rechten, oberen Seite markiert ist, bietet einen "Militär-Prestige-Punkt". Die Karte darf nicht in deiner Hand sein und darf nicht bei einem Unternehmen, welches sich in Unruhen befindet anliegen. Sie reflektiert deine Militärfähigkeit, mittels Truppen, welche Dir sicher treu sind. Mit genügend Militär-Punkten kannst du Díaz während eines Coup D'état **absetzen**: Siehe Abschnitt K.

**"Mines" (Minenwert)** – Der **Minenwert** wird durch das laufende Regime festgelegt. Es legt fest, wie viele **Einkommenswürfel** plus **Erpresserwürfel** auf jedem Minen-Unternehmen sitzen. Der **Minenwert** reflektiert den Silber- und Kupferpreis in den drei (3) **Territorien**.

**"Monopoly" (Monopol)** – Sollte man im Spiel einen Partner haben, der den Titel eines **Monopols** führt, dann zahlt der Gegner, welcher die Karten spielt, die das Monopol betreffen, die jeweiligen Goldstücke an den Monopolspieler, anstatt wie normalerweise an den Pool. Jedoch reduziert die "Monopolkarte" nicht den Preis der Karten, die man selbst auch kauft.

*Beispiel: Du hast Senator Fall im Spiel (er sammelt ausgegebene Goldstücke für gebaute U. S. Unternehmen ein). Dein Gegner zahlt fünf Goldstücke, um die "African Ostrich Farm" zu bauen, also ziehst du das Geld ein – nicht der Pool. Solltest du jedoch die Farm kaufen, hast du die fünf Goldstücke an den Pool zu zahlen!*

**Öffentlichkeitskarten** – Die beiden *Partner-Karten*, die als **Öffentlichkeitskarten** ausgegeben sind, liegen Seite an Seite in der Nähe des Spielstapels und des Marktplatzs. Sie können während der Spielzüge zu den Kosten, die oben in der rechten Ecke angegeben sind, erworben werden. Wird die Karte sobald als dass sie gekauft wurde, gespielt, benötigt man hierzu keine weitere Aktion. Dies kann – wie angegeben – **Streit** oder einen **Regimewechsel** auslösen. Öffentlichkeitskarten sind zweiseitig, und man entscheidet selbst, auf welcher Seite man sie spielt. Diese Entscheidung ist dauerhaft. Füge eine Öffentlichkeitskarte niemals deiner Hand zu!

*Beispiel: Für achtzehn (18) Goldstücke kaufst du die Karte 215 und spielst diese auf ihrer Roosevelt-Seite. Dies bringt einen Regimewechsel mit sich, und zwar wechselt das Regime zum "U. S. Intervention", und dies verursacht somit rot-blauen Streit für alle Spieler. Lege daher alle roten Partner und Truppen ab.*

**Opferpreis** - Wenn ein Gegner eine "Orangene Karte" oder eine "Schwarze Karte" gegen einen spielt, die einen auf den Kopf gedrehten **Prestigepunkt** zeigt, oder wenn du ein "Befreier" bist, dann erhältst du diese Karte mit dem **Prestigepunkt** als "Opferpreis".

- Halte diese Karte im eigenen **Prestige-Stapel!** Dies kann einen ins Gefängnis bringen.
- Strohmann. Man kann das Opfer seines eigenen Spieles werden. Siehe Abschnitt J!

**Plünderung** – Sollte ein erpresstes Unternehmen während eines “Truppeneinsatzes”, eines **Regimewechsels** oder einer “Depression” all seine **Einkommens-** oder **Erpresserwürfel** verlieren (nur noch **Prestigewürfel** und/oder **Verbindungswürfel** vorweisen), dann ist das Unternehmen “geplündert”, d. h. es wird zurück auf des Spielers Hand gespielt und die “Erpressertruppe” abgelegt oder zurückgezogen. Dies passiert mit Minen oder Banken während einer “Depression”, oder mit Schmelzhütten und Projekten mit null Einkommen. Die Generalregel lautet, dass ein erpresstes Unternehmen einen **Erpresserwürfel** haben muß, um den Inhaber der “Erpressertruppe” zu identifizieren. Ist dieser Würfel verloren, so ereignete sich eine Plünderung. Die eigenen Truppen an Unternehmen in der eigenen Auslage benötigen keine **Erpresserwürfel** and werden daher nicht geplündert.

