



PAX PAMIR:

DEUTSCHE AUSGABE

Spielanleitung

In *Pax Pamir* übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Anführers im Afghanistan des 19. Jhs. Das Ziel: Den „Staat“ nach dem Zusammenbruch des Durrani-Reichs neu aufbauen. Diese Zeitspanne wird im Westen „Das große Spiel“ genannt, da die Europäer versuchten, Zentralasien zum Schauplatz ihrer Rivalitäten zu machen. In *Pax Pamir* werden die europäischen Reiche aus der Perspektive der Afghanen betrachtet. Die Afghanen versuchten, die hineindrängenden Ferengi (Ausländer) für ihre eigenen Zwecke einzusetzen.

Mechanisch gesehen ist *Pax Pamir* ein recht geradliniger „Tableau-Entwickler“. Meist kaufen die Spieler Karten vom zentralen Markt und spielen diese in einer horizontalen Reihe – Hof genannt – vor sich aus. Das Ausspielen von Karten bringt Einheiten auf den Spielplan und Zugang zu weiteren Aktionen, die die anderen Spieler und das Spielgeschehen beeinflussen. Obwohl jeder Spieler seine eigene Kartenreihe ausbaut, erlaubt *Pax Pamir* viele Möglichkeiten, mit den Mitspielern zu interagieren – direkt und indirekt.

Um zu überleben, schließen sich die Spieler einer Koalition an. In diesem Spiel werden Koalitionen durch ihre Förderer bestimmt. Zwei der Koalitionen (Großbritannien und Russland) werden durch europäische Mächte getragen. Die dritte Koalition (Afghanistan) wird durch Elemente getragen, die die europäische Einflussnahme in der Region beenden wollen.

Im Laufe des Spiels werden die Koalitionen bewertet, wenn eine bestimmte Ereigniskarte, der Dominanzcheck, ausgeführt wird. Führt eine Koalition bei einem Dominanzcheck deutlich, erhalten Spieler, die loyal zu dieser Koalition sind, Siegpunkte gemäß ihres Einflusses bei dieser Koalition. Sollte Afghanistan bei einem solchen Check jedoch zersplittert sein, bekommen die Spieler stattdessen Punkte gemäß ihrer Machtbasis.

Das Spielmaterial

DER SPIELPLAN

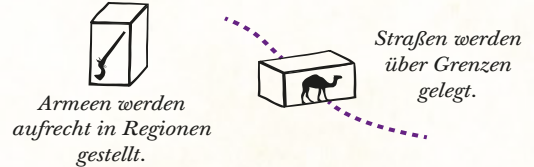
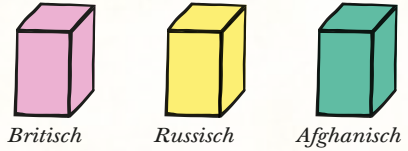
Der Spielplan besteht aus sechs Regionen. Es gibt kein Limit, wie viele Spielsteine in eine einzelne Region oder über eine Grenze gelegt werden dürfen. Spielsteine von verschiedenen Spielern und Koalitionen können dieselbe Region oder Grenze besetzen. Am Rand des Spielplans befinden sich die Siegpunkteleiste und Felder, um die *bevorzugte Farbe* zu markieren.



DIE KOALITIONSBLÖCKE (36x)

Jede Koalition hat 12 Blöcke in ihrer Farbe. Der Standort eines Blocks bestimmt, ob es sich um eine Armee oder eine Straße handelt. Ein in einer Region befindlicher Block ist eine Armee. Ein über eine Grenze gelegter Block ist eine Straße. Straßen sollten auf die Seite gelegt werden.

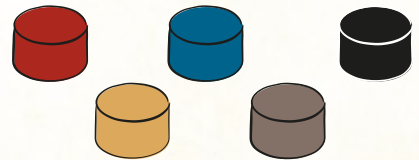
Koalitionsblöcke helfen nur Spielern, die loyal zu dieser Koalition sind. Selbst wenn ein Spieler also eine Armee aufgestellt hat, werden die Soldaten nicht folgen, wenn der Spieler seine Loyalität geändert hat.



DIE ZYLINDER (55x)

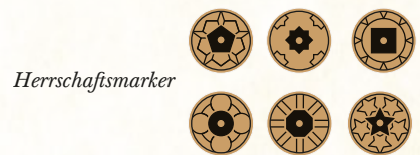
Jeder Spieler verfügt über 11 Zylinder in seiner Spielerfarbe. Der Zylinder mit der Goldmarkierung zeigt die Siegpunkte an. Die weiteren Zylinder repräsentieren unterschiedliche Dinge, je nachdem, wo sie sich befinden. Ein Zylinder in einer Region ist ein **Stamm**. Ein Zylinder auf einer Hofkarte ist ein **Spion**.

Im Unterschied zu Koalitionseinheiten sind Zylinder immer auf Spielerseite; sie ändern niemals ihre Loyalität.



DER GELDVORRAT (36x)

Es befinden sich 36 Papp-„Münzen“ im Spiel. Jede hat den Wert einer Rupie. Im Unterschied zu anderen Komponenten im Spiel, gibt es bei den Münzen kein Limit. Es sollte jedoch sehr selten vorkommen, dass weitere Münzen benötigt werden. In *Pax Pamir* stellen Rupien politisches Kapital dar. Während dieser Zeit war politisches Kapital überwiegend ein Nullsummenspiel – so auch in *Pax Pamir*.



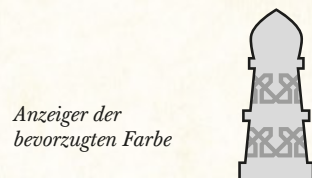
Herrschaftsmarker

Loyalitätsrad und Spielertableau in Spielerfarbe



WEITERES SPIELMATERIAL

Diverses weiteres Spielmaterial wird in *Pax Pamir* benötigt: Herrschaftsmarker, Spielertableaus, Loyalitätsräder und der Anzeiger der bevorzugten Farbe.



Anzeiger der bevorzugten Farbe

DIE SPIELKARTEN (142)

Es gibt drei Arten von Spielkarten in *Pax Pamir*: Ereigniskarten (16 Stück), Hofkarten (100 St.) und Wakhankarten (24 KI - und 2 Spielhilfekarten).

Ereigniskarten weisen zwei Bereiche auf. Der untere Bereich kommt zur Anwendung, wenn die Karte von einem Spieler gekauft wurde. Der obere Bereich wird ausgeführt, wenn die Karte während der Verwaltungsphase am Ende eines Spielerzugs automatisch abgeworfen wird. Bitte beachtet, dass vier Ereigniskarten (sie zeigen den Thronsaal des Bala Hissar) besondere Ereigniskarten sind, die die Dominanzchecks auslösen und Siegpunkte an die Spieler verteilen.

Die **Hofkarten** stellen die Masse der Karten dar. Sie beinhalten eine Menge an spielrelevanten Informationen, die wichtig in *Pax Pamir* sind. Ihr Aufbau wird unten aufgeführt.

Die **Wakhan-KI-Karten** werden nur benötigt, wenn man mit den Wakhanregeln spielt (siehe S. 16ff.). Die **Wakhan-Spielhilfekarten** werden benötigt, um auf ihnen Geschenke abzulegen und wichtige Regeln in Erinnerung zu rufen.

Ereigniskarte



Dominanzcheck-ereigniskarte

Basis-Kartenaufbau

Alle Hofkarten haben diese Merkmale



Weiterer Kartenaufbau

Einige Hofkarten haben diese Merkmale



Patrioten

Einige Hofkarten haben feste Ansichten



Patrioten werden nur im Hof eines Spielers dienen, wenn die Loyalitäten übereinstimmen

Patriot (farbiger Balken)

Wakhankarten

Werden nur verwendet, wenn mit den Wakhanregeln gespielt wird



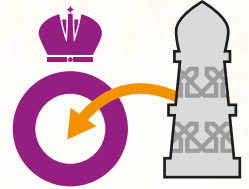
Spielaufbau

Um Wakhan, die automatische Mitspielerin, ins Solospiel oder Spiel zu zweit zu integrieren, lest bitte die Regeln ab Seite 16.

DIE BEVORZUGTE FARBE ZU SPIELBEGINN

Pax Pamir beginnt in einer Zeit großer politischer Umwälzungen. Ayub Schah, der letzte Herrscher der Durrani-Dynastie, ist abgesetzt worden. Die Region, die vormals vereinigt war, steht am Rande des Kollaps - lokale Größen übernehmen nun die Initiative.

Um das politische Klima abzubilden, wird der Marker der bevorzugten Farbe auf das oberste (lila) Feld gestellt.



