

1 Pax Porfiriana

Explication illustrée des règles

PRESENTATION ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Le jeu se déroule dans le Mexique pré-révolutionnaire où chaque joueur incarne un *Hacendado* (un magnat local) dont il va falloir développer l'influence politique, économique et militaire. L'objectif est de renverser le président Porfirio Diaz, dont le règne maintient une paix instable (d'où le titre du jeu – pendant ses 33 ans de règne, le dictateur Porfirio Díaz a dirigé le Mexique d'une main de fer jusqu'à sa destitution par la révolution de 1910). Ainsi, la carte «Régime» «Pax Porfiriana» indique la situation économique et politique du pays en début de partie.

Les 4 régimes sont :

LOYALTY Pax Porfiriana : le leader actuel se retire progressivement, laissant les rênes du pouvoir à un successeur choisi grâce aux points de «Loyauté».

COMMAND loi martiale : l'armée intervient pour rétablir l'ordre, le nouveau leader est déterminé grâce aux points de «Commandement».

OUTRAGE annexion par les U.S. : les désordres croissants aux frontières des US entraînent leur intervention et la nomination d'un nouveau leader déterminé grâce aux points d'«Indignation».

REVOLUTION anarchie : le pouvoir en place s'effondre et plusieurs mouvements s'affrontent pour prendre le contrôle du pays. Le vainqueur est déterminé grâce aux points de «Révolution».

Au cours de la partie, le régime est susceptible de changer à de nombreuses fois.

Le processus de succession est déclenché par une des 4 cartes «Coup d'état». Elles doivent être achetées et prennent effet immédiatement. On retourne alors la carte «Régime» dont le verso indique quel type de points de prestige est nécessaire pour renverser Diaz. On comptabilise ensuite les points de prestige de chaque joueur (déterminés par les des cartes dans le tableau du joueur).

Pour succéder à Diaz, un joueur doit défaire «L'entente Tripartite», constituée de Diaz (qui, quelque soit le régime en place, possède 2 points de prestige) et les 2 joueurs ayant le moins de ces points de prestige. Par exemple, si 2 adversaires ont 0 point de «Loyauté», il vous suffit de 3 points de «Loyauté» pour être désigné successeur de Diaz.

Si personne ne l'emporte à l'issue de la quatrième tentative de coup d'état, le joueur le plus riche l'emporte. De même, si, lors d'une tentative de coup d'état, plusieurs joueurs ont défait «L'entente Tripartite», le vainqueur est le plus riche d'entre eux. L'argent est donc très important.

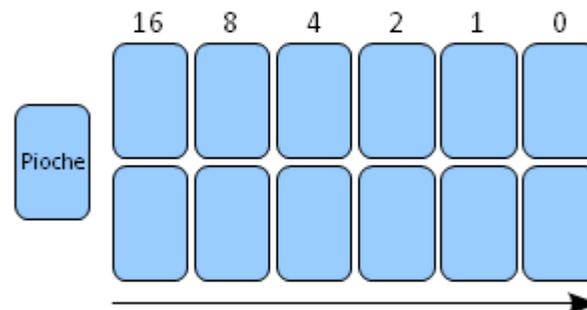
COMMENT JOUER

Le tour d'un joueur consiste à réaliser 3 actions puis à prendre son revenu. Comme il s'agit d'un jeu de cartes, les actions principales sont l'achat d'une carte (vers la main du joueur) et la mise en jeu d'une carte (depuis la main du joueur).

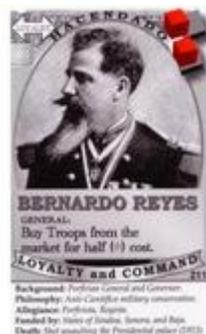
Il est possible d'effectuer ces actions plus d'une fois par tour, avec les limitations suivantes

- 1) l'achat d'une deuxième carte coûte 2 actions
- 2) on ne peut avoir plus de 5 cartes en main. Toutefois, il est possible d'acheter des cartes à effet immédiat («Gros titres», «Coup d'état» ou «Cartes publiques»).

Les cartes sont achetées depuis le marché, constitué de 2 rangées de 6 cartes. Les 2 cartes les plus proches de la pioche coûtent 16\$, les 2 suivantes 8\$ et ainsi de suite jusqu'à 0\$ pour les 2 cartes les plus éloignées de la pioche.



