

PREPARACIÓN

- Separa las **cartas de doble cara** de las demás.
- Con las 207 restantes construye el mazo de juego siguiendo las siguientes instrucciones:
 - a. Retira, por ahora las 4 cartas de Derrocamiento,
 - b. Toma 50 de las 207 cartas restantes y añade 10 más por cada jugador en la partida,
 - c. Baraja estas cartas y crea seis pilas que tengan más o menos el mismo tamaño,
 - d. Añade al azar, y sin mirarla, una carta de Derrocamiento en cuatro de las seis pilas, a continuación bajara cada pila de forma independiente,
 - e. Une todas las pilas en un solo mazo, dejando las dos pilas sin carta de Derrocamiento en la parte superior.
- Levanta las 12 primeras cartas del mazo de juego y distribúyelas en los espacios del mercado.
- Toma las dos **cartas públicas** (azul y roja) y déjalas boca arriba en el espacio del tablero correspondiente.
- Toma las cuatro **cartas de Régimen** y, a continuación, pon el Régimen "Pax Porfiriana" en la parte superior con el lado de color hacia arriba.
- Baraja las seis **cartas de Hacendado** y reparte al azar una a cada jugador (empiezan por el lado *Leal*).
- Devuelve el **resto de cartas** a la caja.
- Cada jugador toma los **15 cubos del color que elija** y coloca dos cubos de su color en su carta de Hacendado, donde viene indicado.
- Determina aleatoriamente un **jugador inicial**.
- El jugador inicial recibe **4 monedas de oro**, el jugador a su izquierda cinco, el tercer jugador seis y así sucesivamente.
Disco blanco=1 oro, **disco rojo=5 oros**, **disco verde=10 oros**
- El jugador inicial **comienza el primer turno** realizando las cuatro fases de la secuencia de juego.

I. FASE DE ACCIÓN (3 ACCIONES)

JUGAR CARTA (PAGANDO EL COSTE (●) INDICADO)

Nota: Es imprescindible poder jugar una carta antes de aplicar sus efectos.

Nota: Nacionalizar = Descartar.

CARTA NARANJA

- Se juega contra cualquier empresa que comparta jurisdicción.
- No puedes jugar cartas naranjas contra tus empresas si se encuentran afectadas por disturbios.
- Se colocan tantos Discos de Disturbios (●) como indique el círculo rojo y se roba a la víctima la cantidad de monedas de oro indicadas (tantas como se pueda).
- Una vez jugada debe descartarse o, si otorga Puntos de Prestigio, entregarse a la víctima.
- Hay empresas que si acumulan más Discos de Disturbios que cubos totales en la carta, se produce una **Revuelta de Esclavos** y el jugador que provocó la situación se convierte en libertador, siendo *encarcelado* pero ganando la carta de plantación (cuyo Punto de Prestigio se coloca en la pila de Puntos de Prestigio).
- Los ventajas de las armerías por jugar cartas naranjas no se acumulan (si tenemos varias armerías solo ganamos dos monedas al jugar alguien una carta naranja, incluida si se juega contra la propia armería).

CARTA NEGRA

- Se juega contra un adversario o contra ti mismo.
- Esta acción cuenta como 2 acciones en lugar de una a menos que se juegue durante el Régimen que indica la carta.
- Roba a la víctima la cantidad de monedas de oro indicadas (tantas como se pueda).
- Una vez jugada debe descartarse o, si otorga Puntos de Prestigio, entregarse a la víctima.
- Se puede asesinar a un hacendado **solo si está por volteado por su lado de socio y solo durante el derrocamiento** usando una carta negra (**se puede asesinar uno a sí mismo**): Paga 3 monedas + 3 por cada tropa privada. Las tropas privadas se descartan.
- **P. 19: Al asesinar a un Hacendado**, volteas su carta con el lado "Leal" hacia arriba (**recupera los dos cubos de ingresos y la habilidad especial**).