**Spielstapel** – Der **Spielstapel** ist der auf die Kopfseite gedrehte Kartenstapel, über den der **Marktplatz** seine neuen Karten erhält. Jedes Spiel nutzt nur etwa die Hälfte an Karten, die insgesamt zur Verfügung gestellt sind.

**Prestigepunkte** – Es gibt vier Arten von **Prestigepunkten**: *Loyalitätspunkte*, *Revolutionspunkte*, *Militärpunkte* und *Freveltat-Punkte*. Diese sind dargestellt auf Karten mit jeweils grünen, roten, weißen und blauen Ovalen. **Prestigepunkte** sind wichtig während des “Topplings”, aber werden nur aktiviert falls im Spiel oder im Prestige-Stapel befindlich. Sie sind inaktiv falls sie auf den Kopf gedreht sind oder an einem Unternehmen haften, das einen **Unruhen-Chip** trägt!

**Prestige-Stapel** – Karten, welche Opferpreise darstellen, werden auf diesem Stapel gelagert, der halb unter der “Hacendado“-Karte liegt und für jeden “frei” einzusehen ist. Die **Prestigepunkte** auf diesen Karten sind aktiv (für **Prestige-Würfel** und während “Topplings”), aber diese Karten sind andernfalls nicht im Spiel und können nicht genutzt werden. Vergleiche Seite 4!

**Prestigewürfel** – Ein **Prestigepunkt** kann einen **Prestigewürfel** enthalten, der für den jeweiligen Spieler Einkommen darstellt (Abschnitt D4). Während des Pax Porfiriana **Regimes**, zum Beispiel, setzt man einen Prestigewürfel auf jeden der **Loyalitätspunkte** im Spiel und im **Prestige-Stapel**. Jeder dieser Würfel verdient ein (1) Goldstück pro Spielzug, falls er nicht an Unternehmen mit Unruhen haftet. Diese Prestigewürfel werden entfernt, sobald das Regime aus dem Frieden heraus wechselt. Wichtig: Ein Prestigewürfel verdient nur Einkommen und ist nicht notwendig, um einen **Prestigepunkt** zu aktivieren!

**Privatarmee** – **Privatarmeen** sind die mobilisierenden Kräfte, die einen jeweiligen ideologischen Plan unterstützen. Sollte eine “**Hacendado**“-Karte umgedreht sein zu ihrer “Partnerseite”, dann kann man Truppen spielen oder verschieben, die halb unter der umgedrehten Karte liegen. Zahle die Kosten, die durch das “Verbindungszeichen” auf der “Hacendo-Karte” angegeben sind (Eisenbahn oder Fuß).

- Fraktion. Jede Anzahl an Truppen kann hinzugefügt werden, unabhängig von dem **Geltungsbereich**, aber sie müssen alle von der gleichen Fraktionsfarbe, der umgedrehten “Hacendado”, sein.
- Eine **Privatarmee** ist im Spiel, und ihr **Prestigepunkt** (falls da) ist aktiv. Depression, während einer Depression **muß** für jede **Privatarmee** ein Goldstück gezahlt werden, um zu vermeiden, dass sie abgelegt wird.
- Leibwachen. Eine **Privatarmee** schützt den jeweiligen “**Hacendado**” vor einem **Attentat**.
- Truppen anderer Spieler können sich weder zum jeweiligen “**Hacendado**” hinbewegen, noch ihn erpressen.

**“Rebel Governor” (Rebell-Gouverneur)** – Zwei (2) *Partner-Karten*, eine für Sonora und die andere für Chihuahua, haben den Effekt, dass sie alles in ihrem Territorium verstaatlichen. (Das versucht die Periode nachzustellen, in der der rebellische, mexikanische Gouverneur mit der Bundesregierung in Führung ging und sich tatsächlich von der Union unter der “Roten Flagge” abspaltete.)