- 6** On doit également payer pour jouer une carte dans son tableau. Le coût est indiqué dans le rond bleu en haut à droite de la carte.



Cartes Hacendado : les joueurs démarrent la partie avec une carte *Hacendado* (qui leur est attribuée au hasard), loyal envers Diaz. Et oui, tout le monde soutient le président...pour commencer. Cette carte permet d'obtenir un revenu de base (2 cubes de revenu y sont placés) et une capacité spéciale. Exemple: Bernardo Reyes permet d'acheter des cartes «Troupe» à moitié prix.

Le verso d'une carte *Hacendado* représente le côté «déloyal» de votre personnage. Typiquement, on choisit de retourner sa carte *Hacendado* lors d'une tentative de coup d'état ou lorsque nos troupes doivent faire retraite (on perd alors les 2 cubes de revenu ainsi que la capacité spéciale). On peut choisir une des 2 orientations, chacune donnant au joueur un point de prestige supplémentaire pour renverser Diaz. Exemple: une fois retourné, symbole «Command» vers le haut, Bernardo Reyes possède un point de «Commandement» lorsque que le pays est sous loi martiale.

Cartes Entreprise (cartes beiges) : ce sont les cartes les plus nombreuses du deck. Elles constituent la principale source de revenu et représentent des mines, des banques, des ranchs, des plantations, des armureries...Elles fonctionnent de manière très différentes les unes des autres : le revenu généré par les mines et les banques est dépendant du régime en place. Les ranchs et les plantations peuvent être développés, l'achat de terres permettant d'en accroître les revenus. Les plantations peuvent faire l'objet d'une révolte d'esclaves.

Les cartes entreprise introduisent 2 concepts fondamentaux :

- celui de district : chaque entreprise est située soit dans l'une des 2 provinces au nord du Mexique (Sonora ou Chihuahua), soit sur le territoire des Etats-Unis (le long de la frontière avec le Mexique).
- celui de transport de troupes : chaque entreprise indique la façon dont elle est reliée au reste du pays : à pied, par convoi muletier ou par chemin de fer. La plupart des entreprises ont un emplacement qui permet d'améliorer le moyen de s'y rendre : on paie le coût indiqué et on y place un cube de revenu (tout joueur peut améliorer le moyen de transport menant à une entreprise, y compris une entreprise adverse).

Exemple : la carte entreprise «Batopilas Mining Co.» est une mine située dans le district de Chihuahua (drapeau mexicain). Initialement, les troupes doivent s'y rendre à pied. En payant 8\$, il est possible de la relier par convoi muletier.



Cartes Troupe (de différentes couleurs en fonction des factions) : c'est lorsque l'on désire déployer des troupes qu'il faut prendre en compte le district dans lequel l'entreprise est située ainsi que le moyen de transport permettant de s'y rendre. Les cartes «Troupe» possèdent une juridiction (district dans lequel elles peuvent être déployées) ainsi qu'un coût de déploiement (dépendant du moyen de transport emprunté). Ainsi, les troupes rebelles ont tendance à marcher gratuitement alors qu'il est compliqué de les acheminer par train. A contrario, les troupes fédérales utilisent le train et détestent marcher.

Les troupes existent en trois puissances de feu (niveau 1, 2 ou 3 en fonction de l'icône en haut à gauche représentant un arc et une flèche, un fusil ou une mitrailleuse) et sont rattachées à une des quatre factions du jeu, comme l'indique la couleur de la carte (**verte** : troupes fédérales mexicaines, **blanche** : troupes mexicaines locales, **bleue** : troupes US et **rouge** : troupes rebelles).

Exemple : la carte «Arizona Rangers» est une troupe US (couleur bleu) qui ne peut être déployée que vers une entreprise située sur le territoire des Etats-Unis (drapeau américain). Il en coûte 6\$ pour l'acheminer à pied, 4\$ par convoi muletier et seulement 2\$ par train. Elle possède une puissance de feu de 2 (icône fusil avec 2 points).

Envoyer des troupes occuper une entreprise présente plusieurs avantages :

- retirer des jetons de troubles (autant que la puissance de feu de la troupe déployée). La présence de troubles ne permet plus de toucher le revenu généré par une entreprise : l'envoi de troupes permet de rétablir l'ordre et de percevoir à nouveau le revenu.
- extorquer le revenu d'une entreprise adverse. Envoyer ses troupes occuper une entreprise adverse, c'est gagner un cube de revenu.
- changer le régime en place. Le déploiement de troupes provoque souvent un changement de régime : «Les troupes fédérales rétablissent l'ordre à la mine, la loi martiale est déclarée!» ou «Les rebelles s'emparent de la banque, le pays bascule dans l'anarchie!».

