Pax Pamir: Segunda Edição

Regras

Em Pax Pamir, cada jogador assume o papel de um líder afegão do século XIX que tenta criar um novo Estado após o colapso do Império Durrani. A história ocidental costuma chamar esse período de "O Grande Jogo" devido ao papel que os europeus tiveram na tentativa de usar a Ásia Central como um palco para suas rivalidades. Neste jogo, esses impérios são vistos estritamente da perspectiva dos afegãos, que buscavam manipular os intrometidos *ferengi* (estrangeiros) para seus próprios fins.

Em termos de jogabilidade, Pax Pamir é um jogo bem direto de construção de *tableau*. Os jogadores passam a maior parte dos seus turnos comprando cartas de um Mercado central e jogando essas cartas à sua frente, em uma única fileira chamada Corte. Jogar cartas acrescenta unidades ao mapa do jogo e dá acesso a ações adicionais que podem ser realizadas para prejudicar os outros jogadores e influenciar o rumo do jogo. Vale enfatizar esse último detalhe. Embora todos construam sua própria fileira de cartas, o jogo oferece aos jogadores várias formas de interferir nos planos dos outros, direta e indiretamente.

Para sobreviver, os jogadores se organizarão em Alianças. No jogo, essas Alianças são identificadas principalmente por seus fomentadores. Duas das Alianças (Britânica e Russa) são fomentadas pelos poderes europeus. A terceira Aliança (Afegã) é fomentada por grupos nativos que querem acabar com o envolvimento europeu na região.

Ao longo do jogo, as diferentes Alianças serão avaliadas quando uma carta de Evento especial chamada Verificação de Domínio for resolvida. Se uma única Aliança tiver a liderança dominante durante uma dessas verificações, os jogadores leais a ela receberão pontos de vitória com base em suas Influências na Aliança. No entanto, se o Afeganistão ainda estiver fragmentado durante uma dessas verificações, os jogadores receberão pontos de vitória conforme suas bases de poder pessoal.

Componentes

O Mapa

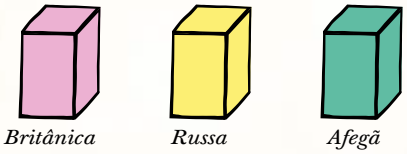
O mapa é composto por seis regiões. Não existe limite de peças que podem ser colocadas em uma região ou fronteira específica, e peças pertencentes a jogadores e Alianças diferentes podem ocupar uma mesma região ou fronteira. O mapa é cercado por uma trilha de pontos de vitória e espaços para marcar o Naipe Favorecido.

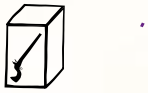


Blocos de Aliança (36)

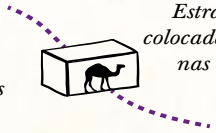
Cada Aliança tem 12 blocos em sua cor. O que um bloco representa depende do local onde ele é colocado. Um bloco colocado em uma região é chamado de **Exército**. Se for colocado em uma fronteira, o bloco é chamado de **Estrada** (é útil colocar blocos de Estrada deitados para facilitar a visualização).

Em geral, blocos de Aliança só beneficiam jogadores atualmente leais à Aliança em questão. Então, mesmo que você tenha ajudado a desenvolver o Exército, seus soldados não o seguirão se você mudar sua lealdade.





Exércitos são colocados em pé nas regiões.

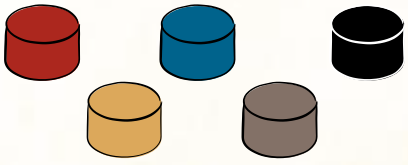


Estradas são colocadas deitadas nas bordas.

Cilindros (55)

Cada jogador tem 11 cilindros em sua cor. O cilindro com o desenho dourado é usado para marcar os pontos de vitória. Os cilindros restantes representam elementos diferentes com base no local onde são colocados. Um cilindro colocado em uma região é chamado de **Tribo**. Se for colocado em uma carta na Corte de um jogador, ele é chamado de **Espião**.

Diferentemente das peças de Aliança, os cilindros sempre ficam do seu lado, mesmo que você mude sua lealdade.



Estoque de Dinheiro (36)

Há 36 moedas no jogo. Cada uma vale uma única Rupia. Ao contrário dos outros componentes do jogo, não existe limite fixo quanto ao número de moedas, mas dificilmente faltarão moedas. Em Pax Pamir, as Rupias representam o capital político. Naquela época, o capital político era, em grande parte, um jogo de soma zero, e isso também vale para Pax Pamir.



Marcadores de Governante



Indicador de Lealdade e Tabuleiro dos Jogadores na cor de cada jogador



Outras Peças

Diversas outras peças assumem diferentes funções ao longo do jogo, incluindo os marcadores de Governante, os tabuleiros dos jogadores, os indicadores de lealdade e o marcador de Naipe Favorecido.



Marcador de Naipe Favorecido

Cartas (142)

Existem três tipos de cartas em Pax Pamir: cartas de Evento (16), cartas de Corte (100) e cartas de Wakhan (24 de IA e 2 de auxílio).

As cartas de Evento vão direto ao ponto. Cada uma tem dois efeitos. O efeito de baixo é ativado se a carta for comprada por um jogador. O efeito de cima é ativado se a carta for descartada automaticamente durante a fase de limpeza, no fim do turno de um jogador. Observe que quatro dessas cartas de Evento têm a mesma imagem da sala do trono de Bala Hissar; essas cartas são cartas de Evento especiais chamadas Verificações de Domínio e determinam quando e como os pontos de vitória são concedidos.

A grande maioria das cartas do jogo é chamada de cartas de Corte. Cartas de Corte contêm muitas informações e compreendê-las é fundamental para um jogo de Pax Pamir. A anatomia dessas cartas é descrita abaixo.

As cartas de IA de Wakhan são usadas somente ao jogar com Wakhan (pág. 16). As cartas de auxílio de Wakhan são usadas para guardar os Presentes dela e fornecer lembretes sobre regras importantes.

Carta de Evento



Carta de Evento
Verificação de Domínio

Anatomia Central

Todas as Cartas de Corte possuem essas características.



Anatomia Avançada

Algumas Cartas de Corte possuem essas características.



Patriotas

Algumas Cartas de Corte sustentam fortes opiniões.



Patriotas apenas servirão na sua corte se suas lealdades estiverem alinhadas!

Patriota (barra colorida)

Cartas de Wakhan

Ignore-as a menos que você esteja jogando com Wakhan.



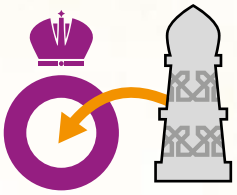
Preparação

Para usar Wakhan, a adversária automatizada, com 1 ou 2 jogadores humanos, consulte as regras na pág. 16.

Naipe Favorecido Inicial

Pax Pamir começa em um período de grandes reviravoltas políticas. Ayub Xá, o último imperador Durrani, acabou de ser deposto. Uma região outrora unificada está agora à beira do colapso total e as autoridades locais estão tomando iniciativa.

Para representar esse clima político, coloque o marcador de Naipe Favorecido no espaço ao lado do Naipe Político.



Monte o Baralho de Compra

Monte o baralho de compra seguindo os passos a seguir:

1. Separe as cartas de Corte e as cartas de Evento.
2. Embaralhe as cartas de Corte. Crie 6 pilhas de cartas de Corte viradas para baixo, cada uma contendo 5 cartas mais 1 carta por jogador. As cartas de Corte restantes não serão usadas neste jogo.
3. Separe as 4 cartas de Evento de Verificação de Domínio das outras cartas de Evento. Coloque uma delas em cada uma das quatro pilhas mais à direita.
4. Embaralhe as cartas de Evento restantes. Coloque 2 na segunda pilha da esquerda e 1 em cada uma das quatro pilhas restantes à direita dela. As 6 cartas de Evento restantes não serão usadas neste jogo.
5. Por fim, embaralhe cada pilha separadamente. Então, empilhe as pilhas uma sobre a outra, de forma que as quatro pilhas que contêm cartas de Evento de Verificação de Domínio fiquem no fundo do baralho. Não embaralhe esse baralho agrupado.