- Bürgerkrieg. Das Spielen des **Rebell-Gouverneur** lässt alle Unternehmenskarten im jeweiligen Territorium ablegen, und **Erpressertruppen** werden zurückgezogen oder abgelegt. Solange wie diese Karte im Spiel ist, können keine Karten gespielt werden, welche die Territoriumsflagge zeigen. Konflikt, das Spielen eines Rebell-Gouverneurs, verursacht sofortige Konflikte unter allen Spielern zwischen den Fraktionen rot und weiss (simulierter “Bürgerkrieg”).
- Ende des Bürgerkrieges. Wird auf diese “Partner-Karte” ein Attentat verübt, sie verkauft oder anderweitig abgelegt, dann stehen die Karten im betroffenen Territorium wieder zur Verfügung.



**Regime** – Es gibt im Spiel vier (4) Regime: “Pax Porfiriana” (Porfirianischer Frieden), “U. S. Intervention” (U. S. Eingriff), “Martial Law” (Kriegsrecht) und “Anarchy” (Anarchie), siehe Abschnitt H. Die oberste Karte bestimmt die Anzahl an **Einkommenswürfeln** auf Minen und Banken, und das einzuziehende Gold beim Verkauf von Karten.

**Regimewechsel** – Wird eine Karte mit einem Wechselfeile gespielt, wird die *Regime-Karte* des neuen “Regimes” als Oberste auf den Stapel gelegt, und alle Spieler passen ihre **Einkommenswürfel** auf Minen oder Banken an (auch was die **Loyalitätspunkte** betrifft, sollte das Regime von oder zum Frieden wechseln!).

**Rückzug** – Sollte das Unternehmen, an dem eine Truppe steht, verstaatlicht, verkauft, geplündert, von Sklaven rebelliert werden oder auf null (0) **Einkommenswürfel** reduziert sein, so **muß** man entweder die “Truppe” ablegen, oder **zurückziehen** in die **Privatarmee**. Man **muß** die “**Hacendado**”-Karte herumdrehen, so dass sie dieselbe Fraktionsfarbe zeigt wie die zurückzuziehende “Truppe” (falls diese nicht schon so herumgedreht liegt), und man **muß** sofort die “Kosten” der **Umstationierung** zahlen. Ein **Rückzug** ist ein spezieller Typ von “Umstationierung”, der auch ausserhalb des eigenen Spielzuges vorkommen kann, und der das Regime nicht wechselt. Man kann “Truppen, die durch erhöhte **Feuerkraft** bekämpft wurden, nicht zurückziehen.”

**Revolutionspunkt** – Eine Karte, die rechts oben mit einem ovalen, roten Kennzeichen markiert ist, stellt einen “Revolutions-Prestige-Punkt” bereit. Die Karte **muß** entweder im **Prestige-Stapel** liegen, oder im Spiel sein; sie darf nicht an einem *Unternehmen* in “Unruhen” sein. Mit genügend **Revolutionspunkten** kann man Díaz, während einer **freien Wahl** (“Toppling“), **absetzen** - siehe Abschnitt K.

**Schlagzeilen** – Ein **Direktspiel-Karte**. Siehe Abschnitt B sowie Bulle/Bär-Ablagestapel!

**Sklavenaufstand** – Wenn ein Unternehmen einen **Revolutionspunkt** zeigt (auf dem Kopf stehend), beschäftigt es “Yaqui” Sklavenarbeiter. Das Spielen von *orangenen Karten*, **Schlagzeilen** oder “Truppen” kann “Unruhen” auslösen oder “Einkommen” reduzieren, und somit Sklaven befreien. Wie auf der Karte angegeben, wird man “Befreier/-in”, wenn man mehr “Unruhe-Chips” auf das versklavte Unternehmen spielt, als es “Würfel” trägt (“Einkommen”, “Verbindung”, “Prestige” oder “Erpressung”). Manche “Rebell-Truppen” (Yaqui) verursachen einen “Sklavenaufstand”, falls man sie benutzt um eine Plantage zu erpressen. So oder so ist die “Unternehmens-Karte” ein “Opferpreis” an die **Befreier** als **Revolutionspunkt**, gehalten in dessen **Prestige-Stapel**.

**Sonora** – Der mexikanische Staat “Sonora” ist einer der drei (3) **Territorien** im Spiel, berühmt für seine Minen und sein reiches Farmland im Río Yaqui Tal.

