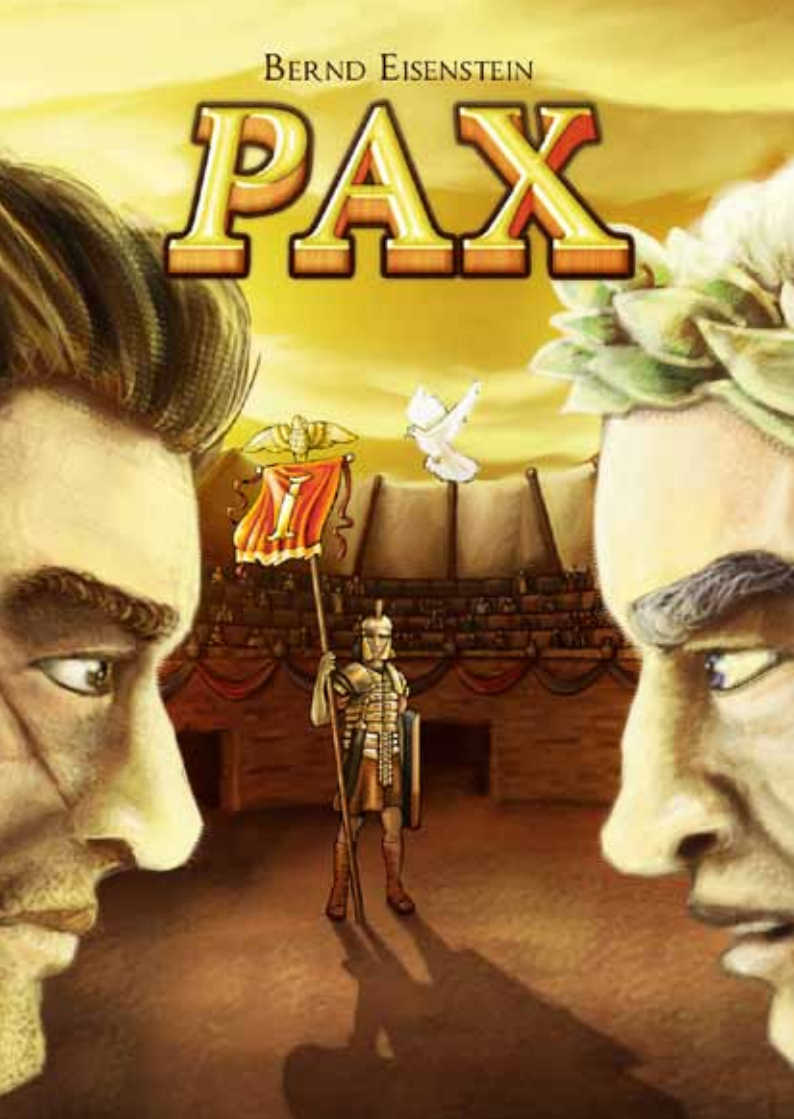
BERND EISENSTEIN

PAX



PAX

Ein Intrigenspiel um die Vormachtstellung im antiken Rom
Dauer: 30 Minuten, Spielerzahl: 1 - 4 ab 10 Jahren
- mit zwei Exemplaren PAX bis zu 8 Spielern -

Hintergrund und Spielziel

Rom zur Zeit der Sklavenaufstände unter Spartakus. Den entflohenen Aufständigen gelingt es, Einfluss und Macht zu gewinnen. Rom wird durch die stärker werdenden Sklavenheere immer weiter untergraben, sodass PAX, also der Friede, die einzige Lösung scheint – natürlich nur zum eigenen Vorteil.
Wird das Imperium unter dieser Last zusammenbrechen oder gelingt es mit Versprechungen, die Aufständigen auf die eigene Seite zu ziehen?
Die Spieler verkörpern entflohene Sklaven, die ihren Einflussbereich vergrößern und die römische Organisation zu untergraben versuchen. Mithilfe ihrer Karten erweitern sie ihre Macht in sieben verschiedenen Kategorien. Bei Spielende versuchen sie stärker als Rom und natürlich auch stärker als ihre Mitspieler zu sein. Oder sie intrigieren, schließen sich mit Rom zusammen und tragen so zum Sieg über den Sklavenaufstand bei.