DAS KARTENDECK WIRD VORBEREITET

Jetzt stellen die Spieler das Kartendeck zusammen:

1. Ein Spieler trennt Hof- und Ereigniskarten.
2. Ein Spieler mischt die Hofkarten. Er legt sechs Hofkartenstapel an (alle mit der Rückseite nach oben). Jeder Stapel besteht aus fünf Karten plus einer Karte pro Mitspieler. Überzählige Hofkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.
3. Ein Spieler trennt die vier Dominanzcheckereigniskarten von den übrigen Ereigniskarten. Je eine Dominanzcheckereigniskarte wird auf die vier Kartenstapel ganz rechts gelegt.
4. Ein Spieler mischt die übrigen Ereigniskarten. Zwei Karten wandern auf den zweiten Kartenstapel von links, je eine Karte auf die vier Stapel rechts davon. Die restlichen sechs Ereigniskarten werden zurück in die Schachtel gelegt.
5. Schließlich werden die sechs Kartenstapel getrennt gemischt. Nun werden die Stapel übereinander gestapelt. Dabei sind die vier Stapel mit den Dominanzcheckereigniskarten unten. Das zusammengeführte Deck wird *nicht* gemischt.

DER MARKT WIRD ZUSAMMENGESTELLT

In *Pax Pamir* treten die Karten über den Markt ins Spiel ein. Der Markt besteht aus 12 aufgedeckten Karten, die in einem Raster von zwei Reihen mit je sechs Spalten ausliegen. Während des Spielaufbaus wird der Markt zusammengestellt, indem vom Kartenstapel Karten gezogen und jedes Feld (obere Reihe zuerst, mit der linken Spalte beginnend) gefüllt wird. Dann wird der Kartenstapel rechts vom Markt abgelegt.

DAS SPIELERMATERIAL WIRD VERTEILT

Jeder Spieler nimmt 11 Zylinder, ein Loyalitätsrad, ein Spielertableau und vier Rupien. Der Zylinder mit Goldmarkierung wandert jeweils auf das Feld „o“ der Siegpunkteleiste. Die anderen Zylinder werden auf den 10 Feldern auf dem Spielertableau abgelegt.

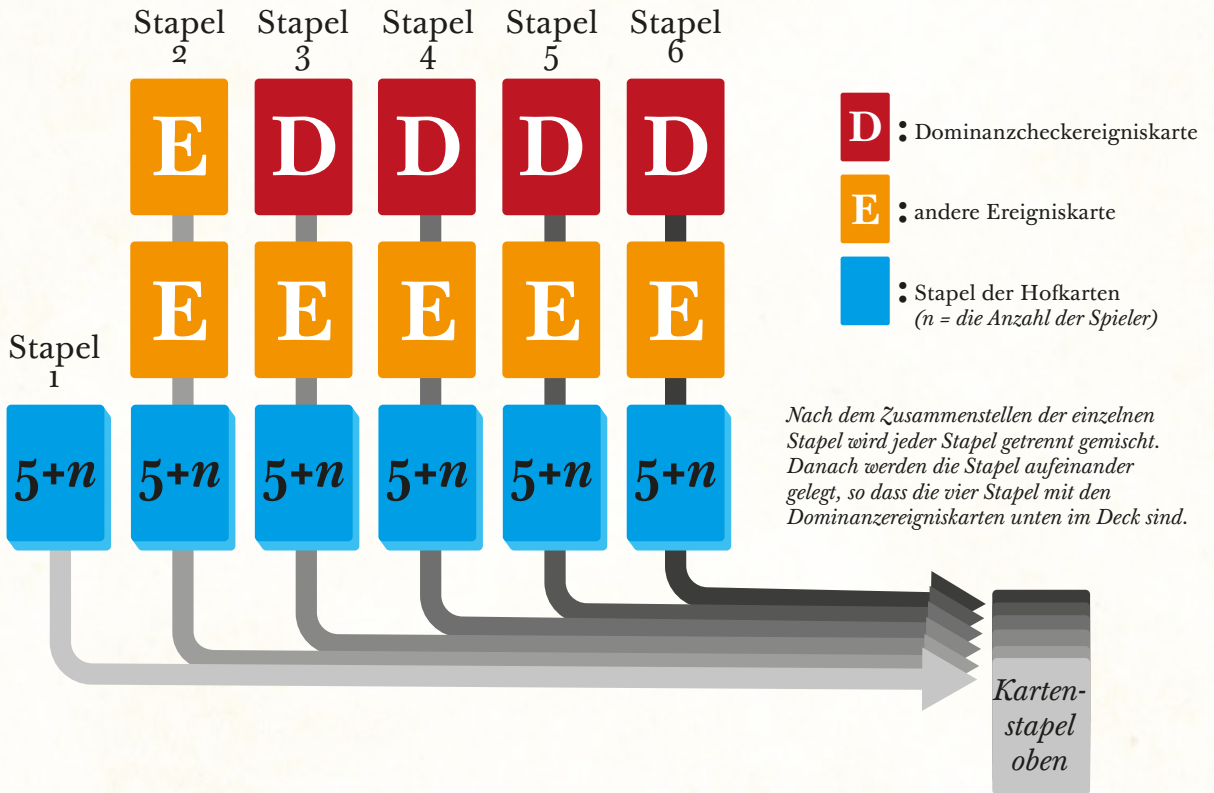
DIE BANK UND DIE KOALITIONSBLÖCKE

Die restlichen Rupien und die Koalitionsblöcke werden neben dem Spielplan getrennt bereitgelegt.

DIE LOYALITÄT ZU SPIELBEGINN

Beginnend mit einem zufällig ermittelten Spieler und weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine Loyalität und stellt sie auf seinem Rad ein. Nachdem der letzte Spieler seine Loyalität eingestellt hat, beginnt dieser Spieler das Spiel mit seinem ersten Spielzug.

BEISPIEL: ZUSAMMENSTELLUNG DES KARTENDECKS



BEISPIEL: SPIELAUBAU BEI DREI SPIELERN

Bank

Kartenstapel

Abwurfstapel

zukünftiger Hof

zukünftiger Hof

zukünftiger Hof

DEIN SPIELZUG

TIERARTEN DER STÄUPE

DIE WISSENDE

X12

X12

X12

Schlüsselbegriffe und -konzepte

DIE VIER FARBEN

Die große Mehrheit der *Pax Pamir*-Karten ist in vier Farben geteilt, die jeweils einen anderen Machtbereich repräsentieren: den ökonomischen Bereich, den militärischen, den politischen und den Geheimdienstbereich. Jede Farbe hat ihre eigenen Vorteile. Allgemein gilt:



Die **ökonomische Farbe** kontrolliert den Fluss der Rupien und die Bewegung von Einheiten. Sie schützt zudem vor Besteuerung im Spiel.



Die **politische Farbe** konsolidiert Macht und kontrolliert, welche Karten ausgespielt werden können.



Die **militärische Farbe** befiehlt Armeen und hilft dabei, einer Koalition Dominanz zu verschaffen.



Die **Geheimdienstfarbe** bietet diplomatische Flexibilität und die Möglichkeit, Feinden zu schaden.

Die bevorzugte Farbe

Eine Farbe ist stets bevorzugt. Diese Farbe bestimmt, welche Karten Bonusaktionen ausführen dürfen (siehe S.12) und kann Karten teurer machen (siehe S.10). Die bevorzugte Farbe wechselt, wenn bestimmte Karten gespielt werden (siehe S.11).

DER HOF

Jeder Spieler hat einen Hof, der aus einer Kartenreihe besteht. Zu Beginn hat kein Spieler Karten im Hof. Im Laufe des Spiels werden aber Karten zum Hof gefügt und auch wieder aus ihm entfernt. Die Position von Karten im Hof kann normal **nicht** verändert werden. Während des Spielerzugs kann die Hofgröße beliebig sein; während der Verwaltung muss der Spieler aber Hofkarten oberhalb des Limits, das drei plus die Anzahl der lila Sterne auf Karten im Hof beträgt, abwerfen.

DIE KARTENHAND

Jeder Spieler hat eine Kartenhand. Während des Spielerzugs kann die Größe der Kartenhand beliebig sein; während der Verwaltung muss der Spieler aber Karten aus der Hand oberhalb des Limits, das zwei plus die Anzahl der blauen Sterne auf Karten im Hof beträgt, abwerfen.

RANG UND VORRECHTE

Jede Hofkarte besitzt einen Rang (1 bis 3 Sterne). Der Rang einer Karte hat zwei Bedeutungen. Erstens bestimmt der Rang die „Stärke“ von einigen Aktionen. Diese Aktionen zeigen weitere Symbole, um die Spieler daran zu erinnern, welche Aktionen abhängig vom Rang sind. Zweitens wird der Rang der Karte zur Summe der Sterne eines Spielers in einer bestimmten Farbe addiert. Die Summe der Sterne einer Farbe gibt wichtige Vorrechte:



Rang 1
Bewegung



Rang 3
Bewegung



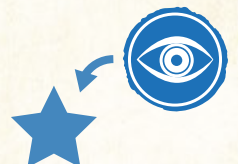
Ökonomische Sterne verhindern die Besteuerung eines Spielers.



Militärische Sterne dienen als Tie-Breaker bei der letzten Wertung.



Politische Sterne erlauben einen größeren Hof.



Geheimdienststerne erlauben es, eine größere Anzahl an Karten auf der Hand zu halten.

LOYALTÄT UND EINFLUSS

Die Spieler sind bei *Pax Pamir* immer loyal zu einer der drei Koalitionen: Großbritannien (rosa), Russland (gelb) oder Afghanistan (grün). Die Loyalität des Spielers bestimmt, welche Farbe die Koalitionsblöcke haben, die er platzieren wird, wenn er Karten ausspielt oder die Bauen-Aktion ausführt; z.B. platzieren Spieler, die loyal zur russischen Koalition sind, gelbe Blöcke.

