



# PAX

Um jogo de intrigas durante a ascensão da Roma antiga para 1-4 jogadores,  
de idade 10 ou superior, duração: 30 minutos  
- com 2 cópias do jogo "PAX" até 8 jogadores -

## História e objetivo do jogo

Entre em Roma na época das revoltas de escravos sob Spartacus! Os rebeldes em fuga conseguiram ganhar influência e poder. Roma está a tentar minar os exércitos mais fortes dos escravos, a fim de restaurar a PAX, ou paz - mas apenas para ganho pessoal. Será que o Império irá colapsar sob tensão, ou será que as suas promessas aos insurretos terão sucesso em colocá-los a seu lado?

Os jogadores desempenham o papel de escravos fugitivos que tentam aumentar a sua esfera de influência e minar a instituição romana. Usando as suas cartas, eles irão expandir o seu poder em sete categorias diferentes. No final do jogo, cada jogador tenta ser mais forte do que Roma - e, naturalmente, mais forte do que qualquer adversário. Ou, através de intrigas, um jogador pode unir forças com Roma e assim partilhar a sua vitória sobre a revolta de escravos.

## Componentes

- » 35 Cartas Aurei (o Aureus era a moeda de Roma) com valores 1 e 2
- » 74 Cartas de Influência: 10 cartas cada de Riqueza - *in floribus*, Frota - *navis longa*, Exércitos - *legionarius*, Religião - *religio*, Senador - *senator* e 12 cartas cada de Terreno - *praedium* e Intriga - *conspiratio*
- » 5 Cartas de Legião (I-V Legião)
- » Carta de Primeiro Jogador - *Primus*
- » Carta *Primus Conspiratus*
- » 4 Cartas de Resumo
- » Regras de jogo



## Preparação

Dividir as Cartas Aurei de acordo com o seu valor e colocá-las de modo a formar o banco.

Baralhar as 74 Cartas de Influência e colocá-las num baralho de face para baixo. Com 2 jogadores, tiram-se 20 cartas desse baralho e colocam-se de volta na caixa sem que sejam vistas. Com 3 jogadores, tiram-se 10 cartas do baralho. Com 4 jogadores, usam-se todas as cartas.

Usar tantas Cartas de Legião como o número de jogadores mais 1. Colocam-se essas cartas lado a lado no centro da mesa. As restantes Cartas de Legião são colocadas na caixa.

Tiram-se 3 Cartas de Influência e colocam-se de face para baixo na área acima das Cartas de Legião. Estas - juntamente com as cartas adicionadas mais tarde a esta área - representam a força de Roma.

Cada jogador recebe 5 Aurei do banco e uma Carta de Resumo.

O jogador que esteja mais preparado para se revoltar recebe a Carta de Primeiro Jogador - *Primus* e coloca-a à sua frente. Ele tira então 2 Cartas de Influência do baralho e coloca-as na sua mão. No sentido dos ponteiros do relógio, cada um dos outros jogadores tira mais 1 carta que o jogador anterior para a sua mão: o segundo jogador tira 3, o terceiro tira 4, e o quarto tira 5 cartas.

Cada jogador olha para as cartas na sua mão, escolhe uma para ficar com ela, e coloca as restantes por baixo do baralho. Todas as cartas (Influência e Aurei) são mantidas na mão dos jogadores de modo a que permaneçam secretas dos adversários.

Tiram-se Cartas de Influência de modo a colocar uma, de face para cima, por baixo de cada Carta de Legião.

O Primeiro Jogador começa o jogo.

## Descrição da carta

Símbolo(s) Função Especial

Ilustração

Valor  
Nome

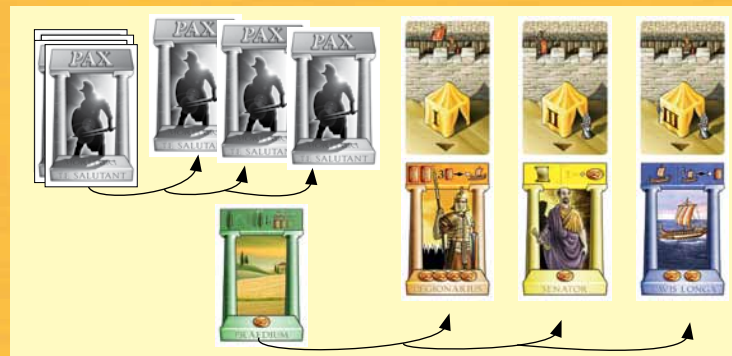


## O jogo

Os jogadores tomam turnos no sentido dos ponteiros do relógio. No seu turno, um jogador pode realizar todas ou algumas das 3 ações seguintes:

- » **tem** de tirar cartas;
- » **pode** comprar cartas;
- » **pode** jogar cartas à sua frente e receber um rendimento;

ou pode passar em todas estas ações e em vez delas ver secretamente as 3 Cartas de Influência de Roma que se encontram de face para baixo, devolvendo-as depois ao mesmo sítio com a face para baixo. Além disso recebe 2 Aurei, mas não pode realizar mais nenhuma ação neste turno.



