



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## PAX PAMIR 2ND EDITION (1-5 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen die Machtverhältnisse und die 3 Mächte England, Russland und Afghanistan gegeneinander auszuspielen. Dabei können sie mit jeder dieser 3 Koalitionen ein Bündnis eingehen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten bzw. der Spieler, der nach einem Dominanzcheck (=Wertung) mindestens 4 Siegpunkte mehr als jeder andere Spieler hat.

### SPIELEND

Das Spiel endet entweder nach dem **4. Dominanzcheck** oder sofort, sobald ein Spieler **einen Vorsprung von 4 Siegpunkten** besitzt.





Siehe **Dominanzchecks am Ende der Spielhilfe**

### SPIELAUFBAU

→ Siehe **Seite 4-5** in der Anleitung.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **4 Machtbereiche in 4 Farben:**

-  **ökonomische Farbe** (ermöglicht Steuerzuflucht)
-  **militärische Farbe** (verdoppelt Preise im Markt)
-  **politische Farbe** (ermöglicht Regionenkontrolle)
-  **Geheimdienstfarbe** (ermöglicht Geiselnahme/Schutz)

Siehe **Aktionen**  
Siehe **Umsturz (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Eine Karte am Markt kaufen (Standard-Aktion)**  
Siehe **Steuerzuflucht (Hof-Aktion: Besteuern)**

→ **Koalitionen**

Die Spieler sind jederzeit mit einer dieser Koalitionen verbündet. Spieler, die mit derselben Koalition verbündet sind, können sich gegenseitig **nicht offen angreifen**.

 **Britisch**,  **Russisch**,  **Afghanisch**

→ **Einfluss**

Der Einfluss auf eine Koalition wird mit dem **Symbol der Koalition auf Karten im Hof** dargestellt. Auch **Geschenke** (auf dem Drehrad), Symbole auf **Beutekarten** und das **Symbol des Drehrads** selbst zählen dazu.

→ **Loyalität zu einer Koalition wechseln**

Sobald ein Spieler einen Einflusspunkt einer anderen Koalition erhält (z.B. durch **Beute-** oder **Patriotenkarten**) wechselt er zu dieser und **verliert sämtlichen Einfluss** (inkl. Beute, Patrioten und Geschenke) auf die vorherige Koalition.

→ **Koalitionsblöcke: Armeen / Straßen**

**Stehende** Blöcke stellen **Armeen** dar, **liegende** Blöcke stellen **Straßen** dar.

Straßen werden zur **Bewegung von Armeen** derselben Fraktion verwendet und verbinden benachbarte Regionen.

→ **Patrioten**

Patrioten sind durch einen **farbigen Balken (+ Koalitions-symbol)** in der Mitte der Karte zu erkennen. Sie tragen ein **Einflussymbol** bei.

Siehe **Loyalität zu einer Koalition wechseln (Schlüsselbegr.)**

→ **Hof**

Jeder Spieler besitzt einen Hof. Das ist die **Kartenauslage** vor ihm. Karten werden von der Hand in den Hof gespielt.

Siehe **Eine Karte ausspielen (Standard-Aktion)**  
Siehe **Hoflimit (Verwaltung)**

→ **Stämme / Spione**

Zylinder auf dem **Spielplan** stellen **Stämme** dar, Zylinder auf **Karten** stellen **Spione** dar.

Siehe **Umsturz (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Eine Region beherrschen (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Eine Karte ausspielen (Standard-Aktion)**  
Siehe **Bewegen (Hof-Aktion)**  
Siehe **Verrat (Hof-Aktion)**  
Siehe **Schlacht (Hof-Aktion)**

→ **Umsturz**

Verliert ein Spieler seinen letzten **Stamm** in einer Region, muss er alle **politischen Karten** dieser Region aus seinem Hof abwerfen. Verliert ein Spieler die letzte **politische Karte** einer Region, so muss er alle **Stämme** aus der Region entfernen.

**Politische Karten und Stämme einer Region sind verbunden!**

→ **Eine Region beherrschen**

Ein Spieler beherrscht eine Region, wenn er...

**01.** ...mindestens **1 Stamm in der Region** hat.

**02.** ...in Summe **die meisten Stämme und Armeen** der jeweils loyalen Koalition in der Region hat.

Der herrschende Spieler erhält den **Herrschaftsmarker** vom Spielplan.

Bei **Gleichstand** beherrscht kein Spieler die Region.

Um **Herrschaft zu verwehren**, sind **eigene Stämme nicht nötig!**

Siehe **Bestechungsgelder (Aktion: Eine Karte ausspielen)**  
Siehe **Besteuern (Hof-Aktion)**  
Siehe **Bauen (Hof-Aktion)**

→ **Verhandlungen zwischen Spielern**

Spieler dürfen **nicht bindende** Absprachen treffen.