Das Ausmaß der Loyalität zu einer Koalition wird in Einflusspunkten gemessen. Es wird später erklärt, wie man Einflusspunkte gewinnt. An dieser Stelle sei nur gesagt, dass die Einflusspunkte die Summe aus eins plus der Anzahl der Patrioten im Hof des Spielers, der Anzahl der Beute und der Anzahl der Geschenke ist.

Um die Loyalität zu wechseln, muss ein Spieler einen Loyalitätspunkt erhalten, der mit einer anderen als der eigenen Koalition verbunden ist (entweder durch das Ausspielen eines Patrioten oder durch den Verrat von Karten mit Beute). Wechselt ein Spieler die Loyalität, muss er zuerst seine Geschenke in den Vorrat zurücklegen und zuvor gemachte Beute abwerfen. Schließlich stellt er das Loyalitätsrad neu ein.

BEISPIEL: WECHSEL DER LOYALTÄT

Blake ist loyal zur afghanischen Koalition. Er besitzt ein Geschenk, eine Beute und einen Patrioten.

Trotzdem entscheidet er sich zum Wechsel der Loyalität. Er spielt den Patrioten „Sir John Keane.“ Sofort verliert er Geschenk, Beute und seinen früheren Patrioten.

Blakes Hof



EINE REGION BEHERRSCHEN

Jede der sechs Regionen im Spiel hat einen Herrschaftsmarker. Die Herrschaftsmarker bleiben auf dem Spielplan, solange kein Spieler die Region beherrscht. Beherrscht ein Spieler eine Region, nimmt er sofort ihren Herrschaftsmarker und legt ihn vor sich ab. Verliert ein Spieler die Herrschaft über eine Region, wird der entsprechende Herrschaftsmarker sofort auf den Plan zurückgelegt.

Um eine Region zu beherrschen, muss der Spieler **mindestens einen Stamm haben** und **die Mehrheit der Herrschaftsspielsteine** (mehr, als alle anderen Spieler einzeln). Herrschaftsspielsteine sind Stämme und loyale Armeen. Gibt es dabei einen Gleichstand, beherrscht niemand die Region. Armeen fremder Koalitionen können einem Spieler die Herrschaft verwehren, selbst wenn sich keine fremden Stämme in der Region aufhalten.

Die Herrschaft über eine Region gibt dem Spieler Zugang zur Bauen-Aktion (siehe S.13), zu besonderen Steuervorteilen (siehe S.13) und die Möglichkeit, Bestechungsgelder von anderen Spielern einzufordern, wenn diese eine Karte der Region ausspielen wollen (siehe S.11). *Es ist gut, König zu sein...*

Beispiel: Der Spieler hat drei Herrschaftsspielsteine in Kandahar (einen Stamm und zwei loyale afghanische Armeen). In der Region sind zudem je zwei (nicht-loyale) britische und russische Armeen. Da der Spieler einen Stamm in der Region hat und die meisten Herrschaftsspielsteine, nimmst er den Herrschaftsmarker.



Allgemeine Regeln

VERHANDLUNGEN

Die Spieler können über das Spiel sprechen und ihre Aktionen koordinieren. Alle Abmachungen sind aber nicht bindend. Karten können niemals zwischen Spielern getauscht werden. Geld kann nur von Spieler zu Spieler wechseln, wenn es die Regeln explizit erlauben; z.B. *durch Besteuerung oder Bestechungsgelder*.

SPIELMATERIALBESCHRÄNKUNGEN

Muss ein Spieler eine Einheit platzieren, es befindet sich aber keine im Vorrat, nimmt er die entsprechende Einheit irgendwo aus dem Spielbereich – in diesem Spielzug platzierte Einheiten dürfen aber nicht genommen werden. Durch das Nehmen und Platzieren ist es erlaubt, eine Einheit in einen anderen „Typ“ umzuwandeln (Armee/Straße und Stamm/Spion).

Beispiel: Der Spieler muss einen Spion platzieren, hat aber keinen Zylinder im Vorrat. Er nimmt daher einen Stamm vom Spielplan und platziert ihn wie gefordert als Spion.

DER VORRANG VON KARTEN UND BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einige Ereignis- und Hofkarten haben besondere Fähigkeiten, die die Spielregeln modifizieren. Diese Karten haben stets Vorrang vor den Regeln. Hat eine Hofkarte besondere Fähigkeiten, sind diese solange aktiv, wie sich die Karte im Hof befindet.

ZUGANG ZU AKTIONEN

Jeder Spieler hat immer Zugang zu folgenden Basisaktion: **Kaufen** und **Ausspielen**. Zusätzlich geben die Karten im Hof Zugang zu den auf ihnen genannten Aktionen. **Jede Karte im Hof kann nur für eine Aktion pro Spielzug verwendet werden.** *Hat eine Karte drei Aktionen, kann nur eine von ihnen in einem Spielzug verwendet werden.*

EINE KARTE IM HOF ABWERFEN

Wird eine Karte aus dem Hof abgeworfen, passiert Folgendes:

- ☛ Alle Spione auf der Karte sind verloren und werden in den Vorrat des Besitzers zurückgelegt.
- ☛ Hat die Karte das Symbol für „Fremdfinanzierung“, muss der Besitzer zwei Rupien in die Bank legen. Pro Rupie, die er nicht zahlen kann, muss er eine Karte aus seiner Hand oder seinem Hof (natürlich nicht diese Karte einschließend) abwerfen. Hat er auch keine Karte, kann er weitere Zahlungen ignorieren.



UMSTURZ

Normalerweise gibt es keine bestehende Verbindung zwischen den Karten im Hof und den Spielsteinen auf dem Spielplan. Verliert ein Spieler aber seinen letzten Stamm in einer Region, muss er sofort alle politischen Karten, die mit der Region verknüpft sind, aus dem Hof abwerfen. Verliert ein Spieler seine letzte politische Karte, die mit der Region verknüpft ist, muss er sofort alle Stämme in der Region zurück in den Vorrat legen. Viele Spiele werden aufgrund dieser Regel gewonnen oder verloren werden!



Spielablauf

Pax Pamir wird in aufeinanderfolgenden Spielzügen gespielt. In jedem Spielzug führt der aktive Spieler bis zu zwei Aktionen aus, die im Folgenden beschrieben werden. Bonusaktionen (siehe S.12) zählen nicht gegen das Aktionslimit. Ein Spieler darf auch keine oder nur eine Aktion in seinem Zug ausführen. Nach dem Spielzug führt der Spieler Verwaltung aus. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn aktiv usw., bis das Spiel beendet ist.

VERWALTUNG

Die Verwaltungsphase besteht aus vier Schritten:

- 1. Hat der Spieler mehr Karten in seinem Hof als drei plus die Summe seiner lila Sterne auf Hofkarten, muss er Hofkarten abwerfen, bis er innerhalb des Limits liegt.
- 2. Hat der Spieler mehr Karten auf der Hand als zwei plus die Summe seiner blauen Sterne auf Hofkarten, muss er Handkarten abwerfen, bis er innerhalb des Limits liegt.
- 3. Der Spieler wirft Ereigniskarten, die sich auf dem Markt in der Spalte ganz links befinden, ab. Rupien auf diesen Karten verbleiben im Feld. Die obere Reihe wird immer zuerst abgeworfen, dann die untere. Wird eine Ereigniskarte abgeworfen, sind alle Spieler vom Text oder Wirkungssymbol oben auf der Karte betroffen.
- 4. Leere Felder auf dem Markt werden gefüllt. Dabei werden alle Karten in einer Reihe (zusammen mit den darauf liegenden Rupien) soweit wie möglich nach links verschoben. Anschließend werden neue Karten nachgezogen, um leere Felder aufzufüllen und den Markt auf seine normale Größe zu bringen (so möglich). Bewegt sich eine Karte auf ein Feld mit Rupien (von einer zuvor abgeworfenen Ereigniskarte), werden diese Rupien auf die Karte gelegt.

Instabilität: Wird eine Dominanzcheckereigniskarte aufgedeckt und es befindet sich bereits eine weitere Dominanzcheckkarte im Markt, wird sofort ein Dominanzcheck ausgeführt und anschließend beide Dominanzcheckereigniskarten abgeworfen. Die leeren Felder werden wie oben beschrieben gefüllt. Wurde die letzte Dominanzcheckereigniskarte auf diese Weise abgeworfen, zählt dieser Dominanzcheck als letzter Check.

SPIELENDEN UND DER GEWINNER

Eine *Pax Pamir*-Partie kann auf zwei Arten enden. Das Spiel ist vorbei, wenn nach einem Dominanzcheck ein einzelner Spieler mit vier oder mehr Punkten vor allen anderen liegt. Geschieht dies nicht, endet das Spiel in jedem Fall nach dem letzten Dominanzcheck. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner.

Haben zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl an Siegpunkten am Spielende, gewinnt unter diesen Spielern derjenige, der die meisten roten Sterne in seinem Hof aufweist. Besteht immer noch ein Gleichstand, gewinnt unter diesen Spielern derjenige, der die meisten Rupien hat. Besteht immer noch ein Gleichstand, gewinnt unter diesen Spielern derjenige, der den besten Chopan Kebab kochen kann.