Crie o Mercado

Em Pax Pamir, as cartas entram em jogo por meio de um Mercado. O Mercado é composto por um arranjo de 12 cartas viradas para cima, dispostas em uma tabela de 2 fileiras e 6 colunas. Durante a preparação, crie esse Mercado comprando cartas do baralho de compra e preenchendo cada coluna do Mercado (a fileira do topo primeiro), começando pela coluna mais à esquerda. Então, coloque o baralho de compra à direita do Mercado.

Pegue as Peças de Jogador

Distribua um conjunto de 11 cilindros, 1 indicador de lealdade, 1 tabuleiro de jogador e 4 Rupias para cada jogador. Coloque um cilindro de cada jogador no espaço 0 da trilha de pontos de vitória e o restante no tabuleiro de jogador de cada jogador.

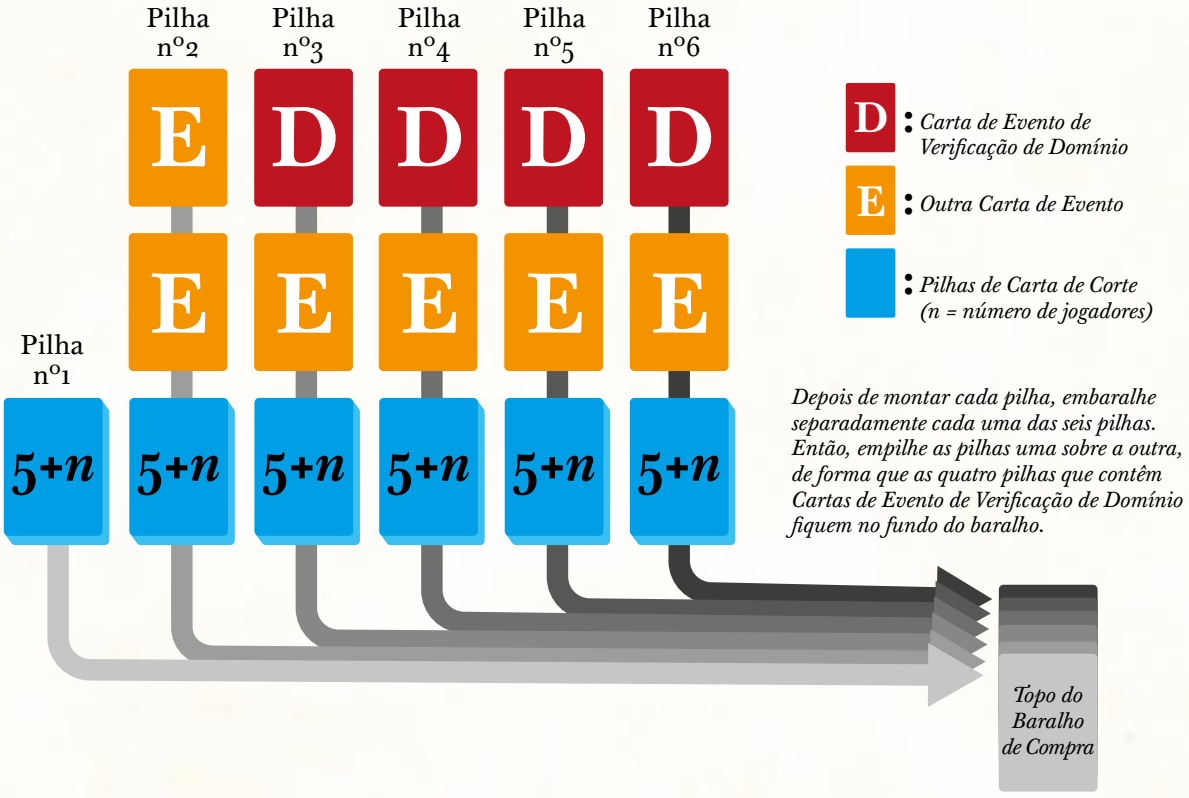
Banco e Blocos de Aliança

Coloque as moedas restantes e o compartimento de blocos de Aliança próximos à área do jogo.

Lealdade Inicial

Começando por um jogador aleatório e seguindo no sentido horário, cada jogador ajusta seu indicador de lealdade para determinar a lealdade que ele escolheu. Depois que o último jogador tiver escolhido sua lealdade inicial, ele jogará o primeiro turno. **O jogo está pronto para começar.**

UMA VISÃO DA CONSTRUÇÃO DO BARALHO



EXEMPLO DA PREPARAÇÃO DE UMA MESA PARA TRÊS JOGADORES



Termos e Conceitos Importantes

Os Quatro Naipes

A grande maioria das cartas de Pax Pamir é dividida em 4 Naipes, cada um correspondente a um modo de poder diferente: Econômico, Militar, Político e de Inteligência. Cada Naipe tem suas próprias vantagens. Em termos gerais...



O Naipe Econômico controla o fluxo de Rupias e o movimento das peças. Ele também protege riquezas dos impostos no jogo.



O Naipe Político consolida poder e controla quais cartas podem ser jogadas.



O Naipe Militar comanda Exércitos e ajuda a assegurar o domínio de uma Aliança.



O Naipe de Inteligência concede flexibilidade diplomática e a habilidade de comprometer inimigos.

O Naipe Favorecido

Há sempre um Naipe Favorecido no jogo. Esse Naipe determina quais cartas realizam ações bônus (pág. 12) e pode aumentar o custo das cartas (pág. 10). O Naipe Favorecido muda quando certas cartas são jogadas (pág. 11).

Sua Corte

Cada jogador é associado a uma única fileira de cartas chamada Corte. Os jogadores começam o jogo sem nenhuma carta em sua Corte, mas gradualmente adicionarão e removerão cartas ao longo do jogo. As cartas em uma Corte **não podem** ser reorganizadas livremente. Embora a sua Corte possa crescer para qualquer tamanho durante o seu turno, durante a limpeza você deve descartar cartas da sua Corte de modo que você não tenha mais cartas de Corte que 3 mais a soma de estrelas roxas nas cartas da sua Corte.

Sua Mão

Cada jogador tem uma mão de cartas. Embora a sua mão possa crescer para qualquer tamanho durante o seu turno, durante a limpeza você deve descartar cartas da sua mão de modo que você não tenha mais cartas na mão que 2 mais a soma de estrelas azuis nas cartas da sua Corte.

Nível e Privilégio

Cada carta de Corte tem um nível de 1 a 3 estrelas. O nível tem duas consequências importantes. Primeiramente, o nível de uma carta determina a força de algumas das suas ações. Essas ações têm símbolos adicionais que ajudam os jogadores a se lembrar de quais ações dependem de nível. Além disso, o nível da carta também é adicionado ao seu total de estrelas de um Naipe específico. Cada soma de estrelas de um Naipe expande um privilégio importante, conforme indicado a seguir:



*Marcha de Nível **um***



*Marcha de Nível **três***



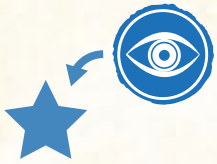
Estrelas Econômicas previnem que suas Rupias sejam taxadas.



Estrelas Militares são usadas para desempatar uma pontuação final.



Estrelas Políticas permitem que você mantenha uma corte maior.



Estrelas de Inteligência permitem que você mantenha mais cartas em sua mão.

Lealdade e Influência

Os jogadores de Pax Pamir são sempre leais a uma das três Alianças: Britânica (rosa), Russa (amarela) ou Afegã (verde). Sua lealdade determina a cor dos blocos de Aliança que você colocará ao jogar cartas ou realizar a ação Construir (*exemplo: jogadores leais à Aliança Russa usam blocos amarelos).*

A extensão da sua lealdade a uma Aliança é medida em pontos de Influência. Mais detalhes serão dados sobre as formas de adquirir esses pontos, mas, por ora, basta saber que a sua Influência total é a soma de **1** mais o número de **Patriotas** na sua Corte, o número dos seus **Prêmios** e o número dos seus **Presentes**.

Para mudar a sua lealdade, você deve ganhar um ponto de Influência associado a uma Aliança diferente da sua (jogando Patriotas ou traindo cartas com Prêmios). Sempre que você mudar sua lealdade, primeiro devolva seus Presentes para o estoque e descarte quaisquer Prêmios e Patriotas que você acumulou anteriormente. Por fim, ajuste o seu indicador de lealdade para que ele indique a sua nova lealdade.