- El Hacendado asesinado ya no puede volver a voltearse a su lado "Socio" durante el resto de la partida.
- **No puedes asesinar a un Hacendado que cuente con al menos una tropa en su ejército privado.**

CARTA DE EMPRESA O SOCIO

- Se juegan frente a ti en una fila paralela a tu Hacendado.
- Si la carta muestra un **Punto de Lealtad** pon un Cubo de Prestigio sobre ella (sólo durante la Pax Porfiriana).
- Al jugar una empresa coloca sobre la carta tantos Cubos de Ingreso como indique la esquina superior izquierda.

CARTA DE TROPA (1 TROPA POR EMPRESA)

- Puedes desplegar una carta de Tropa en una empresa cualquiera en juego siempre que pertenezcan a la **misma jurisdicción**.
Nota: Las tropas desplazadas fuera de su jurisdicción no tienen por qué regresar si se produce un cambio en las condiciones (Ej. Durante una anarquía se transportaron tropas a jurisdicciones diferentes y se termina la anarquía)
- Si se pretende desplegar una tropa en una empresa que ya tenga una tropa se produce una **batalla** (sin importar a quien pertenece la tropa), la nueva deberá tener **mayor potencia de fuego** (●). La tropa vencida se descarta salvo que sea de la misma facción en cuyo caso tiene la opción de retirarse.
- Paga las monedas necesarias (●) según la Conexión de destino.
- **Si la empresa destino sufre disturbios**, elimina tantos discos como potencia de fuego tenga la tropa.
- **Si deseas enviar a tu tropa a una empresa rival**, debes tener cubos libres en tu reserva. En dicho caso, coge un cubo de tu reserva y colócalo sobre tu tropa como un Cubo de Extorsión (el rival debe retirar un Cubo de Ingresos de su empresa).
- Si durante el juego la empresa objetivo pierde cubos de ingreso, el último cubo en perder será el de extorsión. Si se pierde el cubo de extorsión la empresa **es saqueada** (si la empresa objetivo no tiene Cubos de Ingresos o de Extorsión).
Nota: El saqueo provoca el retorno de la empresa a la mano de su propietario y, después, la retirada o descarte de la tropa que estaba extorsionándola.
- **Ejército Privado:** Puedes desplegar una carta de Tropa en tu Carta de Hacendado si ésta ha sido volteada y cuando las facciones de ambas cartas coincidan (**debes pagar el coste de conexión**). Un hacendado puede tener varias cartas de ejército privado.

Nota: Solo se puede voltear un hacendado en un derrocamiento o en una retirada.

COMPRAR CARTA (MÁX. 5 CARTAS EN MANO)

Nota: La compra de una segunda carta consume dos acciones.

TITULARES (SE JUEGAN INMEDIATAMENTE)

- Al comprar una carta de Titular **elige que orientación** vas a jugar (Evento o *Status Quo*).
- Los efectos de un Titular afectan a todos los jugadores, empezando por el jugador a la izquierda del comprador y continuando en sentido horario.

COMPRAR CARTA PÚBLICA (SE JUEGA INMEDIATAMENTE)

- Puedes elegir jugarla solo por uno de sus dos lados y conservarla luego en tu Fila de Juego.

VENDER CARTA (SI NO ESTÁ AFECTADA POR DISTURBIOS)

- Descarta una carta (de tu mano o en juego) y toma tantas monedas de oro de la banca como indique el valor de la "economía" del Régimen vigente.
- La venta de una empresa en juego hace que las tropas en ella se retiren o se descarten (a elegir por sus propietarios).

REDESPLEGAR TROPA (P. 14)

- Mueve una de tus tropas que se encuentre en juego desde una empresa a otra válida, o...
- ...actívala sin coste (la tropa es tuya) para eliminar tantos Discos de Disturbios (●) como su Potencia de Fuego (●) en la empresa donde se encuentra (el coste es cero).
- Una tropa de extorsión ajena se puede activar para realizar una acción policial de coste cero y eliminar un solo disco de disturbio (●).

Nota: Si abandonas una empresa que estás extorsionando, recuperas tu Cubo de Extorsión y el propietario recupera su Cubo de Ingresos.