Die Auswertung von Dominanzchecks wird auf Seite 15 beschrieben.



Basisaktionen

In diesem Abschnitt werden die beiden *Pax Pamir*-Basisaktionen vorgestellt. Obwohl nicht schwierig, sind die Kaufen- und Ausspielen-Aktionen die kompliziertesten Aktionen im Spiel. Beim Erlernen des Spiels können die Spieler auch nur diese beiden Aktionen vorstellen und alle weiteren nach und nach in den ersten Runden des Spiels einführen.

KARTEN KAUFEN

Der Spieler kauft eine Karte vom Markt und fügt sie seiner Kartenhand hinzu. Kauft er eine Karte, auf der Rupien liegen, bekommt er sie zusammen mit der Karte.

Um eine Karte zu kaufen, muss der Spieler ihre Kosten an den Markt zahlen.

Die Kosten einer Karte hängen von der Spalte im Markt ab. Die Spalte ganz links kostet nichts, die nächste Spalte eine Rupie, jede weitere Spalte eine weitere Rupie. Der Spieler bezahlt, indem er eine Rupie auf jede Karte derselben Reihe links von der gekauften Karte legt. Müsste der Spieler eine Rupie auf ein leeres Feld legen, platziert er sie stattdessen auf die Karte der anderen Reihe in derselben Spalte. **Hat er aus irgendeinem Grund eine Rupie auf eine Marktkarte gelegt, darf er die Karte in diesem Spielzug nicht kaufen.**

- **Ereigniskarten:** Ereigniskarten (inklusive Dominanzcheckereigniskarten) wandern nie auf die Hand eines Spielers und werden ausgeführt, wenn sie vom Markt gekauft werden. Viele Ereigniskarten haben einen dauerhaften Effekt, der bis zum nächsten Dominanzcheck währt. Spieler, die eine Ereigniskarte gekauft haben, sollten sie unterhalb ihres Hofes ablegen. Ereigniskarten, die den Spielablauf allgemein ändern, sollten nahe dem Spielplan, gut sichtbar für alle Spieler, platziert werden.



- **Karten kaufen, wenn militärische Karten bevorzugt sind.** Sind militärische Karten (rot) bevorzugt, werden die Kaufkosten für Marktkarten verdoppelt. Also werden jetzt zwei Rupien anstatt einer auf jede Karte links von der gekauften Karte gelegt.

BEISPIEL: KAUFEN

Als erste Aktion in seinem Spielzug kauft Chas die dritte Karte in der oberen Reihe. Er würde gerne mit seiner zweiten Aktion eine zweite Karte kaufen.

Da er bereits je eine Rupie auf die beiden Karten links in der oberen Reihe gelegt hat, kann er sie nicht kaufen. Er entscheidet sich, „Arthur Conolly“ zu kaufen. Er legt je eine Rupie auf die beiden Karten ganz links in der oberen Reihe. Da das dritte Feld leer ist, legt er die dritte Münze auf die Karte darunter.

Dann nimmt er die gekaufte Karte auf die Hand sowie die auf ihr liegenden zwei Rupien in seinen Vorrat.



KARTEN AUSSPIELEN

Der aktive Spieler spielt eine Karte aus seiner Hand in seinen Hof.

Der Spieler zeigt die Karte zunächst den Mitspielern und nennt ihren Namen und die Region. Ist der Spieler der Herrscher der Region oder die Region wird von niemandem beherrscht, kann er die Karte ohne Einschränkung spielen. Ist ein anderer Spieler Herrscher der Region, muss der Spieler dem Herrscher Bestechungsgeld in Rupien zahlen. Die Höhe entspricht der Anzahl der Stämme, die der Herrscher in der Region hat. Mit Erlaubnis des Herrschers kann ein beliebiger Teil des Bestechungsgelds erlassen werden. Wird das Bestechungsgeld nicht bezahlt (oder erlassen), wird das Spiel fortgesetzt, als ob die Aktion nicht stattgefunden hätte.

Die ausgespielte Karte wird entweder an das linke oder rechte Ende des Hofes gelegt.

Ist die ausgespielte Karte ein Patriot, der der Loyalität des Spielers nicht entspricht, wirft der Spieler alle ausliegenden Patrioten und die gesamte Beute ab und entfernt alle Geschenke. Anschließend passt er sein Loyalitätsrad entsprechend an.

Nach dem Ausspielen der Karte werden die Wirkungssymbole auf der rechten Kartenseite von oben nach unten ausgeführt. Dies sind die Effekte der Wirkungssymbole:

Kein Einheitenlimit

Es gibt kein Limit, wie viele Einheiten/Spielsteine sich in einer Region, an einer Grenze oder auf einer Hofkarte befinden dürfen. Auch Einheiten/Spielsteine von unterschiedlichen Spielern und Koalitionen können koexistieren.



Platziere 1 Block deiner Loyalität auf einer Grenze der Region. Dieser ist nun eine **Straße**.



Du platzierst einen deiner Zylinder auf einer Karte in einem beliebigen Hof, die der Region der gespielten Karte entspricht. Dies ist nun ein **Spion**.



Platziere 1 Block deiner Loyalität in der Region. Dieser ist nun eine **Armee**.



Du platzierst einen deiner Zylinder in dieser Region. Dies ist nun ein **Stamm**.



Du nimmst 2 Rupien aus der Bank. Diese Karte ist fremdfinanziert. *Zur Erinnerung: Wird diese Karte abgeworfen, musst Du die 2 Rupien zurückzahlen (siehe S.8).*



Bewege den Marker der bevorzugten Farbe zur angezeigten Farbe. *Zur Erinnerung: Ist „Militär“ bevorzugte Farbe, sind die Kosten aller Kaufaktionen verdoppelt.*

BEISPIEL: KARTE AUSSPIELEN

Cati (blau) ist loyal zur britischen Koalition. Sie möchte die Karte „Sikh-Händler in Lahore“ ausspielen.

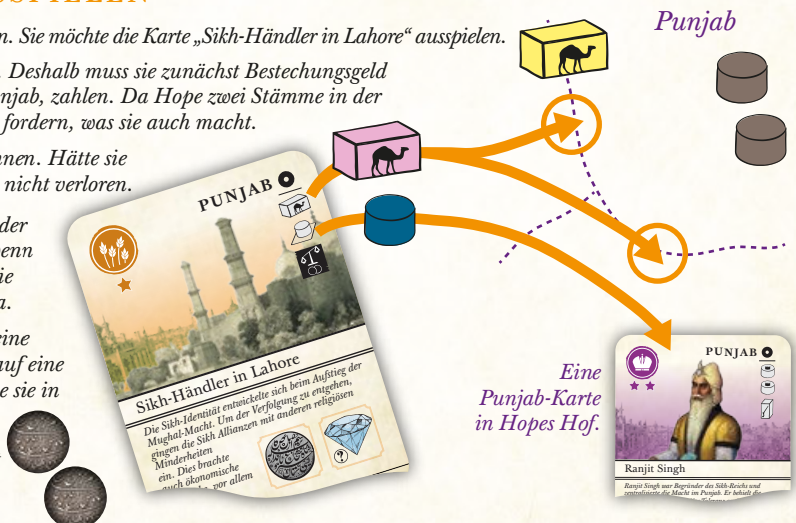
Die Karte zeigt als Region „Punjab“ an. Deshalb muss sie zunächst Bestechungsgeld an Hope (grau), die Herrscherin des Punjab, zahlen. Da Hope zwei Stämme in der Region hat, kann sie bis zu zwei Rupien fordern, was sie auch macht.

Cati entscheidet, dass sich die Kosten lohnen. Hätte sie die Aktion abgelehnt zu zahlen, hätte sie die Aktion nicht verloren.

Zunächst darf Cati eine Straße auf eine der Grenzen des Punjab platzieren (selbst, wenn dort bereits eine andere Straße ist). Da sie loyal zu den Briten ist, ist die Straße rosa.

Anschließend legt Cati einen Spion auf eine beliebige Punjab-Hofkarte. Sie legt ihn auf eine von Hopes Hofkarten. Vielleicht kann sie sie in Zukunft erpressen!

Da die Karte fremdfinanziert ist, nimmt Cati schließlich zwei Rupien aus der Bank.



Kartenaktionen

Die weiteren Aktionen in *Pax Pamir* sind mit Hofkarten verknüpft und können nur gewählt werden, wenn der Spieler eine Karte im Hof hat, die die Aktion anzeigt. **Jede Karte kann nur für eine Aktion pro Spielzug verwendet werden, egal wie viele Aktionssymbole sie hat.**

Einige Kartenaktionen werden durch den Rang der Karte modifiziert. Je höher der Rang ist, umso effektiver ist die Aktion. Zur Erinnerung zeigen Aktionssymbole, die durch den Rang modifiziert werden, weitere Symbole.