**Karten dürfen niemals den Besitzer wechseln! Geld nur, wenn es die Aktionen bzw. die Regeln erlauben!**

### KOSTEN VON AKTIONEN ZAHLEN

Um Kosten von Aktionen zu zahlen (z.B. Bauen, Verrat, etc.) legst du entsprechend viele Rupien auf Karten(-felder) in den Markt, beginnst dabei allerdings mit **der letzten Spalte** rechts. Rupien auf leeren Feldern werden während der **Verwaltung** auf die Karten gelegt, die auf das Marktfeld geschoben werden.

### AKTIONEN

In deinem Zug führst du **bis zu 2 Aktionen** und anschließend **4 Verwaltungsschritte** aus. Für deine 2 Aktionen kannst du aus den 2 **Standard-Aktionen** und **Hof-Aktionen** wählen.

**Aktionen auf Karten, die der aktuell bevorzugten Farbe angehören, zählen nicht gegen das 2 Aktionen-Limit! Pro Karte darf nur 1 Aktion pro Spielzug verwendet werden.**

Siehe **4 Machtbereiche in 4 Farben (Schlüsselbegriff)**

### STANDARD-AKTIONEN

#### [ 1 ] EINE KARTE AM MARKT KAUFEN

Die Kosten einer Karte stehen in der Spalte darüber. Lege auf jede Karte vor der ausgewählten Karte **je 1 Rupie**. Ist ein Feld leer, lege die Rupie auf die Karte der jeweils anderen Zeile. Nimm anschließend die Karte und alle darauf liegenden Rupien.

Ist **Militär** die bevorzugte Farbe, müssen **je 2 Rupien** statt 1 auf jede Karte gelegt werden!

Legt ein Spieler aus irgendeinem Grund 1 Rupie auf eine Karte, darf er diese **in demselben Spielzug nicht mehr kaufen!**

#### [ 2 ] EINE KARTE AUSSPIELEN

Eine Karte kann **nur von der Hand** gespielt werden. Sie wird dem eigenen Hof **am linken oder rechten Ende** hinzugefügt. Anschließend werden die **Symbol-Aktionen** in der oberen Hälfte der Karte von oben nach unten abgehandelt.

**Bestechungsgelder:** Wird die Region der Karte **von einem anderen Spieler beherrscht**, musst du ihm Rupien in Höhe der Anzahl der **beherrschenden Stämme** zahlen. Der Herrscher kann einen Teil oder die gesamten Kosten erlassen.

Siehe **Eine Region beherrschen (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Verhandlungen zwischen Spielern (Schlüsselbegriff)**

### MÖGLICHE SYMBOL-AKTIONEN DER KARTEN

→ **Armeen der loyalen Koalition** in der Region platzieren.

Siehe **Einfluss (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Eine Region beherrschen (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Bewegen (Hof-Aktion)**  
Siehe **Schlacht (Hof-Aktion)**

→ **Straßen** auf einer Grenze der Region der Karte platzieren.

Straßen werden zur **Bewegung von Armeen** derselben Fraktion verwendet und verbinden benachbarte Regionen.

→ **Fremdfinanzierung:** Nimm 2 Rupien aus der Bank.

**Wird diese Karte abgeworfen, müssen die 2 Rupien wieder an die Bank zurückgezahlt werden! Für jede Rupie, die du nicht zahlen kannst, musst du eine weitere Karte aus deinem Hof oder von deiner Hand abwerfen.**

→ Zylinder als **Spion** auf eine Karte dieser Region platzieren.

Auch im Hof **anderer Spieler** möglich!

**Geiselnahme:** Besitzt ein Spieler **mehr Spione** auf einer Karte eines anderen Spielers als alle anderen Spieler einzeln, so hält er diese Karte als Geisel. Möchte der Besitzer **eine Aktion dieser Karte** nutzen, so muss er dem Geiselnehmer **Bestechungsgeld** in Höhe der geiselhaltenden Spione auf dieser Karte zahlen. Der Geiselnehmer kann einen Teil oder alle Kosten erlassen.

Siehe **Verhandlungen zwischen Spielern (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Bewegen (Hof-Aktion)**  
Siehe **Verrat (Hof-Aktion)**  
Siehe **Schlacht (Hof-Aktion)**

→ Zylinder als **Stamm** in der Region der Karte platzieren.

Siehe **Eine Region beherrschen (Schlüsselbegriff)**

→ Die **bevorzugte Farbe** festlegen.

Siehe **Aktionen**

### HOF-AKTIONEN

Jede Karte im Hof kann **nur für 1 Aktion pro Spielzug** verwendet werden!