## Tirar cartas

Tiram-se 3 Cartas de Influência do baralho e, **uma de cada vez**, vê-se qual é a carta e decide-se imediatamente onde a colocar (antes de ver a carta seguinte):

- » Uma carta tem de ser colocada na sua mão de cartas;
  - » Uma carta tem de ser colocada abaixo de uma Legião à sua escolha;
  - » Uma carta tem de ser colocada por baixo do baralho.
- Estas opções podem ser realizadas em qualquer ordem.

Exemplo:

O jogador compra estas 2 cartas (Terreno e Intriga). Ele tem de pagar 4 Aurei ao banco



## Comprar cartas

Compram-se todas as Cartas de Influência abaixo de **uma** das Cartas de Legião. Tem de se pagar ao banco o valor das cartas (a soma dos Aurei indicados nas cartas). As cartas são então colocadas na mão do jogador.



Exemplo:

O jogador coloca as cartas Riqueza e Terreno no seu display. Para isso ele tem de pagar 1 Aureus (a primeira carta é gratuita, a segunda custa 1 Aureus). Ele recebe um rendimento de 3 Aurei (a categoria mais forte onde ele jogou cartas é a de Riqueza)

## Jogar cartas + receber rendimento

O jogador tem de pagar dinheiro ao banco para colocar à sua frente na mesa (o seu *display*) cartas vindas da sua mão. A primeira carta não tem qualquer custo, a segunda carta custa 1 Aureus, a terceira carta custa 2 Aurei, a quarta custa 3 Aurei, e assim sucessivamente.

Devem organizar-se as cartas no *display* de acordo com as suas categorias, de modo a que o número de símbolos no canto superior esquerdo de cada carta possa ser visto.

O jogador recebe então um rendimento de acordo com a categoria mais forte (a que tenha mais cartas) onde tenha acabado de adicionar uma ou mais cartas. O jogador recebe tantos Aurei do banco como o número total de cartas dessa categoria (Exceção: ver »Senador e »Intriga). Isto significa que ao jogar apenas uma carta, de uma nova categoria, irá receber 1 Aureus.

*Nota: contudo, se um jogador não tiver colocado cartas no seu display neste turno, ele recebe um rendimento de 2 Aurei (mas só mesmo neste caso).*



## As cartas de Influência

Assim que as cartas tiverem sido colocadas no display, elas têm as seguintes funções:

### Terreno – *praedium*

As Cartas de Terreno permitem ter no seu display tantos símbolos de Frotas e de Exércitos como o número total de símbolos de Terreno nas cartas jogadas no seu display.

### Intriga – *conspiratio*

As Cartas de Intriga permitem ter no seu *display* tantos símbolos de Frotas e de Exércitos como o número total de símbolos de Intriga nas cartas jogadas no seu *display*.

Contudo, num dado turno o jogador **não recebe rendimentos** se tiver jogado pelo menos uma Carta de Intriga nesse turno.

O jogador com o maior número de símbolos de Intriga no seu *display* adiciona a Carta *Primus Conspiratus* às suas Cartas de Intriga. Esta carta permanece aí até que outro jogador tenha mais símbolos de Intriga, em cujo caso a Carta *Primus Conspiratus* passa de imediato para esse jogador.



Terrenos e Intrigas não são adicionados em conjunto. A categoria em que tenha mais símbolos determina quantos Exércitos e Frotas são permitidas. Exemplo: 3 símbolos de Terreno e 4 de Intriga permitem um máximo de 4 Exércitos e 4 Frotas



### Religion - *religio*

Se tiver pelo menos 3 símbolos de Religião no seu *display*, durante a fase de “Tirar cartas” tiram-se as duas primeiras cartas juntas em vez de separadamente. Vêem-se as cartas, coloca-se uma carta abaixo de uma Carta de Legião ou debaixo do baralho, e depois, tira-se a terceira carta. Só então se decide qual a carta que se irá manter na mão. Se tiver pelo menos 6 símbolos de Religião, podem tirar-se as 3 cartas ao mesmo tempo antes de decidir onde colocar cada uma.



### Senador

Se tiver jogado pelo menos uma Carta de Senador num turno, o seu rendimento é acrescido em 1 Aureus (apenas nesse turno!), não importando quantas Cartas de Senador tenha no seu *display*. Contudo, se uma Carta de Senador é jogada juntamente com uma ou mais Cartas de Intriga num mesmo turno, nenhum rendimento é colectado (ver »Intriga).