Bonusaktionen: Aktionen auf Karten, die der bevorzugten Farbe zugehören, zählen nicht gegen die zwei erlaubten Aktionen pro Spielzug. *Zur Erinnerung: Jede Karte kann nur für eine Aktion pro Spielzug verwendet werden.*

Aktionskosten: Einige Aktionskarten verlangen, dass der Besitzer eine Anzahl Rupien auf Karten im Markt bezahlt. Diese Rupien werden immer wie folgt bezahlt: Rupien entsprechend der Kosten werden auf die Karten beider Reihen ganz rechts im Markt gelegt; dabei wird eine Rupie auf jede Karte gelegt. Sollte ein Feld im Markt leer sein, wird dieses Feld übersprungen und die Rupie auf die nächste Karte der Reihe weiter links gelegt. *Zur Erinnerung: Wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund eine Rupie auf eine Karte im Markt legt, kann er sie nicht in diesem Spielzug kaufen. Ein Beispiel zum Bezahlen von Aktionskosten findet sich bei der Bauen-Aktion auf der nächsten Seite.* Enthält der Markt nicht genügend Karten, um die Rupien aufzunehmen, werden überzählige Rupien aus dem Spiel genommen. Dies kann gegen Spielende vorkommen, wenn keine Karten mehr im Deck sind.

Geisel-Aktion: Hofkarten können als Geisel gehalten werden; ähnlich wie ein Spieler eine Region beherrschen kann. Um eine Karte als Geisel zu halten, muss ein Spieler mehr Spione auf der Karte haben als alle anderen Spieler (einzeln). Wird eine Hofkarte als Geisel gehalten, kann der Besitzer nur eine Kartenaktion ausführen, wenn er Bestechungsgeld in Höhe der Anzahl der Geisel-haltenden Spione an deren Besitzer zahlt. Mit Erlaubnis des Besitzers der Spione kann ein beliebiger Teil der Bezahlung erlassen werden. Wird das Bestechungsgeld nicht bezahlt (oder erlassen), wird das Spiel fortgesetzt, als ob die Aktion nicht stattgefunden hätte. Besondere Fähigkeiten (im kleinen Rechteck unten auf der Karte) können nicht „als Geisel genommen werden“.

BEISPIEL: GEISEL-AKTION

Diese Karte befindet sich in Hopes (grau) Hof. Cati (blau) hat zwei Spione auf der Karte, Hope nur einen. Aus diesem Grund hat Cati die beiden Aktionen als „Geisel genommen“.

Um eine der beiden Kartenaktionen auszuführen, muss Hope zwei Rupien an Cati zahlen. Cati könnte auf eine Rupie reduzieren oder ganz aufs Geld verzichten.

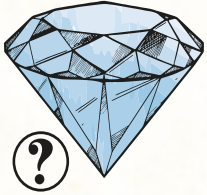




BESTEUERUNG

Der Spieler nimmt Rupien in Höhe der Anzahl der abgebildeten Münzen von Spielern, die mindestens eine Hofkarte haben, die oben eine Region anzeigt, die der Spieler beherrscht – oder von beliebigen Karten im Markt (unabhängig von der Region). Der Spieler kann Rupien aus unterschiedlichen Quellen nehmen, solange die Summe nicht die Anzahl der abgebildeten Rupien übersteigt.

Steuerzuflucht: Die Summe der goldenen Sterne auf den Hofkarten des Spielers bestimmt, wie viele Rupien er vor der Besteuerungsaktion schützen kann. Nur Rupien, die der Spieler jenseits der durch die Steuerzuflucht geschützten Summe besitzt, können durch die Besteuerungsaktion genommen werden.



GESCHENKE

Der Spieler platziert einen seiner Zylinder auf einem unbesetzten Geschenkfeld auf seinem Loyalitätsrad. Jedes Geschenk zählt einen Loyalitätspunkt zur gegenwärtigen Koalition des Spielers. Die Aktionskosten entsprechen dem angezeigten Preis (2, 4 oder 6). *Zur Erinnerung: Der Spieler verliert alle Geschenke, wenn er die Loyalität wechselt!*



BAUEN

Der Spieler platziert bis zu drei Armeen und/oder Straßen in Regionen, die er beherrscht. Straßen werden auf beliebige Grenzen der Regionen gelegt. Es darf eine beliebige Kombination von Armeen und Straßen gebaut werden. Die Aktionskosten betragen zwei Rupien pro gebauter Armee/Straße.

2/4/6

BEISPIEL: BESTEUERUNG

Cati führt eine Besteuerungsaktion mit einer Karte mit 2 Münzen aus.

Da Cati Kabul beherrscht, darf sie 1 Rupie von Brooke nehmen, die eine Hofkarte der Region besitzt. Brookes weitere Rupien sind durch die Steuerzuflucht ihres Geldverleihers geschützt.

Cati nimmt die andere Rupie vom Markt.

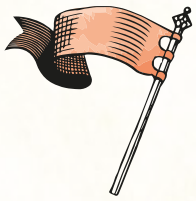


BEISPIEL: BAUEN

Cati führt eine Bauaktion aus. Sie beherrscht Kabul und ist loyal zur britischen Koalition.

Da Cati nur Kabul beherrscht, kann sie nur hier Armeen bauen oder Straßen auf die vier Grenzen legen. Sie könnte drei Blöcke platzieren, entscheidet sich aber dazu, nur zwei Armeen zu legen. Dies kostet 4 Rupien, die sie in den Markt zahlt.





BEWEGUNG

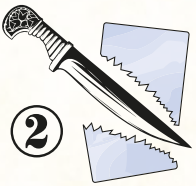
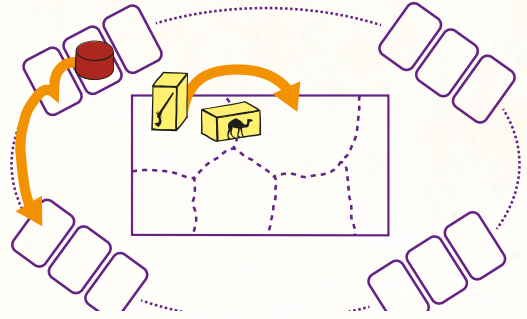
Jede Flagge auf der gewählten Karte erlaubt dem Spieler, eine loyale Armee oder einen eigenen Spion zu bewegen. Dieselbe Einheit kann mehrfach pro Spielzug bewegt werden. Mehrere Bewegungen auf einer Karte dürfen auch zwischen eigenen Spionen und loyalen Armeen geteilt werden.

Um eine Armee von einer Region in eine angrenzende zu bewegen, muss eine Straße über der zu überquerenden Grenze existieren. Diese Straße muss zur selben Koalition gehören wie die sich bewegende Armee.

Spione bewegen sich von einer Hofkarte zur benachbarten; im oder gegen den Uhrzeigersinn. Hier wird eine ununterbrochene Strecke über die Hofkarten der Spieler angenommen.

BEISPIEL: BEWEGUNG

Blake (rot) führt eine 3er-Bewegungsaktion aus. Er ist loyal zur russischen Koalition. Mit seinen ersten beiden Bewegungen zieht er seinen Spion zwei Karten gegen den Uhrzeigersinn. Anschließend bewegt er mit seiner letzten Bewegung eine Armee über die gelbe Straße in die benachbarte Region.



VERRAT

Der Spieler wirft eine Karte ab, auf der sich ein eigener Spion befindet (dies kann auch eine Karte im eigenen Hof sein). Alle Spione auf der abgeworfenen Karte werden in den Vorrat der Besitzer zurückgelegt. Diese Aktion kostet immer 2 Rupien.

Die abzuwerfende Karte **kann** als Beute genommen werden und wird in diesem Fall halb unter das Loyalitätsrad geschoben. Sollte die Beute eine andere Loyalität haben als die gegenwärtige Loyalität des Spielers, werden zuerst alle Geschenke, frühere Beute und Patrioten im Hof abgelegt, dann das Loyalitätsrad gemäß der Loyalität der Beute eingestellt.

Zur Erinnerung: Verrat kann die Rückzahlung einer Fremdfinanzierung und einen Umsturz auslösen (siehe S.8).

SCHLACHT

Der Spieler führt eine Schlacht in einer einzelnen Region oder auf einer Hofkarte aus. Am Ort der Schlacht wird eine beliebige Kombination aus Stämmen, Spionen, Straßen oder Armeen entfernt, die in der Summe der Anzahl der Explosionen auf der Karte entspricht. Es gibt drei Einschränkungen:

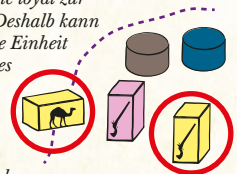
- Der Spieler kann nicht mehr Einheiten entfernen, als er selbst Armeen oder Spione in der Schlacht hat.
- Der Spieler kann keine Armeen oder Straßen entfernen, zu deren Koalition er loyal ist.
- Der Spieler kann keine Stämme entfernen, die Spielern gehören, die zur selben Koalition loyal sind, wie er. *Spione von Spielern, die zur selben Koalition loyal sind, können jedoch entfernt werden!*

BEISPIELE: SCHLACHTEN

Cati ist loyal zur britischen Koalition. Sie nutzt eine 2er-Schlachtaktion. Sie muss zuerst den Ort der Schlacht benennen.

IN EINER REGION

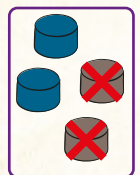
Cati wählt eine Region. In dieser Region hat sie nur eine Armee, die loyal zur britischen Koalition ist. Deshalb kann sie auch nur eine einzelne Einheit entfernen. Sie kann Hopes Stamm nicht entfernen, da sie dieselbe Loyalität haben.