Exemple : le déploiement des «Arizona Rangers» entraîne l'intervention des Etats-Unis dans les affaires intérieures du Mexique (changement de régime -> «US Intervention»).



Cartes Trouble (cartes orange) : les cartes «Trouble» sont la source d'incidents divers et variés : émeutiers, casseurs, grévistes et autres bandits. Ces cartes ciblent les entreprises pour dérober l'argent d'un joueur adverse et provoquer des troubles qui vont paralyser l'entreprise (le revenu généré n'est plus disponible).

La plupart des cartes orange ont un point de prestige : le joueur cible se verra attribuer ce point, ce qui lui facilitera la tâche pour renverser Diaz. Ce qui conduit au stratagème suivant : jouer une carte trouble contre une de ses propres entreprises. «Les bandits ont dévalisé ma banque, je suis indigné!».

Certaines cartes «Trouble» sont soumises au même règle de juridiction que les cartes «Troupe». Elles peuvent également provoquer des changements de régime.

Exemple : la carte «Creel Tax Increases» permet de cibler gratuitement une entreprise située dans le district de Chihuahua (drapeau mexicain). L'entreprise cible se voit attribuer 3 jetons de troubles (icône rouge en haut à gauche) et le joueur propriétaire de l'entreprise se fait extorquer une somme conditionnée aux points de «Loyauté» du joueur actif (icône X en haut à gauche). La carte orange est placée sous la carte *Hacendado* du joueur ciblé, lui attribuant un point de «Révolution».

Cartes Partenariat (de différentes couleurs en fonction des factions) : les cartes «Partenariat» représentent des personnages historiques et d'autres facteurs extérieurs (journaux, espions...). Elles ont un effet permanent tant qu'elles restent en jeu. A l'instar des cartes troupes, elles sont associées à une faction et peuvent attribuer un point de prestige.

Il y a deux cartes «Partenariat» spéciales (appelées «Cartes publiques»), qui sont placées à part en début de partie : «Teddy Roosevelt» et «The Church». En dépensant une action, elles peuvent être achetées et prennent effet immédiatement (elles ne vont pas dans la main du joueur).

Jouées côté recto, elles attribuent respectivement un point d'«Indignation» et de «Révolution». Jouées côté verso, elles attribuent toutes deux un point de «Commandement».

Exemple : la carte «Mystic Teresa Urrea» coûte 6\$ à jouer. Tant qu'elle reste en jeu, elle permet à son propriétaire d'acheter des cartes «Trouble» gratuitement et lui attribue un point de «Révolution».



Cartes Noire : les cartes «Noire» permettent de monter des coups tordus : nationaliser une entreprise, assassiner un personnage historique, casser un monopole...Elles ciblent les cartes «Entreprise» mais également les cartes «Partenariat».

Comme ce sont des cartes très puissantes, il faut généralement dépenser 2 actions pour les jouer.

A l'instar des cartes «Trouble», on peut cibler ses propres cartes en jeu, tout en bénéficiant d'un point de prestige.

Exemple : la carte «German Naval Intelligence» permet d'assassiner une carte «Partenariat» en dépensant 2 actions et en payant le coût de pose de la carte ciblée (icône X en haut à droite). Le joueur ciblé ne se fait pas extorquer (icône 0 en haut à gauche) et se voit attribuer un point d'«Indignation».



Cartes Gros titres (cartes jaune pâle) : elle représentent des événements historiques qui ont un impact sur le jeu (prélever un impôt, provoquer le retrait de troupes) mais, si on le souhaite, on peut les jouer sans en appliquer l'effet (pour ne pas déclencher un effet qui nous est défavorable).

Elles prennent effet dès leur achat (1 seule et même action).

Les joueurs peuvent avoir en jeu des cartes de différentes factions (cartes troupe et partenariat). Une carte gros titre peut entraîner la discorde entre deux factions : tous les joueurs ayant en jeu des cartes des deux factions doivent en choisir une et défausser les cartes de l'autre.