### Riqueza - *in floribus*

Se tiver pelo menos 3 símbolos de Riqueza no seu *display*, cada grupo de cartas que compre custa menos 1 Aureus. Se tiver pelo menos 6 símbolos de Riqueza, cada grupo custa menos 2 Aurei, e assim sucessivamente. É assim possível comprar cartas com custo zero.



### Frota - *navis longa*

Se tiver pelo menos 3 símbolos de Frota no seu *display*, recebe um Exército de bônus na pontuação final (ver »Vencedor). Se tiver pelo menos 6 símbolos de Frota, recebe 2 Exércitos de bônus, e assim sucessivamente. Estes Exércitos de bônus não estão restritos ao número de símbolos de Terreno ou Intriga que o jogador tenha!



### Exército - *legionarius*

Se tiver pelo menos 3 símbolos de Exército no seu *display*, recebe uma Frota de bônus na pontuação final (ver »Vencedor). Se tiver pelo menos 6 símbolos de Exército, recebe 2 Frotas de bônus, e assim sucessivamente. Estas Frotas de bônus não estão restritas ao número de símbolos de Terreno ou Intriga que o jogador tenha!



## Final de uma Ronda

A ronda termina depois de cada jogador ter jogado um turno. Pega-se então no grupo mais valioso de Cartas de Influência (com maior soma de Aurei) que estejam por baixo de uma Carta de Legião, e adicionam-se às outras cartas na área acima das Cartas de Legião.

Estas dividem-se por categorias de modo a que os símbolos de cada carta fiquem bem visíveis. Estas cartas – juntamente com as 3 de face para baixo – representam a força de Roma. Se houver um empate para o grupo de Cartas de Influência mais valioso, tira-se o grupo abaixo da Carta de Legião com o menor valor (I, II, III...).  
*Nota: Roma não está restrita à necessidade de Cartas de Terreno ou Intriga para os seus Exércitos e Frotas.*

Exemplo:  
Aqui a carta abaixo da Legião I (Exército que vale 4 Aurei) vai ser adicionada à força de Roma (acima das Cartas de Legião)



## Nova Ronda

O jogador que tenha a Carta *Primus Conspiratus* recebe a Carta de Primeiro Jogador – *Primus*, e é o primeiro jogador para a nova ronda. Se nenhum jogador tiver ainda jogado uma Carta de Intriga ou se a Carta *Primus Conspiratus* tiver permanecido com o mesmo jogador durante a ronda anterior, o primeiro jogador mantém-se o mesmo.

Por cada Carta de Legião que já não tenha Cartas de Influência abaixo, tira-se uma carta do baralho e coloca-se, de face para cima, abaixo dessa Carta de Legião. O primeiro jogador começa a nova ronda.

## Final do jogo

Quando não houver Cartas de Influência suficientes no baralho para colocar abaixo das Cartas de Legião no início de uma ronda, o jogo termina imediatamente.

Ou se durante uma ronda se esgotar o baralho de Cartas de Influência, o jogo irá terminar no final dessa ronda. Nesta situação, quando um jogador pretende tirar 3 cartas do baralho e este tem menos de 3, agir do seguinte modo:

- Se só há 2 cartas, ele mantém uma delas na mão e coloca a outra abaixo de uma legião (se colocasse uma carta de volta no baralho iria tirá-la de novo!).

- Se só há 1 carta, o jogador pode escolher o que fazer com ela (manter na mão ou colocar abaixo de uma Legião).

- Se não há nenhuma carta, o jogador em vez de tirar cartas recebe um total de 2 Aurei do banco e pode realizar as outras ações (comprar cartas, jogar cartas e receber rendimentos).

## Vencedor

Revelam-se as 3 Cartas de Influência que foram colocadas de face para baixo no início do jogo, as quais são adicionadas às restantes cartas de Roma de acordo com a sua categoria. Então determina-se quem venceu: os jogadores ou Roma.

Roma vence quando tiver, em pelo menos 4 categorias, pelo menos tantos símbolos nas suas cartas como cada jogador individualmente. Neste caso, o jogador com a Carta *Primus Conspiratus* vence o jogo.



Exemplo de pontuação:

Roma é mais forte, ou tão forte como os jogadores em 3 categorias: Roma tem 2 Senadores, 5 Frotas (uma Frota de bônus dos Exércitos), e 4 Exércitos (um Exército de bônus das Frotas).

### Rome

Livinia tem mais Religião, Riqueza e Terrenos, e o Decimus tem mais Intriga, o que significa que os jogadores vencem e cada um totaliza os seus pontos:

### Livinia

Livinia tem 24 pontos: 5 categorias (10 pontos), 3 Frotas (3 pontos), 2 Exércitos (incluindo um Exército de bônus: 2 pontos) e 3 categorias mais fortes do que Roma (Religião, Riqueza e Terrenos: 9 pontos).