Sie kann aber die feindliche Armee oder Straße entfernen.

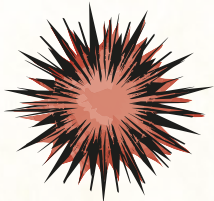
— ODER —

Cati (blau) wählt eine Karte in Hopes Hof. Sie entfernt beide Spione von Hope – obwohl beide dieselbe Loyalität teilen!



Cati hat nun auch die Aktionen auf der Karte in „Geiselnhaft genommen“.

AUF EINER HOFKARTE



Dominanzchecks

Dominanzcheckereigniskarten werden ausgeführt, wenn sie ein Spieler gekauft hat oder während der Verwaltung. Zunächst wird ermittelt, um welche Art Check es sich handelt. Hat eine Koalition die meisten Blöcke im Spiel und mindestens vier mehr als die beiden anderen (einzeln, nicht zusammen), ist der Dominanzcheck erfolgreich und diejenige Koalition ist dominant. Ist dies nicht der Fall, ist der Check nicht erfolgreich. *Beispiel: Die britische Koalition hat acht Blöcke im Spiel; die beiden anderen je vier. Die britische Koalition ist erfolgreich (dominant).* Das Ergebnis des Checks bestimmt, was folgt.

Vorzeitiges Spielende

Wenn nach einem Dominanzcheck der führende Spieler vier oder mehr Siegpunkte vor dem Nächstplatzierten liegt, ist das Spiel vorüber und er hat gewonnen.

NICHT ERFOLGREICHER CHECK

Die Spieler erhalten Punkte, wenn sie viele Zylinder im Spiel haben. Ein Zylinder ist im Spiel, wenn er sich nicht auf dem Spielertableau befindet.

- Der Spieler mit den meisten Zylindern im Spiel erhält drei Siegpunkte.
- Der Spieler mit den zweitmeisten Zylindern im Spiel erhält einen Siegpunkt.

Gibt es einen Gleichstand, werden die Siegpunkte der beteiligten Spieler addiert und dann durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler geteilt (abgerundet). *Beispiel: Zwei Spieler liegen gleichauf auf Platz 1. Sie bekommen beide zwei Punkte $((3+1)÷2)$.*

ERFOLGREICHER CHECK

Die Spieler, die loyal zur erfolgreichen Koalition sind, erhalten Siegpunkte gemäß ihrer Einflusspunkte (siehe S.6). Jeder loyale Spieler hat einen Einflusspunkt plus die Summe seiner Geschenke, Beute und Patrioten in seinem Hof.

- Der Spieler mit den meisten Einflusspunkten erhält fünf Siegpunkte.
- Der Spieler mit den zweitmeisten Einflusspunkten erhält drei Siegpunkte.
- Der Spieler mit den drittmeisten Einflusspunkten erhält einen Siegpunkt.

Gibt es einen Gleichstand, werden die Siegpunkte der beteiligten Spieler addiert und dann durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler geteilt (abgerundet).

Nachdem die Punkte für einen erfolgreichen Check vergeben wurden, fällt die Region in einen instabilen Friedenszustand. Alle Koalitionsblöcke werden vom Spielplan entfernt.

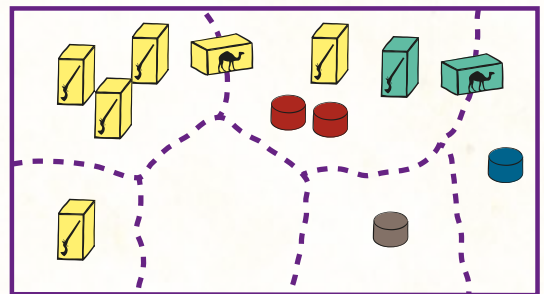
DER LETZTE DOMINANZCHECK

Alle Punkte, die beim letzten Dominanzcheck vergeben werden, werden verdoppelt. Diese Verdoppelung tritt ein, bevor Siegpunkte bei Gleichständen geteilt werden (bei Einflusspunkten oder der Zylinderzahl).

BESPIELE: DOMINANZCHECKS

Gerade wurde der dritte Dominanzcheck in einer 3-Personen-Partie (Cati (blau), Blake (rot), Hope (grau)) durch den Kauf der Karte eingeläutet.

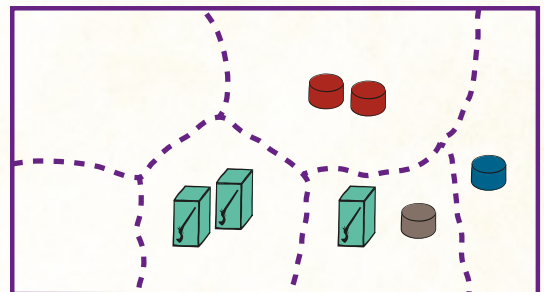
Die russische Koalition ist erfolgreich. Cati und Blake sind beide loyal zu dieser Koalition. Cati hat die meisten Einflusspunkte und erhält fünf Siegpunkte, Blake drei.



Da der Check erfolgreich ist, werden nun alle Blöcke vom Spielplan entfernt.

Einige Spielzüge später erscheint der vierte Dominanzcheck auf dem Markt und wird gekauft. In diesem Beispiel gibt es weder Spione noch Geschenke.

Keine Koalition ist erfolgreich. Blake hat die meisten Zylinder im Spiel; deshalb bekommt er sechs Punkte (3×2) , da es der letzte Dominanzcheck ist). Cati und Hope erhalten je einen Punkt $((1 \times 2) ÷ 2)$.



Wakhan im Spiel

Dieser Abschnitt führt Wakhan, die *automatische Mitspielerin*, ein. Thematisch repräsentiert diese Mitspielerin eine radikale Ideologie (theologisch oder philosophisch), die Rückhalt in der Region gewonnen hat und traditionelle Loyalitäten infrage stellt.

Wakhan kann bei einem oder zwei Spielern gewählt werden. Es handelt sich aber nicht um eine kooperative Variante und nur ein Spieler (oder Wakhan) wird gewinnen.

SPIELAUFBAU

Spielt Wakhan mit, kommt es zu folgenden Änderungen:

- ☛ Wenn der Umfang des Decks ermittelt wird, wird Wakhan als Spieler angesehen.
- ☛ Ein Spieler mischt das Deck von 24 KI-Karten und platziert es verdeckt neben dem Spielplan.
- ☛ Wakhan nutzt einen nicht verwendeten Satz von Zylindern. Wakhan bekommt kein Loyalitätsrad und platziert stattdessen Geschenke auf ihrer Spielhilfekarte. Wakhans Spielsteine werden rechts vom Spieler, der seine Loyalität als letzter gewählt hat, gelegt. Wakhan führt dann den ersten Spielzug des Spiels aus.

ALLGEMEINE REGELN

Wakhan muss – genau wie ein regulärer Spieler – alle Kosten, inklusive Bestechungsgeld, begleichen.

Haben Wakhans Hofkarten besondere Fähigkeiten, die besagen, sie *könnte* etwas tun, wird Wakhan dies immer tun.

Wakhan ist niemals loyal zu einer Koalition. Stattdessen ist Wakhan loyal zu allen Koalitionen. Wakhan kann Beute und Patrioten besitzen, die zu unterschiedlichen Koalitionen gehören. Dennoch nimmt sie immer eine einzige *Pragmatische Loyalität* ein.

Wakhans Pragmatische Loyalität ist immer die Loyalität ganz links auf der KI-Karte, die nicht von einem anderen Spieler geteilt wird. Diese Loyalität bestimmt, in welchen Regionen sie herrscht (und wer ihre Stämme angreifen kann) sowie welche Blöcke sie platziert, bewegt und im Kampf nutzt.

Oft muss Wakhan eine bestimmte Hofkarte wählen. Bei der Kartenwahl wird Wakhan immer die Karte mit der höchsten Kartenpriorität gemäß der Liste rechts nehmen.

Beispiel: Wakhan muss Verrat an einer Karte begehen. Zunächst, und den normalen Regeln folgend, muss es eine Karte sein, auf der sie mindestens einen Spion hat. Wakhan wird zuerst nach Karten mit ihren Spionen in den Höfen der anderen Spieler schauen. Gibt es mehr als eine Option, wird sie die bevorzugten, die der bevorzugten Farbe entsprechen. Gibt es immer noch mehr als eine Option, wird sie nach Patrioten der dominanten Koalition schauen usw.

WAKHANS SPIELZUG

In Wakhans Spielzug wird eine KI-Karte gezogen und aufgedeckt direkt rechts neben dem KI-Kartenstapel abgelegt (dies ist der Abwurfstapel der KI-Karten). Diese aufgedeckte Karte und die Rückseite der auf dem KI-Deck oben liegenden Karte bestimmen Wakhans Entscheidungen. Ist das Deck leer, wird der Abwurfstapel inklusive der gerade gezogenen Karte neu gemischt und bildet das neue Deck. Eine neue Karte wird nun gezogen.