**Spekulationswürfel** – Das ist ein Würfel auf einer Karte im **Marktplatz**. Wenn man eine Karte mit einem gegnerischen **Spekulationswürfel** kauft, wird der Kartenpreis an den Gegner gezahlt, anstatt an den Pool. Dies bringt den Würfel zu des Eigentümers Reserve zurück. Spekulierte “Bulle-Bär-Karten”, die in der “Ablege-Schlagzeilen-Phase” abgelegt werden, bringen ebenfalls deren Würfel zum Eigentümer zurück. Ungleich den anderen “Würfeln” im Spiel, verdienen **“Spekulationswürfel”** während der “Einkommensphase” kein Geld. Kauft man eine Karte mit einem eigenen **Spekulationswürfel**, hat man darauf keinen anderen Nutzen, als dass man seinen eigenen “Würfel” zurück erhält.

- Man wendet eine “Spekulationsaktion” auf (Abschnitt E9), um einen **“Spekulationswürfel”** zu platzieren, zu entfernen oder zu verschieben; man kann ihn nicht umsonst entfernen, auch nicht, wenn er sich bereits auf der “Null-Kosten-Zone” im Marktplatz befindet!

**Spion** – Eine spezielle *Partner-Karte*, die man während des Spielzuges, in dem sie gespielt werden soll, ablegen kann, um das Spiel einer “Schwarzen Karte” oder einer orangenen Karte aufzuheben. Die meisten Spione können auch defensiv während des “Topplings” abgelegt werden, um Díaz “Loyalität”, “Freveltat”, “Militär” oder “Revolution” zu erhöhen. Siehe zur Vorgehensweise Abschnitt K!



**Streit** – Spielt man eine Karte mit einem “Faust-Symbol” (gewisse *Partner* oder **Schlagzeilen** auf ihrer Eventorientierung) verursacht dies den sofortigen “Streit” zwischen den zwei (2) angegebenen Fraktionsfarben. Ein “Streit” zwingt alle Spieler mit Karten im Spiel dazu alle Karten

der einen oder der anderen Farbe der beiden Fraktionen, abzulegen (**das heißt**, eine Fraktion ist gefährdet, wenn man verschiedene Fraktionen hat).

- Auslagenfolge. Sollte man selbst einen Streit verursachen, legt jeder Spieler begonnen mit dem Spieler links von einem im Uhrzeigersinn, alle "Partner-Karten" und "Truppenkarten" von der einen oder der anderen Farbe ab, sollte er beide Farben im Spiel haben.
- "Streit" ist vorübergehend und nur gültig während des Spielzuges in dem der "Streit" entsteht.
- Man kann niemals seine umgedrehte "**Hacendado**"-Karte wählen, um sie abzulegen. Beispiel: "The Lusitania" wird mit Torpedos abgeschossen, was einen direkten Streit zwischen der blauen U. S. Fraktion und der weissen, örtlich-mexikanischen Fraktion entfacht. Du hast einen (1) "blauen Partner" und zwei (2) "weisse Truppen" im Spiel, dann lege entweder den "Partner" oder die beiden "Truppen" ab. Sollte dein "Hacendado" umgedreht sein zur blauen "Partner-Seite", must du deine weissen "Truppen" ablegen.

**Territorium** – Es gibt drei (3) Territorien im Spiel: Sonora, Chihuahua und Amerika. Siehe die Karte auf der Box! Jedes Unternehmen hat eine Flagge, die das Territorium signalisiert. Eine *orangene Karte* mit entsprechender Territorienflagge kann nur auf Unternehmen im entsprechenden Territorium gespielt werden. Eine *Truppen-Karte* hat einen Geltungsbereich, welcher durch eine Territorienflagge angezeigt ist, und kann so normal nur auf Unternehmen bewegt werden innerhalb dieses Geltungsbereiches.

- Tipp. Weil Sonora westlich von Chihuahua liegt, ist die sonorische Flagge immer auf der linken Seite der Karte angebracht.