Material

35 Aurei (der Aureus ist die Währung Roms) mit den Werten 1 und 2

74 Besitzkarten: je 10 Karten Wohlstand (*in floribus*), Flotte (*navis longa*), Armee (*legionarius*), Religion (*religio*), Senator und je 12 Karten Land (*praedium*) und Intrige (*conspiratio*)

5 Legionskarten (I - V)

Startspielerkarte - *primus*

Karte - *primus conspiratus*

4 Übersichtskarten

Vorbereitung

Die Aurei werden nach Werten sortiert als Bank bereitgelegt.
Die 74 Besitzkarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
Bei 2 Spielern werden 20 Karten und bei 3 Spielern 10 Karten ungesehen beiseite gelegt. Zu viert wird mit allen Karten gespielt.
Von den Legionskarten wird immer eine mehr benötigt, als Spieler teilnehmen. Mit diesen wird eine Reihe in der Tischmitte gebildet. Eventuell überzählige werden zurück in die Schachtel gelegt.
Vom verdeckten Besitzkartenstapel werden 3 Stück gezogen und verdeckt **oberhalb** der Legionskarten abgelegt.
Diese, sowie später hinzukommende Karten, repräsentieren die Macht Roms.

Kartenbeschreibung

Kartensymbole Sonderfunktion

Kartengrafik

Kartenwert
Name

Jeder Spieler erhält 5 Aurei von der Bank und eine Übersichtskarte.
Der Spieler, der am ehesten zu einer Revolte bereit ist, wird Startspieler, legt die Startspielerkarte vor sich und zieht 2 Besitzkarten vom Stapel.
Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler ziehen jeweils eine Karte mehr vom Stapel: der zweite Spieler zieht 3, der dritte Spieler 4 und der vierte Spieler 5 Karten. Die Spieler schauen sich die gezogenen Karten an, behalten jeweils eine davon und schieben die restlichen Karten wieder unter den Stapel. Alle Karten (Besitzkarten und Geld) werden auf der Hand gehalten, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, oder Auskunft über die Anzahl zu geben.

Unterhalb jeder Legionskarte wird eine vom Stapel gezogene Besitzkarte offen abgelegt.
Der Startspieler beginnt das Spiel.

Spielverlauf

Ein Spieler am Zug führt folgende 3 Aktionen aus, danach ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe:
» er **muss** Karten ziehen
» er **darf** Karten kaufen
» er **darf** Karten auslegen und sein Einkommen nehmen
oder er darf sich stattdessen die 3 verdeckt liegenden Besitzkarten anschauen, die zu Spielbeginn die Macht Roms repräsentieren, und legt sie danach verdeckt zurück an ihren Platz. Er erhält 2 Aurei, führt aber sonst keine Aktion aus.

Karten ziehen

Der Spieler zieht **nacheinander** 3 Besitzkarten vom Stapel und entscheidet **für jede einzelne sofort**, wie er sie verwendet:

» Eine Karte muss er auf die Hand nehmen
» Eine Karte muss er unterhalb einer beliebigen Legionskarte ablegen
» Eine Karte muss er wieder unter den Stapel schieben

die Reihenfolge dabei ist beliebig.

Beispiel: Der Spieler kauft die beiden Karten (Intrige und Land). Er zahlt dafür 4 Aurei an die Bank.

Karten kaufen

Möchte der Spieler Karten kaufen, so kauft er stets alle Karten, die unterhalb einer der Legionskarten liegen. Er zahlt den Preis dieser Karten (die Summe aller aufgedruckten Aurei) an die Bank und nimmt die Besitzkarten auf die Hand.

Beispiel: Der Spieler legt je eine Karte „Wohlstand“ und „Land“. Das kostet ihn 1 Aureus (1. Karte kostenlos, 2. Karte 1 Aureus). Sein Einkommen beträgt 3 Aurei (längste soeben verlängerte Reihe besteht aus 3 Karten).

Karten auslegen + Einkommen

Will der Spieler Karten aus der Hand vor sich auslegen, muss er dafür Geld an die Bank bezahlen.

Die erste Karte ist kostenlos, die zweite Karte kostet 1 Aureus, die dritte Karte 2 Aurei, die vierte Karte 3 Aurei und so weiter.

Die Karten werden nach Kategorien sortiert und gefächert abgelegt, sodass die Anzahl der Symbole oben links auf den Besitzkarten für jeden gut zu sehen ist.