Wakhan führt jetzt zwei Aktionen aus. Um die Entscheidungen zu ermitteln, wird auf den mittleren Aktionsbereich der gerade gezogenen KI-Karte geschaut. Dabei wird mit der Aktion oben begonnen und dann mit der darunterliegenden weitergemacht. Jede gültige Aktion wird ausgeführt, bis Wakhan ihr zwei Aktionen-Limit erreicht hat. Hat Wakhan noch eine Aktion übrig, wenn sie unten auf der Karte angelangt

Kartenvorlieben

Hoch: Karte eines Mitspielers

Entspricht bevorzugter Farbe

Patriot der dominanten Koalition

Hat Beute, die der dominanten Koalition entspricht.

Ein anderer Patriot

Fremdfinanziert

Höchster Rang

Gering: Karte mit der höchsten Nummer

ist, beginnt sie wieder oben und geht abwärts, bis sie zwei (Nicht-Bonus-) Aktionen ausgeführt hat.

Zur Erinnerung: Wie bei den normalen Regeln sind Aktionen, die mit Karten der bevorzugten Farbe ausgeführt werden, Bonusaktionen, die nicht gegen das Limit von zwei Aktionen pro Zug zählen. Zudem kann jede Karte natürlich nur für eine Aktion pro Zug genutzt werden.

Wakhans Ambitionen: Wenn Wakhan in der Lage ist, die Dominanzcheckereigniskarte zu kaufen und dabei die meisten Siegpunkte zu machen, wird sie eine Aktion dazu einsetzen – egal, welche Aktionen die KI-Karte auflistet.

Wenn beide Aktionen ausgeführt wurden oder keine gültigen Aktionen mehr verfügbar sind, wird Wakhan mögliche Bonusaktionen auf Hofkarten, die noch nicht für Aktionen verwendet wurden, ausführen. Bei Bonusaktionen wird Wakhan immer mit der (nicht genutzten) Karte ganz links im Hof beginnen und die Aktion links auf der Karte durchführen, dabei Aktionen, die nicht möglich sind, überspringen.

Jede Karte kann natürlich nur für eine Aktion pro Zug genutzt werden.

WAKHANS BASISAKTIONEN

Wakhan verwendet nicht die beiden Basisaktionen wie menschliche Spieler. Stattdessen hat sie eine Basisaktion:

Radikalisierung: Wenn Wakhan die Aktion Radikalisierung verwendet, kauft sie eine Karte vom Markt und versucht dann, diese sofort auszuspielen. Dies zählt als eine Aktion.

Wenn Wakhan Karten radikalisiert, beachtet sie Folgendes:

- **Es gibt eine Dominanzcheckereigniskarte im Markt:** Wakhan kauft nur dann die Dominanzcheckereigniskarte, wenn sie beim Check die meisten Siegpunkte machen wird. Befindet sich eine Dominanzcheckereigniskarte im Markt, wird Wakhan aber den preiswertesten Patrioten loyal zur dominanten Koalition wählen, oder, wenn keine Koalition dominant ist, die preiswerteste Karte, die die meisten Spion- und/oder Stamm-Symbole aufweist. Gibt es mehrere Kandidaten, nimmt sie die Karte mit der höchsten Nummer.
- **Es gibt bestimmte Anweisungen:** Wakhan folgt diesen. Bei mehreren Optionen wählt sie die preiswerteste Karte im Markt; weitere Gleichstände werden durch die höchste Kartenummer entschieden.
- **Ansonsten:** Es wird den roten und schwarzen Pfeilen gefolgt. Der rote Pfeil zeigt entweder auf „oben“ oder „unten“ auf der Rückseite der obersten Karte des KI-Decks und entscheidet, aus welcher Reihe des Markts gekauft wird. Der schwarze Pfeil zeigt auf eine Zahl zwischen 0 und 5 auf der Rückseite der obersten Karte des KI-Decks. Die Zahl bestimmt die Spalte, aus der gekauft wird. Ist diese Karte keine gültige Wahl, nimmt Wakhan die nächste gültige Karte links von ihr. Sollte Wakhan dabei die komplette Reihe ausgeschöpft haben, wird mit der ursprünglichen Position in der anderen Marktreihe weitergemacht. *Wie ein menschlicher Spieler kann Wakhan keine Karte kaufen, auf die sie in diesem Zug eine Rupie gelegt hat!*

Nach dem Kauf der Karte vom Markt wird Wakhan die Karte ausspielen, wenn sie den Herrscher der Region bestechen kann. Kann sie das Bestechungsgeld nicht bezahlen, wirft sie die Karte ab.

Wakhan spielt die Karte auf die linke Seite ihres Hofes, wenn der rote Pfeil auf „oben“ oder auf die rechte Seite ihres Hofes, wenn der rote Pfeil auf „unten“ zeigt.

Wenn sie eine Karte ausspielt, wird Wakhan die Wirkungssymbole normal ausführen, mit diesen beiden Modifikationen:

Wakhans Spione: Sie platziert Spione auf der Karte mit der höchsten Priorität, die mit der Region der ausgespielten Karte verknüpft ist, auf der Wakhan nicht die meisten Spione besitzt.

Wakhans Straßen: Sie platziert Straßen auf aufeinanderfolgenden Grenzen gemäß der Regionsprioritäten auf der KI-Karte. Sollten noch Straßen zu legen sein, nachdem sie durch alle Regionen gegangen ist, wird ein zweites Mal gemäß der Regionsprioritäten vorgegangen.

WAKHANS KARTENAKTIONEN

Die meisten Aktionen auf Wakhans KI-Karte sind Kartenaktionen. Wenn nicht anders angegeben, folgen diese Aktionen den normalen Regeln. *Wakhan kann z.B. nur einen Spieler besteuern, wenn sie eine Region beherrscht, aus der auch der zu steuernde Spieler eine Karte ausliegen hat und dieser Spieler seine Rupien nicht komplett durch eine Steuerzuflucht schützen kann.*

Wenn Wakhan auswählt, welche ihrer Hofkarten zum Ausführen der aufgeführten Aktion verwendet wird, nimmt sie – aus allen Karten, die die Aktion legal auführen können - immer die Karte mit der höchsten Priorität.

Viele Aktionen auf der KI-Karte listen Anleitungen und Bedingungen auf, die alle befolgt werden müssen, damit die Aktion ausgeführt werden kann. Können die Bedingungen nicht erfüllt werden, wird die Aktion übersprungen. Gibt es keine Bedingungen, wird Wakhan beim Ausführen der Aktion wie folgt vorgehen:

Geschenke: Wakhan wird das billigste Geschenk kaufen, das sie sich leisten kann und auf ihrer Spielhilfekarte platzieren. *Zur Erinnerung: Dieses Geschenk zählt als Einfluss bei allen drei Koalitionen.*

Bauen: Wakhan wird Armeen in der von ihr beherrschten Region am weitesten links auf der KI-Karte bauen. Sie gibt so viel Geld aus, wie möglich.

Verrat: Wakhan wird die Karte mit der höchsten Priorität, die auch Loyalitätsbeute hat und wo sie einen Spion hat, verraten. Sie nimmt immer die Loyalitätsbeute.

Schlacht: Wakhan wird eine Schlacht ausführen in der Region, wo ein anderer Spieler Spielsteine hat (Stämme und loyale Straßen/Armeen) und in der sie mindestens eine Armee hat. Sollten mehrere Regionen infrage kommen, wird von ihnen die Region am weitesten links auf der KI-Karte genommen. Wurde eine Region gewählt, wird sie Stämme, Armeen und Straßen entfernen (in dieser Reihenfolge). Konnte keine Region gewählt werden, wird sie auf der Hofkarte mit der höchsten Priorität kämpfen, auf der sie und ein anderer Spieler auch Spione haben.

Könnten mehrere Spieler Ziel einer Schlacht sein, wird der rote Pfeil zur Ermittlung des Ziels herangezogen.

Besteuerung: Wakhan wird stets versuchen, Spieler und nicht Marktkarten zu besteuern. Sie wird immer zuerst den Spieler besteuern, der die meisten Rupien hat. Gibt es hier einen Gleichstand, wird der rote Pfeil zur Ermittlung des Ziels herangezogen. Kann kein Spieler besteuert werden, besteuert sie Marktkarten und nimmt Rupien von den Karten am weitesten links. Der rote Pfeil durchbricht Gleichstände.

Bewegung: Wakhan bewegt nur Armeen und benötigt dazu keine Straßen. Bei der Bewegung versucht sie, ihre Armeen zu benachbarten Regionen zu ziehen, in denen die anderen Spieler Stämme haben. Gibt es mehrere Optionen, wird die Regionenpriorität der KI-Karte herangezogen, um Ausgangspunkt und Ziel der Bewegung zu ermitteln. Sie wird nur so viele Armeen in die Region bewegen, dass deren Zahl dort nach der Bewegung der Zahl der Stämme entspricht. Wakhan wird keine Armeen bewegen, wenn sie dadurch die Herrschaft über eine Region verlieren würde.

VERWALTUNG

Wenn während der Verwaltung Karten von Wakhans Hof abgeworfen werden müssen, werden zuerst nicht-politische Karten abgeworfen, dann Karten ohne Patriot, dann nicht-fremdfinanzierte Karten, dann Karten, die die meisten Spione von Spielern haben und mehr Spione als Wakhan, dann Karten mit den wenigsten Spionen, dann mit dem niedrigsten Rang, dann Karten, die nicht dem politischen Klima entsprechen, schließlich mit der niedrigsten Kartennummer.