Il existe 4 cartes «Gros titres» spéciales : ce sont les cartes «Coup d'état».

Exemple : la carte «Pancho Villa raids Columbus New Mexico» (punitive expedition) a pour effets de :

- 1) placer un jeton de troubles sur chaque entreprise située dans le district de Chihuahua
- 2) discorde entre les factions «US» et «Rebelles»
- 3) change de régime -> US Intervention

4 Pax Porfiriana

Explication illustrée des règles



Certains types de revenu et de coût dépendent des conditions économiques qui prévalent sous le régime en cours. Par conséquent, ils sont impactés par le mécanisme de récession.

Toutes les cartes «Gros titres» possèdent soit un taureau noir, soit un ours rouge.

Une fois jouée ou défaussée, une carte «Gros titres» est empilée sur celles déjà jouées/défaussées. Dès que 2 cartes «Gros titres» figurant un ours rouge sont empilées consécutivement, l'économie entre en récession. Les mines et des banques ne produisent plus de revenu, la vente d'une carte ne rapporte rien et chaque joueur doit payer, à chaque fin de tour, autant d'argent que de cartes en jeu (seules les cartes «Entreprise», «Partenariat» et «Troupe» sont prises en compte). Chaque carte non payée doit être défaussée.

La récession prend fin dès que 2 cartes «Gros titres» figurant un taureau noir sont empilées consécutivement.

Les autres actions possibles :

- 1) spéculer sur les cartes du marché de façon à inciter les autres joueurs à ne pas les acheter. Concrètement, on place un cube sur une carte du marché (celui-ci ne produit pas de revenu). Si un autre joueur achète la carte, l'argent va au joueur ayant spéculé plutôt qu'à la banque.

Cette action permet également de déplacer l'un de ses cubes (hormis les cubes d'extorsion).

- 2) déployer ou redéployer des troupes vers une entreprise ou votre carte *Hacendado* côté verso. Le coût de transport est indiqué sur la carte cible correspondant au moyen de transport figurant sur la carte troupe.

Une fois déployée, la troupe permet de protéger la carte *Hacendado* (l'assassinat devient impossible)/l'entreprise du joueur ou d'extorquer une entreprise adverse (on échange un cube de revenu avec un de ceux du joueur ayant déployé la troupe).

Le déploiement d'une troupe vers une entreprise est soumis à la contrainte de juridiction. Le déploiement d'une troupe vers la carte *Hacendado* est soumis à la contrainte de faction.

- 3) très utile en début de partie, l'action vendre une carte (en jeu ou depuis sa main) permet de toucher une prime équivalente aux conditions économiques qui prévalent sous le

régime en cours. Exemple : vendre une carte sous le régime «Pax Porfiriana» permet d'encaisser une prime de 3\$.

- 4) acheter des terres (pour développer un ranch ou une plantation) coûte 2 actions et autant d'argent que de cubes présents sur la carte «Entreprise» (cubes de revenu + cube d'extorsion + cube de prestige + cube d'amélioration de liaison).
- 5) améliorer le moyen de transport menant à une entreprise. On paie le coût indiqué et on y place un cube de revenu (tout joueur peut améliorer le moyen de transport menant à une entreprise, y compris une entreprise adverse).
- 6) mener une action de police permet de retirer un jeton de trouble d'une entreprise ou de sortir de prison. Cela coûte 3\$, à moins que l'entreprise ne soit occupée par des troupes ou que le pays ne soit sous loi martiale.

Cette action permet également de sortir de prison et de récupérer sa troisième action immédiatement (un joueur en prison ne possède plus que 2 actions par tour).

Dès qu'un joueur a terminé ses actions :

- 1) toute carte «Gros titres» placée dans la colonne de coût 0 est défaussée sans effet (hormis la récession qui est toujours appliquée) et les cartes sont décalées de façon à combler les emplacements vides (elles deviennent moins chères). De nouvelles cartes sont piochées pour reconstituer le marché.
- 2) il touche son revenu : la somme empochée correspond au nombre de cubes en jeu (cubes de revenu + cubes d'extorsion + cubes de prestige + cubes d'amélioration de liaison).
- 3) en cas de récession, il doit payer 1\$ par carte en jeu ou la défausser.

On passe ensuite au joueur suivant (sens horaire).