Decimus tem 22 pontos: 5 categorias (10 pontos), 1 Frota (Frota de bônus: 1 ponto), 3 Exércitos (3 pontos), é mais forte do que Roma em Intriga (3 pontos) e tem a carta *Primus Conspiratus* (1 ponto).

Assume-se que ele é o que tem mais dinheiro (4 pontos).

Se Roma tivesse vencido, Decimus teria vencido devido a ter o maior número de Intrigas.

### Decimus





Os jogadores vencem quando, em cada uma de pelo menos 4 categorias, pelo menos um jogador tem mais símbolos no seu display do que Roma. Neste caso, o jogador que tiver mais pontos vence:

» 2 pontos por cada categoria de cartas no seu display;

» 3 pontos por cada categoria em que seja mais forte (mais símbolos) do que Roma;

» 1 ponto por cada símbolo de Exército, e 1 ponto por cada símbolo de Frota, incluindo possíveis Exércitos e Frotas de bônus;

» 1 ponto se tiver a Carta Primus Conspiratus;

» 4 pontos se tiver a maior soma de dinheiro restante. Cada carta de Influência restante na mão também vale 1 Aureus. Em caso de empate, cada jogador empatado recebe 4 pontos.

*Nota: o número de cartas no display de um jogador é apenas importante quando se recebe rendimentos durante o jogo. Quando se pontua ou para a função especial de uma carta, o importante são os símbolos no canto superior de cada carta.*

As regras para 5-8 jogadores usando duas cópias do jogo “PAX” podem ser obtidas em [www.irongames.de/pax\\_e.php](http://www.irongames.de/pax_e.php).

## Jogo Solitário

No jogo solitário, o jogador tenta vencer sozinho contra Roma.

O jogador começa com 5 Aurei e 2 Cartas de Influência. Dessas 2 cartas, o jogador escolhe uma para a sua mão e coloca a outra debaixo do baralho. Colocam-se 3 Cartas de Legião lado a lado. Tiram-se do baralho 30 Cartas de Influência e colocam-se de parte sem as ver.

Tiram-se mais 3 Cartas de Influência e colocam-se sem as ver, de face para baixo, acima das Cartas de Legião (a força de Roma). Tiram-se 3 Cartas de Influência e coloca-se uma, de face para cima, abaixo de cada Carta de Legião.

Em cada jogo, o jogador tem de ter todas as 7 categorias no seu display no final do jogo.

**No primeiro jogo**, o jogador também tem de ser mais forte do que Roma em pelo menos 3 categorias.

**No segundo jogo**, o jogador também tem de ser mais forte do que Roma em pelo menos 4 categorias.

**No terceiro jogo**, o jogador também tem de ser mais forte do que Roma em pelo menos 5 categorias. No início, tiram-se de uma só vez 3 Cartas de Influência (em vez de 2), jogando uma delas no display, colocando outra debaixo do baralho, e mantendo uma na mão.

**No quarto jogo**, o jogador também tem de ser mais forte do que Roma em pelo menos 6 categorias. No início, tiram-se de uma só vez 4 Cartas de Influência, jogando 2 delas no display, colocando outra debaixo do baralho, e mantendo uma na mão.

**No quinto e último jogo**, o jogador também tem de ser mais forte do que Roma em todas as 7 categorias. No início, tiram-se de uma só vez 5 Cartas de Influência, jogando 3 delas no display, colocando outra debaixo do baralho, e mantendo uma na mão.

*Nota: ao jogar cartas para o seu display no início do jogo, o jogador não tem de respeitar o limite de Exércitos e Frotas.*

*Nota: no início do segundo ao quinto jogo, as 30 cartas postas de parte no jogo anterior são baralhadas novamente com todas as restantes, e são então retiradas novas 30 cartas.*

Agradecimentos a Jeff Allers/Larry Levy/Christophe Muller pela tradução e correções, à minha esposa, Michaela, a todos os incansáveis ajudantes e playtesters: Christian Brunner e o seu grupo de jogo, os Westpark Gamers Munich (Aaron Haag, Walter Sorger...), Wolfhart Umlauf, Mario Prochnow, Jogi, Sandra Lemberger, Frank Schwarz, Michael Schmitt, Peer Sylvester, Jérôme Morin-Drouin, Steffi e Rainer Welsch, Gerd Stocker, Hubert Scheu, Rolf Raupach, Sebastian Wenzel e todos os restantes que contribuíram de alguma forma...

© Irongames 2011

Tradução por: Hélio Andrade