DOMINANZCHECKS UND GEWINNEN

Wakhan erhält Siegpunkte und gewinnt das Spiel wie andere Spieler auch. Sie ist loyal zu allen Koalitionen und kann so immer mitmischen, egal welche Koalition dominant ist.

Umsetzung

CREDITS

Spieldesign, graphisches Design und Recherche: Cole Wehrle

Entwicklung: Drew Wehrle (2. Auflage), Phil Eklund (1. Auflage)

Wakhan-Design: Richard Wilkins

Redakteur der englischen Ausgabe: Travis D. Hill

Cover-Kalligraphie: Josh Berer

Symbol-Illustrationen: Abol Bahadori

Tabletop Simulator-Modul: Josh (AgentElrond)

Deutsche Übersetzung: Uli Blennemann

Wichtigste Tester: Blake Wehrle, Cati Wehrle, Chas Threlkeld, Graham MacDonald, Corey Porter, Grayson Page und seine Gruppe (Martin Weeks, Tony Au, Jared Arkin) sowie die exzellenten Spieler der First Minnesota.

Ein besonderer Dank gebührt:

Dan Thurot, dessen exzellente Kritik einer frühen Version die Endfassung sehr viel besser machte,

Alex Singh, der rechtzeitig zum Erscheinen der 2. Auflage eine wunderbare Rezension nebst Video verfasste,

Joe Wiggins, der mit seinem Team bei Panda viel Zeit und Umsicht in das Projekt steckte.

DESIGNHINTERGRUND UND WIDMUNG

Die Arbeit an *Pax Pamir* begann kurz nach der Veröffentlichung von Phil Eklunds *Pax Porfiriana* im Jahre 2012. Auf der Rückseite des Regelhefts forderte Phil dazu auf, Spielvorschläge mit interessanten Themen bei Sierra Madre Games einzureichen. Dies spornte mich an und ich begann, an einigen Spielen zu arbeiten, inkl. einer Adaptierung von *Lords of the Renaissance* und einem Spiel über die russische Expansion in den Kaukasus. Beide Designs kamen aber nicht recht voran. Immerhin war ich nun in Kontakt mit Phil und dachte ernsthaft über Spieldesign nach. Ende 2013, als ich Phil beim Testen von *Greenland* half, forderte er mich dazu auf, mich an einem *Pax*-Design mit dem Thema „Das große Spiel“ zu versuchen. Das Design der 1. Auflage wurde im Herbst 2014 bei Sierra Madre Games eingereicht und – nach weiterer Entwicklungsarbeit durch Phil und Matt Eklund – im darauffolgenden Jahr veröffentlicht.

Obwohl *Pax Pamir* gut aufgenommen wurde, hatte ich gemischte Gefühle. Ich hatte das Gefühl, dass mein Ziel (ein einsteigerfreundlicheres *Pax*-Design, das sowohl strategischer als auch stärker abhängig von entstehenden Partnerschaften als *Pax Porfiriana* ist) nicht erreicht wurde. Deshalb entwarf ich die Erweiterung *Khyber Knives*. Einige meiner Zweifel waren nun zerstreut. Dennoch war ich der Ansicht, dass das gesamte Design überarbeitet werden müsste. Erweiterungen fügen hinzu; einige Probleme können aber nur beseitigt werden, wenn das System grundlegend überarbeitet wird. Nachdem die Druckdaten an den Hersteller übergeben worden waren, machte ich mir umfangreiche *Pax Pamir*-Designnotizen, in der Hoffnung, dass eines Tages die kleine Chance bestehen würde, dieses Projekt erneut zum Leben zu erwecken.

Khyber Knives verkaufte sich so gut wie der Vorgänger; das Spiel erhielt weiterhin gute Rezensionen. Recht schnell war es ausverkauft. Als 2016 und 2017 Nachfragen anderer Verlage nach der Lizenz eintrafen, erhöhte sich die Wahrscheinlichkeit einer grundlegenden Neuauflage von *Pax Pamir*. Ohne genau zu wissen, was ich mit dem fertigen Spiel machen würde, begannen im Dezember 2017 mein Bruder Drew und ich an der 2. *Pax Pamir*-Auflage zu arbeiten. Zudem interessierten wir uns verstärkt für das Produktdesign; nicht zuletzt inspiriert durch Spiele wie *Ortus Regni*, *Sol: Last Days of a Star* und die Produkte von Jordan Draper und Nate Hayden. Als wir eine klare Vision hatten, wie die 2. Auflage sein sollte, boten wir *Pax Pamir* im Herbst 2018 über Kickstarter an. Das Spiel war erfolgreich und brachte fast eine Viertelmillion US Dollar ein. Das Design wurde im Dezember 2018 abgeschlossen.

Ohne die Unterstützung unserer Freunde, unserer Familien und den Fans des Spiels, die uns ermunterten, das Projekt anzugehen und uns finanziell unterstützten, hätte es nicht umgesetzt werden können. Wir sind froh und dankbar, die Arbeit des Jahres euch allen widmen zu können.

Außerdem möchte ich gerne dieses Trio von herausragenden Mentoren hervorheben – ohne sie würde es das Spiel nicht geben: Samuel Baker, Phil Eklund und Patrick Leder.

„DAS GROSSE SPIEL“

Die meisten Erzählungen über „Das große Spiel“ offenbaren mehr über die westlichen Vorstellungen als über das tatsächliche Zentralasien im 19. Jahrhundert. Dies liegt z.T. in der jüngeren Geschichte begründet. Viele Werke über diese Epoche wurden im Kalten Krieg verfasst und versuchten, Relevanz durch Vergleiche zwischen dem 19. und 20. Jahrhundert zu gewinnen. John Hustons ausgelassener Abenteuerfilm *Der Mann, der König sein wollte* (eine Adaption einer früheren Erzählung von Kipling) sagt so viel aus über die Ängste während des Vietnamkriegs wie über die Hybris des britischen Empires. Selbst Peter Hopkirks *Das große Spiel* (1992), eine ansonsten exzellente und gut geschriebene Darstellung, kann nicht ganz dem Schatten von einem halben Jahrhundert von Spionagethrillern entkommen – dies dürfen wir auch nicht erwarten. Jedes Werk zeigt die Werte des Autors und den Kontext seiner Erschaffung. Wir haben wohl den Schatten des Kalten Kriegs hinter uns gelassen, dennoch ist unser gegenwärtiger Zeitabschnitt nicht weniger umstritten. Unsere Geschichtsbücher sind randvoll mit den Ängsten über Repräsentanz, Ideologien und den Grenzen unseres Verstandes. Zum Glück passen diese Anliegen auch gut zu unserer Untersuchung „des großen Spiels“.

Wer mehr über die Epoche erfahren möchte, sollte mit William Dalrymples *Return of a King* (2012) beginnen. Dalrymple hat sowohl einen fesselnden Schreibstil als auch eine tiefe Fundierung in den Archiven und greift Gedichte, Geschichten und Augenzeugenberichte auf. Viele seiner Quellen waren zuvor unveröffentlicht in englischer Sprache.

Wer tiefer ins Thema eintauchen möchte, kann dies mit folgenden, leider recht teuren Werken tun (Zugang zu einer Bibliothek mag helfen). Die wichtigste Quelle für die Personen im Spiel und den gesamten narrativen Ablauf ist Fayz Muhammad Kätib Hazārahs *Sirāj al-tawārikh*, in der Übersetzung von R.D. McChesney (2012). Eine ausgewogenere und akademischere Sichtweise der afghanischen Politik der Epoche ist in Christine Noelles *State and Tribe in Nineteenth Century Afghanistan* (1997) zu finden. Ich habe mich zu Beginn der Designarbeit stark auf dieses Werk bezogen. Im Spiel sieht man seinen Einfluss bei der Darstellung der politischen Willensbildung im Kontext eines ökonomischen Nullsummenspiels in Afghanistan.

Wer sich mit europäischer, und speziell britischer Außenpolitik in der Region in der betreffenden Zeit auseinandersetzen möchte, kommt an M. E. Yapp, besonders an *Strategies of British India, Britain, Iran and Afghanistan* (1980), nicht vorbei. Die Geheimdiensthintergründe des Spiels entstammen vor allem C.A. Baylys meisterlichem *Empire and Information* (2000). Bayly argumentiert, dass ein großer Teil des britischen Erfolgs in Indien darauf basierte, dass sie den Informationsfluss kontrollierten. Generelle Theorien zu Reichen und Dominanz kommen von Jane Burbanks und Frederick Coopers *Empires in World History: Power and the Politics of Difference* (2011). Burbank und Cooper nehmen an, dass Reiche in der Praxis nicht hegemonial sind und effektive imperiale Operationen eine robuste Infrastruktur benötigen, die sensibel mit den traditionellen Zentren der Macht umgeht. Dieses Werk hat auch in hohem Maße die grundlegenden politischen Theorien in meinem **Root-Design** (2018) gebildet.

Pax Pamir: Deutsche Ausgabe

Spielworxx, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de

Unter Lizenz von Wehrlegig Games LLC