EXEMPLO DE MUDANÇA DE LEALDADE

Benjamin é leal à aliança Afegã. Ele possui um Presente, um Prêmio e um Patriota.

Ainda assim, ele decide mudar de lealdade. Ele joga o patriota "Sir John Keane". Nesse instante, ele perde seu Presente, seu Prêmio e seu Patriota.



Governar uma Região

Cada uma das seis regiões do jogo é associada a um marcador de Governante. Os marcadores de Governante permanecem no tabuleiro se nenhum jogador governar a região naquele momento. Se um jogador governar uma região, ele deve imediatamente pegar o marcador de Governante associado a ela e colocá-lo na área de jogo dele. Da mesma forma, se um jogador deixar de governar uma região, o marcador de Governante associado deve ser devolvido ao tabuleiro imediatamente.

Para pegar um marcador de Governante, você deve ter **no mínimo 1 Tribo** e **múltiplas peças de Governo** (mais do que cada outro jogador). Exércitos leais e Tribos são considerados peças de Governo. Em caso de empate, nenhum jogador governa a região. Exércitos pertencentes a Alianças inimigas podem impedir que você pegue um marcador de Governante, mesmo que não haja Tribos inimigas.

Governar uma região permite que os jogadores tenham acesso à ação Construir (pág. 13), privilégios especiais de imposto (pág. 13) e a habilidade de conseguir subornos dos outros jogadores que quiserem jogar cartas associadas a essa região (pág. 11). É bom ser rei.

Exemplo: você tem 3 peças de Governo em Kandahar (1 Tribo e 2 Exércitos Afegãos leais a você). Há também 4 Exércitos adicionais que não são leais a você (2 Britânicos e 2 Russos). Por ter ao menos uma Tribo na região e a maior quantidade de peças de Governo, você pega o marcador de Governante.



Regras Gerais

Negociação

Os jogadores têm a liberdade de discutir o jogo durante as jogadas e coordenar suas ações explicitamente. No entanto, qualquer acordo feito não deve ser considerado obrigatório. Cartas nunca podem ser transferidas entre os jogadores. Dinheiro só pode ser transferido de um jogador para o outro se isso for explicitamente permitido pelas regras (*exemplo: cobrança de impostos de subordinados, suborno para realizar ações de refém e jogar cartas*).

Limite de Componentes

Se você tiver que colocar uma unidade e não houver nenhuma no estoque, você deve pegar uma peça da forma/cor exigida de qualquer lugar do jogo, exceto quaisquer peças colocadas no turno atual. Ao pegar e colocar uma peça dessa forma, você pode converter o tipo de uma unidade em outro tipo.

Exemplo: você precisa colocar um Espião, mas não há cilindros restantes no seu estoque, então você pega uma das suas Tribos em jogo e a coloca como um Espião conforme instruído.

Prioridade de Cartas e Habilidades Especiais

Algumas cartas de Evento e de Corte têm Habilidades Especiais que modificam as regras do jogo. Essas cartas sempre têm prioridade em relação às regras. Se uma carta de Corte tiver uma Habilidade Especial, a habilidade fica ativa enquanto a carta permanecer na sua Corte.

Acesso a Ações

Você sempre tem acesso às seguintes ações principais: comprar e jogar. Além disso, as cartas da sua Corte lhe dão acesso às ações listadas nelas. **Cada carta da sua Corte pode ser usada para realizar uma única ação por turno.** *Ou seja, mesmo que uma carta tenha três ações listadas, apenas uma delas pode ser usada por turno.*

Descartar uma Carta da sua Corte



Sempre que uma carta da sua Corte é descartada, as seguintes regras entram em vigor:

- ☛ Quaisquer Espiões da carta são perdidos e devolvidos ao estoque do seu dono.
- ☛ Se a carta tiver o ícone de Alavancada, você deve devolver 2 Rupias ao estoque. Para cada Rupia que você não puder devolver, você deve descartar uma carta da sua mão ou Corte (exceto essa carta, é claro). Se você não tiver mais cartas restantes, nenhum outro pagamento é necessário.

A Regra de Deposição



No geral, não existe uma conexão permanente entre as cartas da sua Corte e as peças no mapa. No entanto, se você perder a sua última Tribo em uma região, você deve imediatamente descartar da sua Corte todas as cartas Políticas associadas a essa região. Da mesma forma, se você perder a última carta Política da sua Corte associada a uma região, você deve imediatamente remover todas as suas Tribos naquela região. Muitos jogos serão vencidos ou perdidos por causa dessa regra, então pode ser interessante fazer uma releitura para garantir que ela foi compreendida!

Sequência do Jogo

Pax Pamir é jogado ao longo de uma série de turnos. Em cada turno, o jogador ativo realiza até duas ações cujas descrições você pode ver nas duas seções seguintes deste livro de regras. Esse limite não inclui as ações bônus (pág. 12). Você pode optar por realizar apenas uma ação ou não realizar nenhuma. Após concluir o seu turno, realize uma limpeza. Então, a vez passa para o próximo jogador no sentido horário até o jogo acabar.

Limpeza

A limpeza é composta de 4 passos:

Primeiramente, se você tiver mais cartas que 3 mais a soma das estrelas roxas nas cartas da sua Corte, descarte cartas da sua Corte até ficar dentro do seu limite de cartas.

Depois, se você tiver mais cartas que 2 mais a soma das estrelas azuis nas cartas da sua Corte, descarte cartas da sua mão até ficar dentro do seu limite de cartas.

Em seguida, descarte quaisquer cartas de Evento que estejam na coluna mais à esquerda do Mercado. Quaisquer Rupias no Evento descartado permanecem na mesma posição. A fileira superior é sempre descartada primeiro, seguida da fileira inferior. Quando uma carta de Evento é descartada, todos os jogadores são afetados pelo texto ou ícone de impacto no topo da carta.

Por fim, preencha quaisquer espaços vazios no Mercado movendo todas as cartas dessa fileira (junto com suas respectivas Rupias) para sua posição mais à esquerda. Se uma carta for movida para um espaço com Rupias de uma carta de Evento descartada anteriormente, essas Rupias são colocadas na nova carta que está assumindo essa posição. Então, compre novas cartas para preencher quaisquer espaços vazios, começando pelos espaços mais à esquerda, restaurando o tamanho normal do Mercado (se possível). Em cada coluna vazia, preencha a fileira de cima primeiro.

Instabilidade. Se uma carta de Verificação de Domínio for revelada e já houver uma carta dessas no Mercado, realize uma Verificação de Domínio imediatamente e, então, descarte ambas as cartas de Verificação de Domínio, preenchendo os espaços vazios no Mercado conforme descrito acima. Se a carta de Verificação de Domínio Final for descartada dessa forma, a Verificação de Domínio realizada conta como a verificação final.

Fim do Jogo e Vitória

Um jogo de Pax Pamir pode acabar de duas formas. Se após uma Verificação de Domínio um único jogador tiver pelo menos 4 pontos de vitória a mais que cada outro jogador, o jogo acaba e esse jogador é o vencedor. Do contrário, o jogo sempre acaba após a resolução da Verificação de Domínio Final do baralho, e o jogador com mais pontos de vitória vence.

Se um ou mais jogadores tiverem o mesmo número de pontos de vitória no fim do jogo, vence o jogador empatado que tiver mais estrelas vermelhas em sua Corte. Se o empate persistir, vence o jogador empatado que tiver mais Rupias. Se ainda assim houver um empate, vence o jogador que souber fazer o melhor chopan kebab (espetinho de cordeiro).

Você encontra a descrição da pontuação de Verificações de Domínio na pág. 15.



Ações Principais

Esta seção contém a descrição das duas ações principais de Pax Pamir. Embora não sejam difíceis, as ações Comprar e Jogar são certamente as mais complicadas do jogo. Ao ensinar alguém a jogar este jogo, alguns grupos podem preferir aprender somente essas duas ações para depois introduzir as outras ações gradualmente nas primeiras rodadas do jogo.

Comprar

Compre uma carta do Mercado e adicione-a à sua mão. Se você comprar uma carta que contém Rupias, você as recebe junto com a carta.

Para comprar uma carta, você deve ser capaz de pagar o custo da carta ao Mercado.