Das Einkommen richtet sich nach den soeben ausgelegten Karten. Der Spieler erhält so viele Aurei aus der Bank, wie Karten in seiner längsten Kategorie ausliegen, die er gerade verlängert hat (Ausnahme: » Senator und » Intrige).
Das bedeutet, hat ein Spieler nur eine Karte einer neue Kategorie ausgelegt, erhält er einen Aureus.
Achtung: Hat ein Spieler in einer Runde ***keine neuen*** *Karten vor sich ausgelegt, erhält er 2 Aurei als Basiseinkommen.*

Die Besitzkarten

Land - *praedium*
Die Karten „Land“ erlauben maximal so viele Flotten **und** Armeen auszulegen, wie sich Landsymbole auf den Karten befinden.

Intrige - *conspiratio*
Die Karten „Intrige“ erlauben maximal so viele Flotten **und** Armeen auszulegen, wie sich Intrigensymbole auf den Karten befinden. Der Spieler erhält **kein Einkommen**, wenn er mindestens eine Karte „Intrige“ in dieser Runde ausgelegt hat!
Damit immer erkennbar ist, welcher Spieler die meisten Intrigen ausliegen hat, legt der Spieler mit den meisten Intrigen die Karte *primus conspiratus* zu seinen ausgelegten Intrigen. Diese Karte verbleibt dort so lange, bis ein anderer Spieler **mehr** Intrigen ausliegen hat. Dann wechselt die Karte *primus conspiratus* sofort den Besitzer.

Land und Intrigen werden nicht addiert, sondern nur die Reihe mit den meisten Symbolen gibt die erlaubte Zahl an Armeen und Flotten vor.
Beispiel: 3 Land-, 4 Intrigesymbole erlauben maximal 4 Armeen und 4 Flotten.

Religion - *religio*
Hat der Spieler mindestens 3 Religionssymbole vor sich liegen, darf er beim Kartenziehen zwei Karten auf einmal ziehen und sich diese anschauen, dann legt er eine davon ab (zur Legionskarte oder unter den Stapel) und zieht dann erst die dritte Karte nach. Erst jetzt entscheidet er sich, welche Karte er behält. Bei mindestens 6 Religionssymbolen darf er alle 3 Karten auf einmal ziehen und sich anschauen.

Senator
Hat der Spieler mindestens eine Karte „Senator“ in dieser Runde gelegt, erhöht sich sein Einkommen um **einen** Aureus, egal wie viele Senatorkarten er gelegt hat. Wurde der Senator in derselben Runde wie eine oder mehrere Intrigen gelegt, entfällt das Einkommen komplett (» Intrige).

Wohlstand - *in floribus*
Hat der Spieler mindestens 3 Wohlstandssymbole vor sich liegen, spart er beim Kauf einer Kartengruppe einen Aureus. Bei mindestens 6 Wohlstandssymbolen spart er sogar 2 Aurei und so weiter.

Flotte - *navis longa*
Hat der Spieler mindestens 3 Flottensymbole vor sich liegen, erhält er bei der Endwertung (» Sieger) eine Armee dazu. Bei mindestens 6 Flotten erhält er 2 Armeen zusätzlich und so weiter. Diese beeinflussen nicht das Flotten-/Armeelimit infolge von Land-/Intrigekarten!

Armee - *legionarius*
Hat der Spieler mindestens 3 Armeesymbole vor sich liegen, erhält er bei der Endwertung (» Sieger) eine Flotte dazu. Bei mindestens 6 Armeen erhält er 2 Flotten zusätzlich und so weiter. Diese beeinflussen nicht das Flotten-/Armeelimit infolge von Land-/Intrigekarten!

Rundenende

War jeder Spieler einmal an der Reihe, endet eine Spielrunde.
Die Legionskarte, unter der die wertvollsten Besitzkarten liegen (höchste Summe Aurei), wird freigeräumt: die Besitzkarten werden nach Kategorien sortiert gefächert oberhalb der Legionskarten gesammelt. Sie repräsentieren die Macht Roms.

Beispiel:
Hier wird die Karte Legion I „freigeräumt“ (höchster Wert).
Die Karte (hier Armee) erhöht die Stärke Roms oberhalb der Legionskarten.

Liegen an mehreren Legionskarten gleich wertvolle Besitzkarten, wird stets die niedrigere Legionskarte (I, II, III...) freigeräumt.
Achtung: Rom unterliegt nicht dem Armee- und Flottenlimit.