RETIRADA (P. 14)

- Si un efecto provoca la retirada de una tropa, puedes voltear tu carta de Hacendado para convertir la tropa en tu ejército privado (siempre que coincidan la facción del Hacendado y la tropa). Paga el coste de conexión.
- Si una tropa en retirada no se convierte en ejército privado, entonces es descartada.

COMPRAR TERRENOS (2 ACCIONES)

- Añade un Cubo de Ingresos a un **ranchito** o **plantación**.
- El coste en monedas es igual al número de cubos que haya sobre el rancho o la plantación (sin importar su tipo).

MEJORAR CONEXIÓN

- Pon un cubo (que se convierte en un *Cubo de Conexión*) en el óvalo de Conexión de **cualquier empresa en juego que NO tenga ya su Conexión mejorada** (máximo 1 cubo).
- El coste en monedas (♣) viene señalado en el óvalo.
- La Conexión mejorada **sustituye** a la Conexión base.
- **Si la empresa está afectada por disturbios**, debes ignorar la Conexión mejorada y usar la Conexión base.
- Si una empresa (**sin estar afectada por disturbios**) cuenta con una **Cadena de Ferrocarriles** (indicada por una cadena dorada) puedes mejorar su Conexión (coste 10) y a continuación mejorar cualquier otra Conexión en juego por 1 moneda de oro.
- La Cadena de Ferrocarril **permite el desplazamiento de tropas federales** a Sonora o Chihuahua independientemente de su jurisdicción o Régimen actual.

POLICÍA (0 MONEDAS DURANTE LA LEY MARCIAL)

- Por 3 monedas de oro elimina un Disco de Disturbios (●) de una de tus empresas (0 monedas en régimen de ley marcial o si hay tropas desplegadas).
- Por 3 monedas sal de la cárcel (recupera inmediatamente tus 3 acciones).

ENCARCELADO (P. 11)

- Al ser víctima de una carta que tiene un Punto de Prestigio con la palabra "Encarcelado", pierdes una de tus tres acciones.
- Mientras estés en la cárcel **solo tienes 2 acciones**. Coloca un disco verde (●) sobre tu carta de Hacendado para recordarlo.
- Si has sido encarcelado durante tu turno, por jugar ciertas acciones contra ti mismo, conservarás tus 3 acciones.

ESPECULAR (SÓLO SI TIENES CUBOS DISPONIBLES)

- *Nota: Si no tienes cubos en tu reserva, puedes usar esta acción para desplazar un Cubo de Ingresos, Conexión, Prestigio o Especulación de su lugar a una carta válida (de cualquier tipo admitida), incluida la reserva.*
- Coloca uno de tus cubos en cualquier carta del mercado que no contenga ningún otro *Cubo de Especulación*.
- **Si algún otro jugador compra** una carta con uno de tus cubos de especulación debe pagarte a ti el coste de compra.
- Puedes mover un *Cubo de Especulación* de una carta a otra en lugar de colocar un cubo nuevo.
- **No se puede especular** con la cuarta y última carta de Derrocamiento.
- Un *Cubo de Especulación* sólo vuelve a tu reserva si la carta que lo aloja es comprada o descartada.

II. DESCARTAR CARTAS DE TITULAR

- Descarta boca arriba todas las Cartas de Titular (sin aplicar los eventos) que se encuentren en el valor de mercado "0".
- Comprueba si se produce o finaliza una Depresión Económica.

DEPRESIÓN ECONÓMICA (P. 18)

- Cuando se descartan dos cartas de Titular seguidas con un "oso".
- Disco rojo (●) en carta de régimen.
- Elimina cubos de ingreso y extorsión de minas y bancos (si están siendo extorsionados se produce saqueo).
- Gastos de depresión: Después de las ganancias en la fase de ingresos, paga un oro por cada carta en juego de empresa, socio y tropa (incluidas tropas privadas). No se paga por carta de hacendado ni por cartas en la pila de puntos de prestigio. Si no puedes o no quieres pagar por una carta, descártala

FINALIZAR DEPRESIÓN

- Cuando se descartan dos cartas de Titular seguidas con un "toro".
- Retira disco rojo (●) de la carta de régimen.
- Se ajustan sus minas y bancos en función del nuevo Régimen.