→ **Besteuern**

Nimm dir die **angezeigte Anzahl an Rupien** von beliebigen Karten aus dem **Markt** und/oder von **anderen Spielern**, wenn diese eine Karte im eigenen Hof besitzen, deren Region du beherrscht.

**Steuerzuflucht:** Pro gelbem Stern auf Karten im eigenen Hof ist **1 Rupie** vor Steuern **geschützt!**

Siehe **Eine Region beherrschen (Schlüsselbegriff)**

→ **Geschenk an Koalition**

Zahle **2/4/6 Rupien** und lege (nur) **1 Zylinder** auf dein Drehrad.

Ein Geschenk zählt als **1 Einflusspunkt**.

Siehe **Einfluss (Schlüsselbegriff)**

Siehe **Loyalität zu einer Koalition wechseln (Schlüsselbegr.)**

Siehe **Kosten von Aktionen zahlen**

Du **verlierst alle Geschenke** beim Wechsel der Loyalität!

→ **Bauen**

Zahle **2/4/6 Rupien** und lege **1/2/3 Blöcke** als **Straßen** oder **Armeen** in Regionen, die er beherrscht.

Siehe **Einfluss (Schlüsselbegriff)**

Siehe **Eine Region beherrschen (Schlüsselbegriff)**

Siehe **Kosten von Aktionen zahlen**

→ **Bewegen**

Pro **Fahne / Bewegungspunkt** kannst du **1 Armee entlang einer Straße** bewegen (auch mehrfach) oder **1 Spion auf Karten nach links oder rechts** bewegen.

Die Höfe der Spieler gelten als **benachbart**.

Siehe **Eine Region beherrschen (Schlüsselbegriff)**

Siehe **Geiselnahme (Symbol-Aktion: Spion platzieren)**

Siehe **Verrat & Schlacht (Hof-Aktionen)**

→ **Verrat**

Zahle **2 Rupien** und lege eine Karte im eigenen oder einem fremdem Hof ab, auf der du mindestens einen **Spion** hast.

Alle Spione der Karte gehen **in den Vorrat ihrer Besitzer** zurück. Karten mit **Beutesymbol** können **optional** um **180°** gedreht unter das **Drehrad** gelegt werden. Sie zählen als **Einflussymbol**.

Auch gegen Spieler möglich, die **dieselbe Loyalität** besitzen!

Siehe **Loyalität zu einer Koalition wechseln (Beute)**

Siehe **Umsturz (Schlüsselbegriff)**

Siehe **Kosten von Aktionen zahlen**

Siehe **Zylinder als Spion platzieren (Symbol-Aktion)**

Siehe **Bewegen (Hof-Aktion)**

→ **Schlacht**

Entferne **Armeen, Straßen, Stämme** oder **Spione** auf **1 Karte** oder aus **1 Region** in Höhe der Anzahl der Schlacht-Symbole. Du kannst nicht mehr Einheiten entfernen, als du selbst **Armeen/Spione** in der Schlacht hast.

**Pro Schlacht-Aktion** kann nur auf **1 Karte** bzw. in **1 Region** gekämpft werden.

Spieler, die **mit derselben Koalition verbündet** sind, können sich gegenseitig **nicht offen angreifen!**

Siehe **Umsturz (Schlüsselbegriff)**

Siehe **Eine Region beherrschen (Schlüsselbegriff)**

## VERWALTUNG

### [ 1 ] HOFLIMIT ÜBERPRÜFEN

★ Das Hoflimit beträgt **3 + Summe der lila Sterne im Hof**.  
Lege überschüssige Karten ab.

### [ 2 ] HANDKARTENLIMIT ÜBERPRÜFEN

★ Das Handkartenlimit beträgt **2 + Summe der blauer Sterne im Hof**.  
Lege überschüssige Karten ab.

### [ 3 ] EREIGNISKARTEN LINKS IM MARKT AUSFÜHREN

Führe **Ereigniskarten** in der linken Spalte des Marktes aus (Text „Wenn abgeworfen“) und wirf sie anschließend ab.

### [ 4 ] MARKT BEFÜLLEN

Schiebe die Karten (inkl. der Rupien darauf) nach links auf um Lücken zu schließen. Fülle anschließend den Markt spaltenweise auf.

Fügst du eine **zweite Dominanzcheck-Karte** dem Markt hinzu, führe sofort **1 Dominanzcheck** durch und wirf anschließend **beide Karten** ab!

Siehe **Dominanzchecks**

## DOMINANZCHECKS

Das Spiel endet entweder nach dem Ausführen der **4. Dominanzcheck-Karte** oder sofort, sobald ein Spieler **einen Vorsprung von 4 Siegpunkten** besitzt.

DOMINANZCHECKS WERDEN AUSGEFÜHRT WENN...