O custo da carta depende da coluna em que ela está atualmente no Mercado. A coluna mais à esquerda é gratuita; a coluna ao lado dela custa 1 Rupia; seguida da próxima, que custa 2; e assim por diante. Pague esse custo colocando 1 Rupia em cada carta na mesma fileira à esquerda da carta que você está comprando. Se você tiver que colocar uma Rupia em um espaço vazio do Mercado, pague o custo da carta na mesma coluna, mas na outra fileira do Mercado. **Se você colocar uma Rupia em uma carta do Mercado por qualquer motivo, você não poderá comprar aquela carta neste turno.**

Cartas de Evento. As cartas de Evento (inclusive as Verificações de Domínio) nunca vão para a mão do jogador e são resolvidas assim que são compradas do Mercado. Muitas cartas de Evento têm efeitos duradouros, que permanecem em vigor até a próxima resolução de Verificação de Domínio. Os jogadores que pegam essas cartas de Evento devem colocá-las abaixo de suas Cortes. As cartas de Evento que alteram o jogo em geral devem ser colocadas próximas ao mapa, visíveis para todos os jogadores.

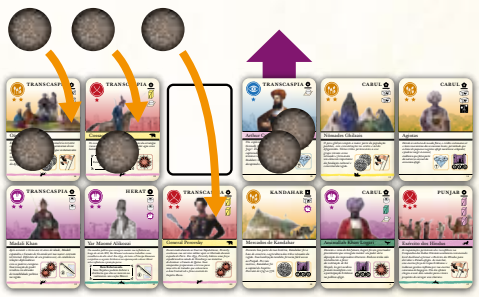
Comprar Cartas quando Cartas Militares estão Favorecidas. Se as cartas Militares estiverem favorecidas, o custo de compra das cartas é dobrado. Ao comprar cartas do Mercado, coloque 2 Rupias em cada carta à esquerda da carta comprada em vez de apenas 1.

EXEMPLO DE COMPRA

Como sua primeira ação do turno, Caio compra a terceira carta da fileira do topo. Ele gostaria de comprar uma segunda carta em sua segunda ação.

Por ele já ter colocado uma moeda em cada uma das duas cartas da fileira do topo em seu turno, ele não pode comprá-las. Assim, ele decide comprar a carta "Arthur Conolly". Ele paga às duas primeiras cartas da fileira do topo com uma moeda cada. O terceiro espaço está vazio, por essa razão ele paga a sua terceira moeda na fileira oposta.

Ele então pega a sua carta comprada e pega as duas Rupias da carta comprada.





Jogar

Jogue qualquer carta da sua mão na sua Corte.

Para jogar uma carta, primeiro revele-a para todos os jogadores e anuncie o nome e a região dela. Se você for o governante da região da carta ou se ninguém governar a região, você pode jogar a carta livremente. Se outro jogador for o governante dessa região, você deve pagar a ele um suborno em Rupias igual ao número de Tribos do governante nessa região. Qualquer parte desse custo pode ser renunciada com a permissão do governante. Se o suborno não for pago (ou renunciado), o jogo segue como se a ação nunca tivesse sido realizada.

Sem Limite de Acúmulo

Em geral, não existe um limite de peças que determinada região, fronteira ou carta de Corte pode comportar. As peças também podem coexistir com as peças de outros jogadores e Alianças.

A carta jogada pode ser adicionada à extremidade esquerda ou direita da sua Corte.

Se a carta for um Patriota que não corresponde à sua lealdade, descarte todos os seus Patriotas e Prêmios e remova todos os Presentes. Então, ajuste seu indicador de lealdade para que ele corresponda à lealdade do Patriota.

Após jogar uma carta, resolva cada ícone de impacto no lado direito dela, começando de cima para baixo. Veja abaixo a descrição dos efeitos de ícones de impacto:



Coloque um bloco da Aliança a qual você é leal em qualquer fronteira dessa região. Essa peça passa a ser uma **Estrada.**



Coloque 1 bloco da Aliança a qual você é leal nessa região. Essa peça passa a ser um **Exército.**



Pegue 2 Rupias do banco. Essa carta está Alavancada. *Lembrete: se você descartar essa carta, você deve pagar de volta as Rupias (pág. 8).*



Coloque um dos seus cilindros em uma carta na Corte de qualquer jogador que corresponda à região da carta jogada. Essa peça passa a ser um **Espião.**



Coloque um dos seus cilindros nessa região. Essa peça passa a ser uma **Tribo.**



Mova o marcador de Naipe Favorecido para o Naipe indicado. *Lembrete: se o Naipe Favorecido for o Militar, o custo para realizar a ação Comprar é dobrado.*

EXEMPLO DE COMO JOGAR UMA CARTA

Olívia (azul) é leal à Aliança Britânica. Ela quer jogar a carta "Mercadores Sique em Laore".

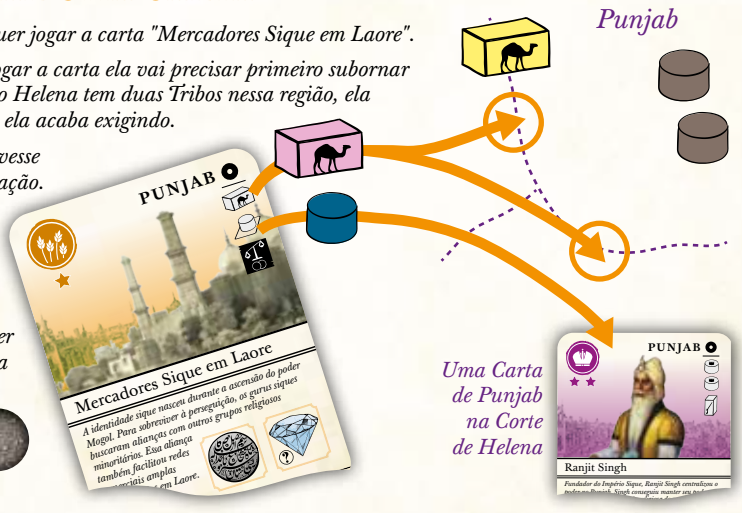
Essa carta é baseada em Punjab, então para jogar a carta ela vai precisar primeiro subornar a governante de Punjab, Helena (cinza). Como Helena tem duas Tribos nessa região, ela pode exigir um suborno de até 2 Rupias, o que ela acaba exigindo.

Olívia decide que vale o investimento. Se ela tivesse se recusado a pagar, Olívia não perderia uma ação.

Primeiro, Olívia pode colocar uma Estrada em uma das conexões adjacentes a Punjab (mesmo que já existam outras Estrada lá!). Como ela é leal aos Britânicos, a Estrada será rosa.

Então Olívia vai colocar um Espião em qualquer Carta de Corte associada com Punjab. Ela opta por colocar um Espião em uma das Cartas de Corte da Helena. Talvez ela consiga chantageá-la no futuro!

Por fim, como a carta jogada está Alavancada, Olívia vai pegar 2 Rupias do Banco.



Ações de Cartas

As outras ações de Pax Pamir são associadas a cartas de Corte e só podem ser realizadas se você tiver uma carta que contém essa ação na sua Corte. **Cada carta só pode ser usada para uma única ação por turno, independentemente do número de ícones de ação exibidos na carta.**

Algumas ações de cartas são modificadas pelo nível da carta. Quanto mais alto o nível, maior o efeito da ação. Para ajudar você a se lembrar disso, os ícones de ação modificados por nível contêm símbolos extras.

Ações Bônus. As ações de cartas que correspondem ao Naipe Favorecido não contam para o limite de duas ações do seu turno. *Lembre-se: cada carta dessas ainda só pode ser usada para uma única ação por turno.*

Custos de Ação. Algumas ações de cartas exigem que o jogador realizando a ação pague uma quantidade de Rupias a cartas do Mercado. Essas Rupias sempre são pagas de forma parecida: **Rupias iguais ao custo devem ser colocadas nas cartas mais à direita de ambas as fileiras do Mercado, sendo uma Rupia para cada carta.** Se um espaço do Mercado estiver vazio, pule esse espaço e pague à(s) próxima(s) carta(s) da fileira. *Lembrete: se você colocar uma Rupia em uma carta do Mercado por qualquer motivo, você não poderá comprar a carta em questão neste turno. Para ver um exemplo de pagamento de custos de ação, consulte a seção de Ação Construir na página seguinte.* Se o Mercado não tiver cartas suficientes para acomodar as Rupias pagas, quaisquer Rupias excedentes são removidas do jogo. *Isso pode vir a acontecer mais no fim do jogo, quando o baralho se esgotar.*

Ações Reféns. As cartas de Corte podem ser mantidas reféns da mesma forma que um jogador pode governar uma região. Para manter uma carta refém, um único jogador inimigo deve ter mais Espiões na carta do que cada outro jogador. Quando uma carta na Corte de um jogador é mantida refém, ele só pode usar as ações da carta se o jogador que a está mantendo refém receber um suborno equivalente ao número de Espiões dele presentes nela. Qualquer parte desse pagamento pode ser renunciada com a permissão do jogador que está mantendo as ações reféns. Habilidades especiais *(descritas em uma pequena caixa de texto)* nunca são mantidas reféns.