III. REPONER EL MERCADO

- Mueve las cartas que queden en el mercado hacia el valor 0, rellenando los huecos dejados por las cartas que han sido compradas o descartadas.
- Coloca en el mercado cartas del mazo hasta que vuelva a haber 12.

IV. FASE DE INGRESOS (P. 13)

Nota: Las empresas con disturbios (●) no generan ningún tipo de ingreso.

CUBOS DE CONEXIÓN

- Obtén 1 moneda de oro por cada *Cubo de Conexión* que tengas en las minas, ranchos, plantaciones o fundiciones en juego.

CUBOS DE EXTORSIÓN

- Obtén 1 moneda de oro por cada *Cubo de Extorsión* que tengas en las empresas de tus oponentes.

CUBOS DE INGRESOS

- Obtén 1 moneda de oro por cada *Cubo de Ingresos* que tengas en: Hacendados, Ranchos y Plantaciones, Minas y Bancos (en función del Régimen actual), Armerías y Fundiciones y Proyectos.

CUBOS DE PRESTIGIO (SÓLO DURANTE LA PAX PORFIRIANA)

- Obtén 1 moneda de oro por cada *Cubo de Prestigio* que tengas en los Puntos de Lealtad de tus empresas y socios.

Nota: Los Cubos de Prestigio se eliminan cada vez que haya un cambio de Régimen a cualquier otro que no sea el de Pax Porfiriana.

GASTOS DE LA DEPRESIÓN (DESPUÉS DE LOS INGRESOS)

Nota: (Ver Depresión Económica)

DERROCANDO A DÍAZ (P. 20)

1. **Al comprar un Derrocamiento**, la partida se para inmediatamente.
2. Voltea la actual carta de Régimen.
3. Comenzando con el jugador a la izquierda del jugado que compró la carta de Derrocamiento y continuando en sentido horario, cada jugador **puede opcionalmente** hacer lo siguiente:
 - a. Voltear su carta de Hacendado a su lado de "Socio" eligiendo una orientación (Puntos de Prestigio) de cualquiera de sus 2 tipos, si no lo ha hecho ya.
 - b. Descartar cualquier carta con la habilidad "Durante el Derrocamiento" que tengan en juego para modificar la fuerza de Díaz para **todos** los jugadores durante el Derrocamiento.
 - c. Asesinato del Hacendado. Usando una carta negra solo sobre carta volteada (**se puede asesinar uno a sí mismo**): Paga 3 monedas + 3 por cada tropa privada. Las tropas privadas se descartan.
4. Para derrocar a Díaz, necesitas tener entre tus cartas en juego (**sin Discos de Disturbios (●)**) y tu pila de Puntos de Prestigio, más Lealtad, Ultraje, Mando o Revolución (según el Régimen) que el total de Puntos de Prestigio del Tripartito.

Nota: Las tropas en empresas con disturbios (●) no dan puntos de prestigio

GANADOR

- Si varios jugadores consiguen derrocar a Díaz, resultando ganador quien más oro tenga entre los que le derrocaron.
- Si al jugar o descartar la última de las cuatro cartas de Derrocamiento nadie ha conseguido derrocar a Díaz, se realiza inmediatamente un recuento de monedas de oro donde gana el jugador más rico.

ENFRENTAMIENTOS (P. 16)

Nota: Se produce un enfrentamiento cuando se juega una carta con el icono de un puño sobre un fondo con dos colores.

- El enfrentamiento solo dura el turno en que tuvo lugar el evento.
- Cada jugador debe elegir y descartar todas sus cartas en juego de una de las dos facciones enfrentadas.
- Si algún jugador ya ha revelado el lado de Socio de su carta de Hacendado, entonces debe decantarse obligatoriamente por el bando que escogió, descartando las cartas del otro color.
- **El jugador que ha provocado el enfrentamiento** no puede jugar ninguna carta asociada a cualquiera de las facciones enfrentadas.