**"Toppling" (Absetzung)** – Ein Absetzungversuch wird gestartet wenn immer eine der vier **Absetzungskarten** gespielt werden; siehe Abschnitt K. Es gibt vier Absetzungsarten:

1. Während des "Porfirianischen Friedens" gibt es einen möglichen "Díaz-Ruhestand" (man stürzt Díaz wenn man mehr **Loyalitätspunkte** hat als die **Tripartite**).
2. Während eines "U. S. Eingriffs" gibt es den Versuch einer U. S. Annektierung (man stürzt Díaz dann, wenn man mehr "**Freveltat-Punkte**" hat als die **Tripartite**).
3. Während der Ausübung des "Kriegsrechtes" gibt es den Versuch eines Coup D'étates (man stürzt Díaz, wenn man mehr "Militärpunkte" hat als die **Tripartite**).
4. Während des Herrschens einer "Anarchie" gibt es freie Wahlen (man stürzt Díaz dann, wenn man mehr **Revolutionspunkte** hat als die **Tripartite**).

**"Tripartite" (Dreiseitiges Abkommen)**– Während eines Absetzungversuches besteht die "Tripartite" aus Díaz selbst und zweien (2) deiner Gegner mit der geringsten Anzahl des vorgeschriebenen Prestige. Man wird zum **Absetzer**, wenn die eigenen **Prestigepunkte** (je nach Regime-Typus) höher ausfallen als die gemeinsamen **Prestigepunkte** der "Tripartite".

**Umstationierung** – Mit dieser Aktion bewegt man eine "Truppe" von einem *Unternehmen* zu einem anderen Unternehmen innerhalb des jeweiligen "Geltungsbereiches", beziehungsweise zur umgedrehten "**Hacendado**"-Karte, falls diese dieselbe Fraktionsfarbe hat. Man kann auch **Privatarmeen** zu Unternehmen **umstationieren**.

- Kosten. Eine "Umstationierung" kostet Gold, je nachdem welche Ziel-Verbindung man anstrebt. *Zum Beispiel: Um eine "Rebell-Truppe" mit einer 6•3•1 Kostenanzeige umzustationieren, muß man, wenn das Zielunternehmen einen Fuß anzeigt ein (1) Goldstück ausgeben. Sollte das Zielunternehmen eine Eisenbahn im unteren Bereich zeigen, muß man sechs (6) Goldstücke zahlen. (Dies daher, da nur "Regierungs-Truppen" die Möglichkeit haben, die Eisenbahn zu nutzen.)*
- Effekte. Eine "Umstationierung" aktiviert die Effekte der Karte, wie zum Beispiel einen "Regimewechsel", nicht.
- Kampf. Sollte auf dem Ziel bereits eine Truppe stehen, **muß** man eine erhöhte **Feuerkraft** vorweisen, um diese zu bekämpfen, und sie so in den Ablagestapel abzulegen.
- Unruhe. Befindet sich das Ziel in Unruhen, entferne eine Anzahl an Chips entsprechend der **Feuerkraft**
- Erpressung. Befindet sich das Ziel nicht in der eigenen Auslage, werden deine "Truppen" zu **Erpressertruppen**. Siehe Abschnitt G.

**Unruhescheiben** – Rote Chips repräsentieren ein in Unruhen befindliches Unternehmen, welches durch das Spiel gewisser **Schlagzeilen-Karten**, *orangenen Karten* und "Truppenkarten" in Unruhen gekommen ist. Sollte dein Unternehmen ein oder mehrere Unruhen haben, verdient keiner der **Einkommenswürfel**, **Erpresserwürfel**, **Prestigewürfel** oder **Verbindungswürfel** Gold, und des

Unternehmens "Prestige-Upgrade" oder "Verbindungs-Upgrade" (zum Beispiel die Eisenbahnverketzungsmöglichkeit) oder die **Prestigepunkte von Erpressertruppe** sind inaktiv.

- Man kann Land oder Verbindungen an einem Unternehmen, das sich in Unruhen befindet, kaufen.

**U. S. Annektierung** – Wird eine "Absetzungskarte" während eines U. S. Eingriffs gekauft, zählt man die eigenen "Freveltat-Punkte". Sind diese größer als die "Freveltat-Punkte" die Tripartite, dann annektiert Amerika Mexiko und man stürzt Díaz. Siehe Abschnitt K!

**Verbindungen** – Alle *Unternehmens-Karten*, als auch die Rückseite von "Hacendado"-Karten, können per "Eisenbahn", per "Lastesel" oder zu "Fuß" erreicht werden, und zwar entsprechend der Zeichen auf dem unteren Abschnitt der Karte. Dieser Zugang, auch eine "Verbindung" genannt, bestimmt die Kosten, um Truppen zu deinem Unternehmen oder zu deiner Hacendadokarte zu spielen oder umzustationieren.