EXEMPLO DE AÇÃO DE REFÉM

Essa carta está na corte da Helena (cinza). Olívia (azul) tem dois Espiões nessa carta e Helena só tem um. Por isso, as duas ações dessa carta são reféns de Olívia.

Para realizar qualquer uma das duas ações dessa carta, Helena deve pagar um suborno de 2 Rupias para Olívia. Olívia pode reduzir ou renunciar esse suborno por completo.



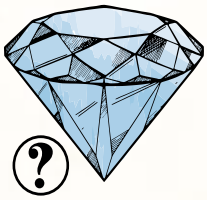




Cobrar Imposto

Pegue uma quantidade de Rupias (até o nível da carta em ação) de jogadores com pelo menos uma carta de Corte associada a uma região que você governa ou de qual(is)quer carta(s) no Mercado (independentemente da região delas). Você pode pegar Rupias de fontes variadas, desde que o total obtido não exceda o nível da carta em ação.

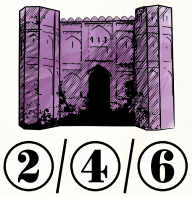
Abrigo Fiscal. O número total de estrelas douradas na sua Corte indica a quantidade de Rupias que você pode proteger da ação Cobrar Imposto. Somente suas Rupias que excederem o seu Abrigo Fiscal. ficarão vulneráveis à ação Cobrar Imposto.



Presentear

Coloque um dos seus cilindros em um dos seus espaços vazios de Presente no seu indicador de lealdade. Cada Presente contará como um ponto de Influência na sua Aliança atual. O custo dessa ação é igual ao preço indicado no Presente colocado (2, 4 ou 6).

Lembrete: Seus Presentes são perdidos sempre que você muda de lealdade!



Construir

Coloque até 3 Exércitos e/ou Estradas em quaisquer regiões que você governa. As Estradas podem ser colocadas em quaisquer fronteiras adjacentes. Você pode comprar qualquer combinação de unidades diferentes. O custo dessa ação é igual a 2 Rupias por unidade colocada.

Exemplo de Imposto

Olívia realiza uma ação Cobrar Imposto com uma carta de nível dois. Ela governa Cabul.

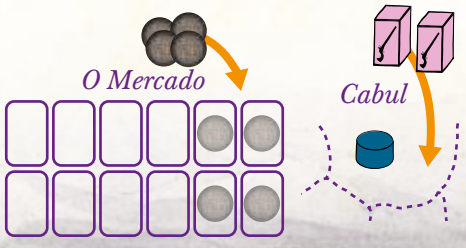
Como Olívia governa Cabul, ela pode pegar uma Rupia da Bianca, que tem uma Carta de Corte nessa região. As outras Rupias de Bianca estão protegidas pelo Abrigo Fiscal de seu Agiota.



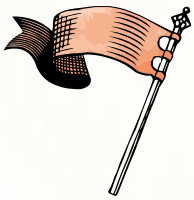
Exemplo de Construção

Olívia realiza uma ação Construir. Ela governa Cabul e é leal à Aliança Britânica.

Como Olívia governa somente Cabul, ela pode construir Exércitos em Cabul ou Estradas dentro de qualquer uma das suas quatro fronteiras. Ela pode colocar até três blocos com essa ação, mas decide colocar apenas dois Exércitos. O custo total dessa ação é de 4 Rupias, as quais ela paga ao Mercado.







Mover

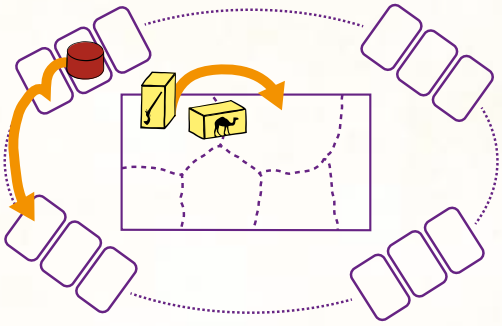
Para cada nível da carta em ação, você pode mover 1 Exército leal ou Espião. A mesma unidade pode ser movida várias vezes em um único turno. Da mesma forma, vários movimentos podem ser divididos entre diversos dos seus Espiões e Exércitos leais.

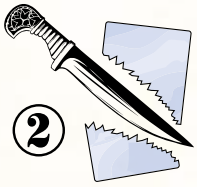
Para mover um Exército de uma região para uma região adjacente, deve existir uma Estrada correspondente à lealdade do Exército em movimento na fronteira que está sendo atravessada.

Os Espiões se movem pelas cartas nas Cortes dos jogadores (nos sentidos horário e anti-horário) como se elas formassem um único trajeto contínuo em torno da área do jogo.

EXEMPLO DE MOVIMENTO

Benjamin (vermelho) realiza uma ação Mover (de nível três). Ele é leal à Aliança Russa. Com essas duas primeiras ações, ele move seu Espião duas cartas, no sentido anti-horário. Então, como seu movimento final, ele move seu Exército para uma região adjacente usando uma Estrada amarela.



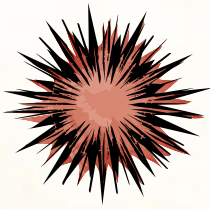


Trair

Descarte uma carta onde você tem um Espião (incluindo cartas na sua própria Corte). Quaisquer Espiões na carta traída são perdidos e devolvidos aos estoques dos seus donos. Essa ação sempre custa 2 Rupias.

Depois que a carta traída for descartada, você **pode** aceitá-la como um Prêmio, colocando-a parcialmente atrás do seu indicador de lealdade. Se esse Prêmio tiver lealdade diferente da sua lealdade atual, primeiramente remova todos os Presentes, Prêmios e Patriotas na sua Corte que correspondam à sua lealdade anterior, girando o indicador de lealdade em seguida para que ele corresponda à lealdade do Prêmio obtido.

Lembrete: Traições podem ativar ícones Alavancados e a Regra de Deposição (pág. 8).



Batalhar

Inicie uma Batalha em uma única região ou em uma carta de Corte. No local da Batalha, remova qualquer combinação de Tribos, Espiões, Estradas e Exércitos em quantidade igual ao nível da carta em ação. Existem 3 restrições para essa regra:

- ☛ Você não pode remover mais unidades do que a quantidade de Exércitos ou Espiões que você tem nessa Batalha;
- ☛ Você não pode remover Exércitos ou Estradas correspondentes à sua lealdade;
- ☛ Você não pode remover Tribos pertencentes a jogadores de lealdade igual à sua. *No entanto, você pode remover os Espiões deles!*



EXEMPLOS DE BATALHA

Olívia é leal à Aliança Britânica e usa uma ação Batalhar (de nível dois). Primeiro ela deve decidir o local da Batalha.

EM UMA REGIÃO

Olívia seleciona uma região. Nessa região, ela só tem um Exército leal, então ela só pode remover uma unidade. Ela não pode remover a Tribo de Helena (cinza), pois elas compartilham a mesma lealdade.

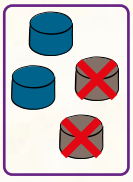


*Em vez disso, ela pode eliminar a Estrada do inimgo **ou** o Exército do inimigo.*

—OU—

EM UMA CARTA DE CORTE

*Olívia (azul) seleciona uma Carta de Corte da Helena. Ela remove dois Espiões da Helena - **mesmo que elas compartilhem a mesma lealdade!***



Agora, Olívia mantém as ações dessa carta reféns.