Neue Spielrunde

Der Spieler, vor dem die Karte *primus conspiratus* liegt, wird neuer Startspieler und nimmt sich die Startspielerkarte. Hat noch kein Spieler Intrigekarten ausgelegt oder liegt die Karte *primus conspiratus* noch beim selben Spieler, wechselt der Startspieler nicht.

Unterhalb jeder nun freien Legionskarte wird eine Besitzkarte vom Stapel gezogen und offen abgelegt.
Der Startspieler beginnt die neue Spielrunde.

Spielende

Reicht der Besitzkartenstapel nicht mehr aus, um alle freien Legionskarten bei Rundenbeginn zu befüllen, endet das Spiel sofort. Geht der Besitzkartenstapel während einer Spielrunde aus, erhalten Spieler, die **keine** Karte mehr vom Besitzkartenstapel ziehen können, **vor ihren Aktionen** 2 Aurei aus der Bank und führen ihre weiteren Aktionen durch (Kauf, Auslegen und Einkommen). Das Spiel endet, nachdem alle Spieler an der Reihe waren.

Sieger

Die 3 zu Spielbeginn verdeckt gelegten Besitzkarten werden aufgedeckt und ihren entsprechenden Kategorien zugeordnet. Es wird ermittelt, ob die Spieler gewinnen oder ob Rom gewinnt:

Rom gewinnt, wenn es in mindestens 4 Kategorien mehr oder gleich viele Kartensymbole ausliegen hat, als irgendein Spieler.
In dem Fall gewinnt der Spieler mit der Karte *primus conspiratus*.

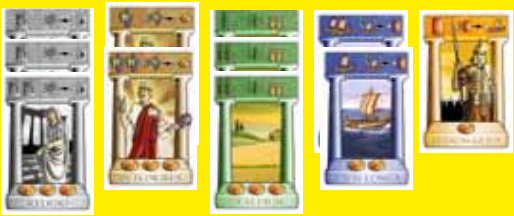
Die Spieler gewinnen, wenn sie in mindestens 4 Kategorien mehr Kartensymbole ausliegen haben, als Rom. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten:

» 2 Punkte für jede ausgelegte Kategorie
» 3 Punkte für jede Kategorie, in der ein Spieler stärker als Rom ist
» 1 Punkt für jedes Flotten- und Armeesymbol, ebenso eventuelle Bonusflotten/Bonusarmeen
» 1 Punkt für den Spieler, vor dem die Karte *primus conspiratus* liegt
» 4 Punkte für den Spieler mit der größten Summe aus Geld und Besitzkarten auf der Hand. Hier ist jede Besitzkarte einen Aureus wert. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die 4 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Merke: Die Anzahl der Karten ist nur beim Einkommen wichtig. Sonst zählt stets die Anzahl der Kartensymbole oben links auf der Karte.

Rom



Livinia

Decimus

Beispiel Wertung:
Rom ist nur in 3 Kategorien stärker oder gleichstark, wie die Spieler: Rom hat 2 Senatoren, 5 Flotten (eine Bonusflotte über Armeen) und 4 Armeen (eine Bonusarmee über Flotten). Spieler 1 hat mehr Religion, Wohlstand und Land, Spieler 2 mehr Intrigen, also gewinnen die Spieler und zählen ihre Punkte:
Livinia hat 24 Punkte: 5 Kategorien (10 Punkte), 3 Flotten (3 Punkte), 2 Armeen (inklusive einer Bonusarmee: 2 Punkte), 3 Kategorien stärker als Rom (Religion, Wohlstand und Land: 9 Punkte).
Decimus hat 22 Punkte: 5 Kategorien (10 Punkte), 1 Flotte (Bonusflotte: 1 Punkt), 3 Armeen (3 Punkte), ist in der Kategorie Intrige stärker als Rom (3 Punkte) und besitzt die Karte *primus conspiratus* (1 Punkt).
Wir nehmen an, Decimus verfügt über das meiste Geld (4 Punkte).

Hätte Rom gewonnen, wäre Decimus als Sieger vom Tisch gegangen (meiste Intrigen).

PAX für 5 – 8 Spieler mit 2 Exemplaren PAX

Es gelten die Regeln vom Originalspiel für 2–4 Spieler mit den folgenden Änderungen:

Vorbereitung

Mit so vielen Karten wird gespielt:
Bei 5 Spielern mit einem vollen Deck +15 weitere zufällig gezogene Karten aus dem zweiten Deck.
Bei 6 Spielern mit einem vollen Deck +30 weitere zufällig gezogene Karten aus dem zweiten Deck.
Bei 7 Spielern mit einem vollen Deck +45 weitere zufällig gezogene Karten aus dem zweiten Deck.
Bei 8 Spielern mit einem vollen Deck +60 weitere zufällig gezogene Karten aus dem zweiten Deck.
Alle Karten werden zusammengemischt und bilden den Besitzkartenstapel.