**01.** ...ein Spieler eine rote Dominanzcheck-Karte kauft.

**02.** ...während der Verwaltung eine zweite Dominanzcheck-Karte dem Markt hinzugefügt wird.

## DOMINANZ ERMITTELN

**Blöcke zählen:** Die Differenz der gespielten Blöcke lässt sich leicht am **Nachschub** neben dem Spielplan ablesen.

→ **Erfolgreicher Dominanzcheck**

Eine Koalition hat **die meisten Blöcke (Armeen & Straßen)** im Spiel und **mindestens 4 Blöcke** mehr als jede andere Koalition.

→ **Nicht erfolgreicher Dominanzcheck**

Keine Koalition hat mindestens **4 Blöcke** mehr als alle anderen Koalitionen.

## ERFOLGREICHER DOMINANZCHECK

Alle Spieler, die **loyal zur dominierenden Koalition** sind, erhalten **5/3/1** Siegpunkte abhängig von Ihrem **Einfluss**.

→ **Instabiler Frieden:** Nach einem erfolgreichen Dominanzcheck werden **alle Blöcke (Armeen & Straßen)** vom Spielplan entfernt.

Bei **Gleichstand** werden die Punkte addiert, durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt und abgerundet.

Besitzt ein Spieler nun **mindestens 4 Siegpunkte** mehr als alle anderen Spieler, endet das Spiel sofort.

Siehe **Armee der loyalen Koalition platzieren (Symbol-Akt.)**

Siehe **Straße platzieren (Symbol-Aktion)**

Siehe **Einfluss (Schlüsselbegriff)**

## NICHT ERFOLGREICHER DOMINANZCHECK

Die Spieler erhalten **3/1** Siegpunkte abhängig von der **Anzahl ihrer gespielten Zylinder**.

Bei **Gleichstand** werden die Punkte addiert, durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt und abgerundet.

**Zylinder zählen:** Die Anzahl der gespielten Zylinder lässt sich leicht am eigenen Tableau ablesen.

Siehe **Zylinder als Spion platzieren (Symbol-Aktion)**

Siehe **Zylinder als Stamm platzieren (Symbol-Aktion)**

Siehe **Geschenk an Koalition (Hof-Aktion)**

## LETZTER DOMINANZCHECK (4. KARTE)

Die Siegpunkte durch den **letzten Dominanzcheck (4. Dominanzcheck-Karte)** werden **verdoppelt**.

## GLEICHSTANDSBRECHER

**01.** Die meisten **roten Sterne** im Hof.

**02.** Die meisten **Rupien**.

**03.** Der Spieler, der den besten Chopan Kebab kocht ;)

## SPIELTIPPS

→ Es gibt mehrere Ebenen im Spiel zu beachten:

**01.** Den **Status Quo der 3 Koalitionen** auf dem Spielplan.

**02.** Der eigene **Einfluss** auf die loyale Koalition.

**03.** Die **Aktionen** des eigenen Hofes.

**04.** Die **Kontrolle** über andere Spieler.

**05.** Das **Management** des eigenen Hofes.

Siehe **Einfluss (Schlüsselbegriff)**

Siehe **Eine Karte am Markt kaufen (Standard-Aktion)**

Siehe **eine Region beherrschen (Schlüsselbegriff)**

Siehe **Aktionen**

Siehe **Besteuerung & Steuerzuflucht**

Siehe **Bestechungsgelder (Aktion: Eine Karte ausspielen)**

Siehe **Spion platzieren (Symbol-Aktion)**

Siehe **Geiselnahme (Symbol-Aktion: Spion platzieren)**

Siehe **Hoflimit (Verwaltung)**

Siehe **Handkartenlimit (Verwaltung)**

Siehe **Dominanzcheck**

→ Manchmal ist es ratsam die **Loyalität zu einer Koalition zu wechseln** und so auf den „Gewinnerzug“ aufzuspringen.

Siehe **Loyalität zu einer Koalition wechseln (Schlüsselbegr.)**

→ **Rupien** lassen sich nur wie folgt verdienen:

**01.** Durch Kauf von Karten aus dem Markt (mit Rupien darauf)

**02.** Besteuerung

**03.** Bestechungsgelder (Regionenkontrolle oder Geiselnahme)

**04.** Fremdfinanzierung

**05.** eventuelle Ereigniskarten

→ Ist **keine Koalition dominant** und es befinden sich wenige Karten im Markt, die das **Ausspielen von Blöcken** ermöglichen, solltest Du versuchen **viele Zylinder auszuspielen**.

→ Es kann sinnvoll sein, eine Karte, die das **Ausspielen von 2 oder gar 3 Blöcken** ermöglicht **auf der Hand** zu behalten, bis die richtige Zeit gekommen ist...