Verificações de Domínio

Cartas de Evento de Verificação de Domínio são resolvidas quando compradas por um jogador ou quando ativadas durante a limpeza. Após resolvê-las, analise o estado do jogo. Se uma única Aliança tiver a maior quantidade de blocos em jogo e pelo menos 4 a mais que todas as outras Alianças (individualmente), a Verificação de Domínio é bem-sucedida. Caso contrário, a verificação é malsucedida. *Exemplo: se a Aliança Britânica tiver 8 blocos e as outras duas Alianças tiverem 4 blocos cada, a Aliança Britânica será dominante.* O resultado dessa verificação determina o que acontece a seguir.

Fim Antecipado

Se após pontuar uma Verificação de Domínio o jogador na liderança tiver pelo menos 4 pontos de vitória a mais que o segundo jogador com maior pontuação, o jogo acaba e ele vence!

Verificação Malsucedida

Os jogadores ganham pontos com base no número de cilindros que eles têm em jogo (até mesmo zero). Um cilindro é considerado em jogo se ele não estiver no tabuleiro de um jogador.

- ☛ O jogador que tiver mais cilindros em jogo ganha 3 pontos de vitória.
- ☛ O jogador com o segundo maior número de cilindros em jogo ganha 1 ponto de vitória.

Em caso de empate, some os pontos de vitória dos jogadores empatados e divida o resultado pelo número de jogadores empatados (arredondado para baixo) *Exemplo: 2 jogadores empatados no primeiro lugar ganham 2 pontos cada um ((3+1)÷2).*

Verificação Bem-Sucedida

Os jogadores leais à Aliança dominante ganham pontos de vitória com base em seus pontos de Influência (pág. 7). Cada jogador leal tem 1 ponto de Influência mais a soma dos seus Presentes, Prêmios e o número de Patriotas em sua Corte.

- ☛ O jogador com mais Influência ganha 5 pontos de vitória.
- ☛ O jogador com a segunda maior Influência ganha 3 pontos de vitória.
- ☛ O jogador com a terceira maior Influência ganha 1 ponto de vitória.

Em caso de empate, some os pontos de vitória dos jogadores empatados e divida o resultado pelo número de jogadores empatados (arredondado para baixo).

Após a distribuição de pontos obtidos com a verificação bem-sucedida, a região alcança uma paz precária. Remova todos os blocos de Aliança do tabuleiro.

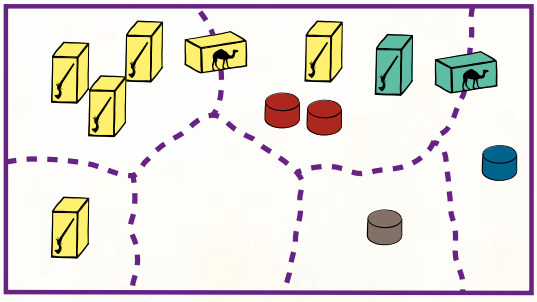
Verificação de Domínio Final

Quaisquer pontos obtidos durante a Verificação de Domínio Final são dobrados. Essa multiplicação ocorre antes de quaisquer pontos de vitória serem divididos em caso de empates no cálculo de Influência ou de cilindros.

Exemplos de Domínio

A terceira Verificação de Domínio acabou de ser comprada em um jogo de três jogadores, com Olívia (azul), Benjamin (vermelho) e Helena (cinza).

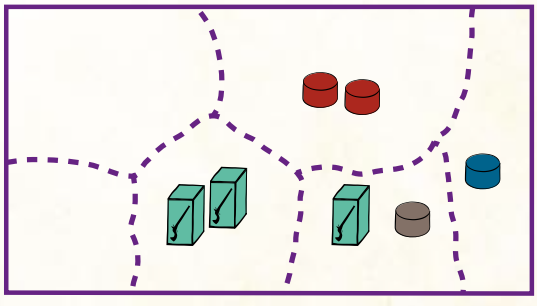
A Aliança Russa é dominante. Olívia e Benjamin são ambos leais à essa Aliança. Olívia tem maior influência e ganha 5 pontos, Benjamin ganha 3 pontos.



A Verificação foi bem-sucedida, portanto todos os blocos são removidos do tabuleiro.

Poucos turnos depois, a quarta Verificação de Domínio aparece no Mercado e é comprada. Nesse exemplo, não há Espiões ou Presentes em jogo.

Nenhuma Aliança é dominante. Benjamin tem mais cilindros do que todos, então ele ganharia 6 pontos (3x2 para a Verificação de Domínio Final) Olívia e Helena ganhariam 1 ponto (1x2÷2) cada.



Jogar com Wakhan

Esta seção apresenta uma adversária automatizada chamada Wakhan. Tematicamente, essa oponente representa uma ideologia radical (teológica ou filosófica) que se apoderou da região e transcende as lealdades tradicionais.

Wakhan pode ser enfrentada por um ou dois jogadores humanos. No entanto, essa variante não é cooperativa e apenas um jogador (ou Wakhan) pode vencer o jogo.

Preparação

Ao preparar um jogo com Wakhan, faça os seguintes ajustes:

- ☛ Inclua Wakhan como uma jogadora ao determinar o tamanho do baralho;
- ☛ Embaralhe o baralho de 24 cartas de IA e coloque-o em uma pilha virada para baixo;
- ☛ Wakhan usará um conjunto sobressalente de cilindros de jogador. Wakhan não pega um indicador de lealdade e, em vez disso, coloca os Presentes dela na carta de auxílio dela. Coloque as peças de Wakhan à direita do jogador que escolheu a Lealdade dele por último. Wakhan joga o primeiro turno do jogo.

Regras Gerais

Wakhan deve pagar todos os custos, incluindo subornos, assim como um jogador normal.

Se as cartas da Corte de Wakhan tiverem uma Habilidade Especial que indica que ela "pode" fazer algo, Wakhan sempre fará o indicado.

Wakhan não é leal a uma Aliança; em vez disso, ela é efetivamente leal a todas as Alianças. Wakhan pode ter Prêmios de lealdade e Patriotas de diferentes Alianças. Ainda assim, ela sempre assumirá uma única Lealdade Pragmática.

> **A Lealdade Pragmática de Wakhan** é sempre a lealdade mais à esquerda na carta de IA que não seja compartilhada por outro jogador. Essa lealdade é usada para determinar os blocos que ela coloca, move, e com os quais ela batalha. Não use a Lealdade Pragmática de Wakhan para determinar quem governa uma região; em vez disso, ao avaliar se Wakhan está competindo pelo controle de uma região, conte as Tribos dela e somente os Exércitos mais numerosos de uma única Aliança naquela região para o número das peças de Governo dela.
>
> Se Wakhan precisar escolher um Naipe, ela sempre escolherá o Naipe Favorecido atual. Se Wakhan tiver que descartar uma carta Alavancada e não tiver moedas, ela não precisa descartar cartas.

Com certa frequência, Wakhan terá que escolher uma carta de Corte específica. Para decidir qual carta escolher, Wakhan sempre selecionará a carta com a prioridade mais alta, conforme descrito na lista à direita.

Exemplo: Wakhan deve trair uma carta. Primeiramente, conforme as regras normais, a carta deve conter pelo menos um dos Espiões dela. Wakhan procurará cartas com Espiões dela nas Cortes dos oponentes primeiro. Se houver mais de uma opção, ela priorizará as cartas correspondentes ao Naipe Favorecido. Se ainda houver mais de uma opção, ela procurará Patriotas da Aliança dominante etc.

Prioridade de Carta

Alta: Carta do adversário

↓

- Que corresponda ao Naipe Favorecido
- Com Patriota da Aliança dominante
- Cujo Prêmio corresponda à Aliança dominante
- Com outro Patriota
- Alavancada
- De nível mais alto

Baixa: Carta de número mais alto

Turno de Wakhan

No turno de Wakhan, compre uma carta de IA e coloque-a virada para cima logo à direita do baralho de compra de cartas de IA, formando uma pilha de descarte. Você usará essa carta virada para cima e o verso da carta que agora está no topo do baralho de compra para tomar as decisões de Wakhan. Se o baralho de compra estiver vazio, reembaralhe toda a pilha de descarte (incluindo a carta recém-comprada) para criar um novo baralho de compra e compre uma carta novamente.