REGLES FACILES A OUBLIER

Cartes Hacendado : votre carte *Hacendado* ne peut être retournée que lors d'une tentative de coup d'état (vous vous déclarez ouvertement pour une cause) ou lorsque vos troupes doivent faire retraite (suite à la nationalisation ou à la vente d'une entreprise). Votre *Hacendado* perd alors sa capacité spéciale ainsi que ses deux cubes de revenu. Une fois côté «Partenariat», votre carte *Hacendado* ne peut plus être retournée (sauf assassinat) ni embrasser d'autre cause.

Les troupes ayant fait retraite vers votre carte *Hacendado* deviennent votre armée privée : elles sont placées sous votre carte *Hacendado* (il faut payer le coût de transport et elles doivent être de la même faction). Votre armée privée vous protège des assassinats et vous attribue des points de prestige pour renverser Diaz. Attention: elle doit être entretenue en cas de récession.

Pour assassiner une carte *Hacendado* retournée côté «Partenariat», il faut jouer une carte «Noire» de type «Assassinat» et payer 10\$. La carte *Hacendado* est alors retournée de façon définitive, côté loyal envers Diaz.

Cartes Entreprise : une entreprise avec des jetons de trouble ne peut pas être vendue.

En cas de vente ou de perte d'une entreprise, toute carte «Troupe» stationnée doit faire retraite ou être défaussée.

Une armurerie permet à son propriétaire de gagner 2\$ (non cumulatif) lorsqu'une carte «Trouble» est jouée contre quelqu'un (y compris contre soit).



La liaison spéciale «Chemin de fer chaîné» permet d'améliorer tout moyen de transport menant à une entreprise pour 1\$. Les liaisons de type «Canaux d'irrigation» et «Navire à vapeur» apporte un revenu additionnel mais sont considérées comme des liaisons de type «Chemin de fer».

Une entreprise occupée par une troupe ennemie est mise à sac si elle perd son dernier cube de revenu ou d'extorsion. La carte entreprise retourne dans la main du joueur et la troupe ennemie doit faire retraite ou être défaussée.



Une révolte d'esclaves survient lorsqu'il y a plus de jetons de trouble que de cubes de revenu (cubes de revenu + cube d'extorsion + cube de prestige + cube d'amélioration de liaison) sur une carte entreprise qui emploie des esclaves Yaqui (un point de «Révolution» est représenté à l'envers sur la carte). La carte entreprise est attribuée au joueur libérateur en tant que point de «Révolution».

Cartes Troupes : les effets listés sur une carte troupe ne prennent effet que lors de son déploiement initial.

Le redéploiement sur place est gratuit et permet également de retirer des jetons de trouble.

Une troupe ne peut être déployée vers une entreprise que si sa puissance de feu est strictement supérieure à la troupe occupante (adverse ou non), qui est alors défaussée.

S'il y a des jetons de trouble sur la carte entreprise, la connection améliorée est ignorée. Le propriétaire de la carte troupe ne bénéficie plus de son point de prestige.

On ne peut pas déployer de troupe vers une entreprise adverse si l'on a plus de cube en stock.

Cartes Gros titres : les effets de ces cartes (discorde, changement de régime...) impactent tous les joueurs : on commence toujours par le joueur à la gauche de celui ayant acheté la carte.

Exemple : lors de l'achat de la carte «Gros titres» #117 («Mexican Central Bank Proposed»), on résoudrait les effets dans l'ordre suivant :

- 1) tous les joueurs perdent la moitié de leur \$
- 2) toutes les banques sont nationalisées
- 3) discorde entre les factions «US» et «Autorités fédérales Mexicaines»
- 4) changement de régime -> Pax Porfiriana

Un joueur a les cartes suivantes en jeu :

- 1) une carte «Partenariat» bleue qui prévient les nationalisations
- 2) plusieurs cartes de la faction «Autorités fédérales Mexicaines»
- 3) une banque

Le joueur perdrait alors la moitié de son \$, conserverait sa banque et devrait ensuite défausser soit la carte de la faction «US», soit les cartes de la faction «Autorités fédérales Mexicaines».



Discorde entre factions : on ne peut pas choisir de défausser les cartes de la faction de sa carte *Hacendado* (retournée côté «Partenariat»).

Divers : on résout toujours les effets des cartes en commençant par le joueur à gauche du joueur actif puis on suit le sens horaire.

Les effets des cartes sont toujours résolus de bas en haut.