» Der 5. bis 8. Spieler zieht jeweils 5 Karten vom Besitzkartenstapel und behält eine davon in seiner Hand. Die anderen 4 schiebt er zurück unter den Besitzkartenstapel.
» Es wird eine Legionskarte mehr benötigt, wie Spieler teilnehmen (also 8 im 7-Personenspiel) und in einer Reihe ausgelegt. Dazu nimmt man die Rückseiten der Legionskarten aus dem zweiten Spiel PAX (graue Seite).
» Es werden **6 Karten** vom Besitzkartenstapel gezogen und repräsentieren die Macht Roms: 3 Karten offen, 3 Karten verdeckt.

Spielverlauf

Legt der Spieler an der Reihe einen oder mehrere Senatoren vor sich aus, dürfen alle **anderen** Spieler reihum im Uhrzeigersinn eine ihrer Besitzkarten von der Hand vor sich auslegen zum festen Preis von einem Aureus:
» Dafür gibt es kein Einkommen
» Das Armee- und Flottenlimit ist zu beachten
» Durch eine gelegte Intrigekarte wechselt die Karte *primus conspiratus* sofort, wenn sich die Intrigenmehrheit ändert.

Danach ist regulär der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Neue Spielrunde

Der Spieler, vor dem die Karte *primus conspiratus* liegt, erhält auch die Startspielerkarte *primus* und beginnt die neue Spielrunde.

Solospiel

Beim Solospiel versucht der Spieler alleine gegen Rom zu gewinnen.
Der Spieler startet mit 5 Aurei und 2 Besitzkarten, von denen er eine wieder unter den Stapel schiebt. Es werden 3 Legionskarten ausgelegt.
Vom gemischten Besitzkartenstapel werden 30 Karten ungesehen zur Seite gelegt und zu Spielbeginn 3 Karten verdeckt oberhalb der Legionskarten abgelegt (Roms Macht). Die Möglichkeit, sich die verdeckten Rom-Karten anzusehen entfällt, sonst ändern sich die Regeln nicht.

Beim ersten Spiel muss der Spieler 3 Kategorien gegen Rom gewinnen und alle 7 Kategorien ausliegen haben.

Beim zweiten Spiel muss der Spieler 4 Kategorien gegen Rom gewinnen und alle 7 Kategorien ausliegen haben.

Beim dritten Spiel muss der Spieler 5 Kategorien gegen Rom gewinnen und alle 7 Kategorien ausliegen haben. Er bekommt zu Spielbeginn 3 Handkarten ausgeteilt, von denen er eine sofort vor sich ablegt und eine unter den Stapel schiebt.

Beim vierten Spiel muss der Spieler 6 Kategorien gegen Rom gewinnen und alle 7 Kategorien ausliegen haben. Er bekommt zu Spielbeginn 4 Handkarten ausgeteilt, von denen er zwei sofort vor sich ablegt und eine unter den Stapel schiebt.

Beim fünften und finalen Spiel muss der Spieler allen 7 Kategorien gegen Rom gewinnen. Er bekommt zu Spielbeginn 5 Handkarten ausgeteilt, von denen er 3 sofort vor sich ablegt und eine unter den Stapel schiebt.

Achtung: Das Flotten-/Armeelimit ist beim sofortigen Ablegen von Flotten und Armeen außer Acht zu lassen!

PAX online spielen: boiteajeux.net

Danke Jeffrey D. Allers/Larry Levy/Christophe Muller/Bénédicte Bill für die Übersetzungen und Korrekturen, meiner Frau Michaela, allen fleißigen Helfern und Testspielern: Christian Brunner und seine Testrunde, Westpark Gamers München (Aaron Haag, Walter Sorger...), Wolfhart Umlauft, Mario Prochnow, Jogi, Sandra Lemberger, Frank Schwarz, Michael Schmitt, Peer Sylvester, Jérôme Morin-Drouin, Steffi und Rainer Welsch, Gerd Stocker, Hubert Scheu, Rolf Raupach, Sebastian Wenzel und sicher einigen mehr, die mir gerade entfallen sind...

© Irongames 2011/2019