Então, Wakhan realiza duas ações. Para determinar quais ações Wakhan realizará, consulte a seção central de Ações da carta de IA comprada; comece pela ação do topo e siga para baixo, realizando uma ação válida por vez até que Wakhan tenha realizado o limite de duas ações. Se Wakhan ainda tiver uma ação restante após realizar a última ação da carta, comece do topo novamente e siga para baixo até que duas ações (sem ser bônus) tenham sido realizadas.

Lembre-se que, conforme as regras normais, as ações realizadas com cartas do Naipe Favorecido são ações bônus e não contam para o limite de duas ações. Lembre-se também que cada carta dessas ainda só pode ser usada para uma única ação por turno.

> **Ambição de Wakhan.** Se Wakhan for capaz de comprar a Verificação de Domínio e ganhar a maior quantidade de pontos de vitória e/ou vencer o jogo, ela usará sua ação para fazer isso, independentemente das ações listadas em sua carta de IA.

Quando ambas as ações tiverem sido realizadas, ou se não houver escolhas válidas disponíveis, Wakhan usará quaisquer ações bônus disponíveis nas cartas da Corte dela que ainda não tiverem sido usadas para ações. Ao realizar ações bônus, Wakhan sempre começará pela carta não utilizada mais à esquerda da Corte dela e realizará a ação mais à esquerda da carta, pulando quaisquer ações que não puderem ser realizadas. *Lembre-se que cada carta de Corte de Wakhan ainda só pode ser usada para uma única ação por turno.*

Ação Principal de Wakhan

Wakhan não utiliza as duas ações principais como os jogadores humanos. Em vez disso, ela tem apenas uma ação principal:

> **Radicalizar.** Ao realizar a ação Radicalizar, Wakhan comprará uma carta do Mercado e tentará jogá-la imediatamente. Isso conta como uma única ação.

Ao radicalizar cartas, Wakhan levará os seguintes quesitos em consideração:

- **Se houver instruções específicas:** siga-as. Empates são decididos com a carta de menor custo do Mercado, e o número de carta mais alto quebrando quaisquer outros empates.
- **Se houver uma Verificação de Domínio no Mercado:** Wakhan **somente** compra uma carde de Evento de Verificação de Domínio se ela ganhar a maior quantidade de pontos na verificação (e/ou vencer). No entanto, quando uma Verificação de Domínio está no Mercado, Wakhan escolherá o Patriota de menor custo leal à Aliança dominante; então a carta de menor custo com mais ícones de impacto de Exército e/ou de Estradas; ou, se não houver Aliança dominante, ela escolherá a carta de menor custo com mais ícones de impacto de Espião e/ou de Tribo. Em caso de empate, use o número de carta mais alto.
- **Em todos os outros casos:** use as setas pretas e vermelhas. A seta vermelha aponta para o "Topo" ou a "Base" no verso da carta do topo do baralho de compra e determina de qual fileira do Mercado a carta deve ser comprada. A seta preta aponta para um número entre 0 e 5 no verso da carta do topo do baralho de compra. Isso indica de qual coluna a carta deve ser comprada. Se essa carta não for uma opção válida, pegue a próxima carta válida à esquerda dela; se Wakhan esgotar a fileira em questão, então mude para a posição original na outra fileira do Mercado. *Lembre-se que, como um jogador humano, Wakhan não pode comprar uma carta para a qual ela pagou uma Rupia neste turno!*

Após comprar uma carta do Mercado, Wakhan jogará a carta se ela puder pagar o suborno ao jogador que governa a região associada à carta. Se não puder pagar o suborno, ela descartará a carta.

Wakhan deve jogar a carta no lado esquerdo da Corte dela, se a seta vermelha apontar para o topo; ou no lado direito, se a seta vermelha apontar para a base.

Ao jogar uma carta, Wakhan resolverá os ícones de impacto normalmente, com a exceção de 3 modificações:

> **Espiões de Wakhan.** Coloque Espiões nas cartas de maior prioridade associadas à região da carta jogada onde Wakhan não tenha a maior quantidade de Espiões.
>
> **Estradas de Wakhan.** Coloque Estradas em fronteiras consecutivas, seguindo a prioridade de região indicada na carta de IA (a mais à esquerda primeiro). Se houver Estradas a serem colocadas após passar por essas regiões, resolva a prioridade outra vez.
>
> **Patriotas de Wakhan.** Wakhan sempre coloca blocos com base na Lealdade Pragmática. Ignore a cor dos ícones de impacto do Patriota para Exércitos e Estradas.

Ações das Cartas de Wakhan

A maioria das ações da carta de IA de Wakhan são ações de cartas. A menos que indicado o contrário, essas ações sempre seguirão as mesmas restrições que as ações realizadas pelos jogadores *(exemplo: Wakhan não pode cobrar impostos de um jogador, a menos que ela governe um território onde esse jogador tenha uma carta de Corte e que ele tenha Rupias além do Abrigo Fiscal dele)*.

Ao selecionar qual carta da Corte dela será usada para realizar a ação listada, Wakhan sempre usará a carta de prioridade mais alta dentre aquelas que podem realizar a ação conforme as regras.

Muitas ações da carta de IA listarão um conjunto de instruções e condições que devem ser verdadeiras para que a ação possa ser realizada. Se essas condições não puderem ser atendidas, a ação deve ser pulada. Se não houver nenhuma condição indicada, Wakhan adotará o seguinte comportamento ao resolver a ação:

Presentear. Wakhan comprará o Presente de menor custo que ela puder pagar, colocando-o na carta de auxílio dela. *Lembre-se que esse Presente sempre conta como Influência em todas as três Alianças.*

Construir. Wakhan construirá Exércitos na região mais à esquerda que ela governa, conforme indicado na carta de IA. Ela gastará tanto dinheiro quanto for possível.

Trair. Wakhan trairá a carta de prioridade mais alta que tiver um Prêmio de lealdade e um Espião dela, incluindo aqueles na Corte dela. Ela sempre pegará o Prêmio de lealdade.

Batalhar. Wakhan batalhará na região onde outro jogador tiver peças (Tribos, Exércitos leais ou Estradas) e ela tiver ao menos um Exército. Se mais de uma região cumprir essa condição, use a região mais à esquerda, conforme listado na carta de IA. Após escolher a região, ela tentará destruir Tribos, Exércitos e Estradas (nessa ordem). Se nenhuma região for escolhida, ela batalhará na carta de Corte de prioridade mais alta onde ela e outro jogador tiverem Espiões.

Se mais de um jogador puder ser o alvo de uma ação Batalhar, use a seta vermelha para determinar qual jogador será o alvo.

Cobrar Imposto. Se possível, Wakhan sempre cobrará impostos dos jogadores em vez de cobrar impostos das cartas do Mercado. Ela sempre começará a cobrança pelo jogador que tiver mais Rupias. Se ambos os jogadores estiverem empatados nesse quesito, use a seta vermelha para determinar qual jogador será o alvo. Se nenhum jogador puder ter impostos cobrados, ela cobrará impostos do Mercado, pegando Rupias das cartas mais à esquerda do Mercado e usando a seta vermelha para resolver empates.

Mover. Wakhan só move Exércitos e não precisa de Estradas para permitir seus movimentos. Ao realizar movimentos, Wakhan somente moverá os Exércitos dela para regiões adjacentes onde outros jogadores tiverem Tribos, usando a prioridade de região indicada na sua carta de IA para determinar a escolha entre origens e destinos igualmente viáveis. Ela buscará ter a mesma quantidade de Exércitos que o número de Tribos presentes nessa região. Wakhan não moverá Exércitos se isso fizer com que ela perca um marcador de Governante.

Limpeza

Ao descartar cartas da Corte de Wakhan durante a limpeza, siga a seguinte ordem: cartas que não sejam Políticas, cartas que não sejam de Patriota, cartas não Alavancadas, cartas com mais Espiões de outro jogador que os Espiões de Wakhan, cartas com a menor quantidade de Espiões, cartas de nível mais baixo, cartas de Naipe não correspondente ao Naipe Favorecido e cartas de menor número.

Verificações de Domínio e Vitória

Wakhan obtém PVs e vitória igual aos jogadores normais. Lembre-se que Wakhan é leal a todas as Alianças, então ela poderá vencer independentemente da Aliança dominante.