- Verbesserte Verbindung. Wenn ein Unternehmen ein "Verbindungs-Oval" trägt, verbessert das Spielen eines Verbindungswürfels (siehe Abschnitt E7) hier das angegebene Level, entweder von "Fuß" zu "Lastesel" oder "Eisenbahn", oder von "Lastesel" zu "Eisenbahn".
- Eisenbahn-Verbindung. Ein Unternehmen, das mit einer Eisenbahn startet beziehungsweise, das hierzu verbessert wurde, ist nun durch eine "Eisenbahn-Verbindung" verbunden, das höchste Level eines Zuganges. Das Aufbauen von Bewässerungskanal- oder Dampfschiff-Verbindungen liefert zusätzliches Einkommen, aber das Unternehmen ist immer noch durch eine Eisenbahn verbunden
- Ein *Unternehmen*, welches sich in Unruhen befindet, fällt auf seine ursprüngliche Verbindung zurück.
- Einmal "Verbessert", können Truppen nicht die Bewegungskosten der vorangegangenen Verbindung benutzen. *Zum Beispiel, haben Guerillakämpfer einen höheren Kostenpunkt zu einem Ziel vorzudringen, das zu einer "Eisenbahn" verbessert wurde als die legitimierten Truppen der Region. Diese haben bessere Vorräte und einfacheren Zugang.*

**Verbindungswürfel** – Viele "Unternehmens-Karten" tragen ein "Verbindungs-Oval", ein ovales Zeichen, das einen "Lastesel", eine "Eisenbahn" oder ein "Dampfschiff" zeigt, und welches das Unternehmen damit zu seiner Ausgabestelle verbindet. Man kann die "Verbindung" durch Vergabe einer "Verbesserten-Verbindungs-Aktion" durchführen, indem man so viele Goldstücke ausgibt, wie angegeben, und indem man einen (1) **Verbindungswürfel** seiner Farbe auf das ovale Zeichen platziert.

- Jedes Oval kann maximal einen **Verbindungswürfel** tragen, und derjenige, der zuerst auf die Idee kommt, verbindet es auch zuerst.
- Pro **Verbindungswürfel** deiner Farbe, erhält man auch ein Einkommen von jeweils einem (1) Goldstück pro Spielzug.
- Während ein Unternehmen sich in Unruhen befindet, ist der **Verbindungswürfel** inaktiv, so dass die nicht-verbesserte Verbindung des Unternehmens genutzt werden **muß**, um Truppen dorthin zu bewegen.

**Verstaatlichung** – Manche *Schwarzen Karten* und **Schlagzeilen** verlangen die "Verstaatlichung" gewisser Unternehmen, das heißt, dass das Unternehmen von der Regierung übernommen wurde und abgelegt wird. Sämtlich zugehörige Erpressertruppen müssen abgelegt werden, oder sich **zurückziehen**.

**Würfelhöchstgrenze** – Man ist auf fünfzehn (15) zur Verfügung gestellte "Würfel" begrenzt. Sollte man an der Höchstgrenze angekommen sein und man benötigt einen weiteren "Würfel" (zum Beispiel benötigt eine Karte ein Einkommenswürfel), kann man als eine "**Spekulationsaktion**" einen "Einkommens-", einen "Verbindungs-", einen "Prestige-" oder einen "**Spekulationswürfel**" von einer Karte zu einer anderen, berechtigten Stelle, verschieben. "Erpressungswürfel" kann man jedoch nicht verschieben, (da diese die Erpressertruppen als "Eigene" identifizieren).

**Zeitung** – Das ist ein Typus einer "Partner-Karte" (Abschnitt B) mit zwei (2) Ausrichtungen. Wähle deren Ausrichtung während des Spielzuges. Diese Ausrichtung ist dann dauerhaft (außer die Zeitung wechselt die Hand) und sichert den "Prestige-Punkt" und die "Fraktions-Farbe" ihrer Ausrichtung zu.

**Zusatzaktion** – Bestimmte Partner im Spiel geben dir eine Bonus-Aktion. *Henry Ford, zum Beispiel, erlaubt es als vierte Aktion eine Karte zu verkaufen (als dritte Aktion, falls man im Gefängnis sitzt!)*