Observações

Créditos

Criação, Design Gráfico e Pesquisa: Cole Wehrle
Desenvolvimento: Drew Wehrle (Segunda Edição), Phil Eklund (Primeira Edição)
Design de Wakhan: Richard Wilkins
Edição: Travis D. Hill
Caligrafia da Capa: Josh Berer
Ilustração dos Ícones: Abol Bahadori
Versão para Tabletop Simulator: Josh (AgentElrond)
Testers Principais: Blake Wehrle, Cati Wehrle, Chas Threlkeld, Graham MacDonald, Corey Porter, Grayson Page e seu grupo (Martin Weeks, Tony Au e Jared Arkin) e vários excelentes jogadores do First Minnesota.

Um agradecimento especial a Dan Thurot, cuja excelente crítica de uma versão prematura tornou o jogo final muito melhor; a Alex Singh, que criou uma bela análise (e vídeo) bem a tempo do lançamento; e a Joe Wiggins pelo cuidado que ele e a equipe da Panda tiveram com este projeto. Eu também gostaria de agradecer à equipe do American Heritage Center da Universidade de Wyoming pelo acesso a muitas obras de arte usadas nesse jogo.

Galápagos
Tradução: Barbara Coelho
Revisão: Lucas Benetti e Luis Perdomo
Diagramação BR: Aran Lopes, Danilo Sardinha e Felipe Godinho
www.mundogalapagos.com.br

História e Dedicatória da Criação

O design de Pax Pamir começou pouco depois do lançamento de Pax Porfiriana, de Phil Eklund, em 2012. No verso do livro de regras, Phil incluiu uma pequena observação, pedindo que qualquer pessoa que tivesse uma ambientação interessante em mente enviasse uma proposta para a Sierra Madre Games. Incentivado por esse pedido, eu comecei a trabalhar em vários jogos, incluindo uma adaptação de Lords of the Renaissance e um jogo sobre a expansão russa no Cáucaso. Ambas essas criações não foram para frente, mas o trabalho me colocou em contato direto com o Phil e me deixou pensando seriamente em criar jogos. No fim de 2013, enquanto eu ajudava o Phil a testar Greenland, ele me incentivou a tentar produzir um jogo da série Pax com um tema sobre o Grande Jogo. O design da primeira edição foi enviado à Sierra Madre Games no outono de 2014, sendo publicada no ano seguinte, após o desenvolvimento adicional realizado por Phil e Matt Eklund.

Embora Pax Pamir tenha sido bem recebido, minha própria opinião sobre a primeira edição foi conflitante. Em resumo, eu senti que acabei me afastando de alguns dos meus objetivos originais de criar um jogo Pax acessível, mais estratégico e mais dependente de parcerias emergentes do que Pax Porfiriana. Esse sentimento levou à criação da expansão de Pamir, Khyber Knives. Quando finalizei esse desenvolvimento, eu já tinha solucionado alguns dos meus receios, mas ainda sentia que o jogo merecia uma reformulação completa. As expansões eram, em essência, adições, e alguns problemas só poderiam ser resolvidos se as fundações fossem alteradas. Então, após enviar os arquivos para a fábrica, eu escrevi um longo memorando para mim mesmo sobre a criação de Pax Pamir e o guardei para a eventualidade de um dia eu poder revisitar o projeto.

Khyber Knives vendeu tão bem quanto seu predecessor e o jogo continuou a receber boas críticas. Não demorou para que o estoque esgotasse. Quando solicitações de licenciamento de Pax Pamir foram enviadas por outras editoras em 2016 e 2017, a possibilidade de uma segunda edição com um novo desenvolvimento se tornou mais provável. Sem saber exatamente o que eu iria fazer com o produto final, meu irmão Drew e eu começamos a trabalhar em uma nova edição de Pax Pamir em dezembro de 2017. Ao trabalharmos na criação, acabamos ficando cada vez mais interessados na concepção do produto em geral, inspirados pelas produções dramáticas de jogos como Ortus Regni, Sol: Last Days of a Star e o trabalho de Jordan Draper e Nate Hayden. Quando conseguimos uma visão clara da nova edição, levamos o jogo para o Kickstarter no outono de 2018. O jogo atingiu a meta de financiamento em setembro de 2018, angariando quase duzentos e cinquenta mil dólares. O design foi finalizado em dezembro daquele ano.

Este projeto não teria sido possível sem o apoio dos nossos amigos, familiares e os muitos fãs do jogo que nos incentivaram a assumir esse desafio e nos ajudaram a conseguir a verba necessária para lançar esta edição. Ficamos felizes em dedicar o trabalho desse último ano a todos vocês.

Além disso, eu gostaria de destacar um trio de excelentes mentores sem os quais este jogo não existiria: Samuel Baker, Phil Eklund e Patrick Leder.

Leituras Sobre o Grande Jogo

A maioria das histórias sobre o Grande Jogo revelam muito mais sobre a imaginação ocidental do que sobre a Ásia do século XIX. Em parte, isso é uma consequência da história recente. Muitas histórias sobre esse período foram produzidas durante a Guerra Fria e apostaram sua relevância nos paralelos que criaram entre os séculos XIX e XX. O animado filme de aventura de John Huston, *O Homem que Queria Ser Rei* (que é uma adaptação de uma obra anterior de Kipling), fala tanto da inquietação causada pela Guerra do Vietnã quanto da arrogância do Império Britânico. Nem o livro *The Great Game* (1992), de Peter Hopkirk — que, no mais, é uma excelente história bem escrita — consegue escapar da sombra de meio século de suspenses de espionagem, e nós nem deveríamos esperar o contrário. Toda criação reflete os valores do seu autor e do mundo em que foi concebida. Nós podemos até ter fugido da sombra da Guerra Fria, mas nossa própria época não é menos controversa. Nossas histórias estão cheias de inquietações sobre representação, ideologia e os limites da compreensão. Felizmente, essas preocupações se adequam bem a qualquer estudo sobre o Grande Jogo.

Para quem quiser saber mais sobre a época, comece com *Return of a King* (2012), de William Dalrymple. O livro de Dalrymple é especialmente notável tanto pelo seu estilo narrativo cativante quanto pela variedade arquivística que inclui uma vasta gama de poesia, história e relatos pessoais. Muitas dessas fontes não haviam sido publicadas em inglês anteriormente.

Para quem quiser se aprofundar ainda mais, existem muitas fontes excelentes para leitura. No entanto, saiba que os livros mencionados a seguir são bem caros, então eu recomendo tentar uma biblioteca. A fonte de biografias mais importante do jogo e do seu senso narrativo em geral pode ser encontrada em *Sirāj al-tawārīkh*, de Fayż Muhammad Kātib Hazārah, traduzido para o inglês por R. D. McChesney (2012). Para uma visão mais acadêmica e moderada das dinâmicas da política afegã desse período, consulte *State and Tribe in Ninetheenth Century Afghanistan* (1997), escrito por Christine Noelle. Eu me baseei muito nesse livro nos primeiros estágios do design do jogo, e foi ele a fonte de informação que usei para tentar capturar o que a determinação política significava no contexto do Afeganistão dessa época, com um sistema econômico basicamente de soma zero.

Para quem quiser uma abordagem completa da política externa europeia (especialmente a britânica) na região durante esse período, procure as obras de M. E. Yapp, especialmente *Strategies of British India, Britain, Iran and Afghanistan* (1980). A ênfase do jogo em recursos de inteligência é em grande parte baseada no primoroso *Empire and Information* (2000), de C. A. Bayly. Bayly argumenta que uma grande parte do sucesso britânico na Índia estava ligada à habilidade que eles tinham de controlar as informações e participar de uma economia de inteligência com os outros centros de poder político. As teorias gerais de império e domínio vêm de *Empire in World History: Power and the Politics of Difference* (2011), de Jane Burbank e Frederick Cooper. Burbank e Cooper sugerem que um império não é hegemônico na prática, e que uma operação imperial eficiente exige uma infraestrutura robusta, que seja sensível aos centros de poder tradicionais. Esse livro também me ajudou a estabelecer as teorias políticas que fundamentaram o design de Root (2018).

Pax Pamir: Segunda Edição
Primeira Impressão, 2019
Jogo Publicado por Wehrlegig Games LLC