

PAX PORFIRIANA



*Me conforta a mi avanzada edad sentir que
el futuro de Méjico está asegurado por fin.*

Porfirio Díaz en 1910, el último año de la Paz Porfiriana.

Tomando el papel de un rico Hacendado en la turbulenta frontera de Estados Unidos y Méjico en la época prerrevolucionaria, los jugadores compiten por desarrollar sus imperios empresariales de ranchos, minas, ferrocarriles, bancos y ejércitos, mientras que subvierten a sus oponentes utilizando bandidos, indios y acciones legales.

Un turno de juego se desarrolla de la siguiente forma:

1) Fase de Acción: el jugador realiza tres acciones entre las siguientes; jugar una carta, coger una carta del mercado, especular con las cartas en el mercado, comprar tierras o desplegar tropas.

2) Descartar las cartas de Titular que indican eventos que afectan a todos los jugadores

3) Restaurar el mercado a 12 cartas, lo que supone el abaratamiento de las cartas que se encontrasen en el mismo.

4) Fase de Ingresos: el jugador obtiene oro derivado de sus rentas, extorsiones y conexiones, todos sus ingresos se verán modificados en función del tipo de gobierno existente.

Los jugadores alcanzan la victoria derrocando a Porfirio Díaz mediante; un golpe de estado, abdicación, revolución o anexión de Méjico por parte de los Estados Unidos. Si no consiguen derrocarlo ganará el que tenga más monedas de oro.

Pax Porfiriana incluye 220 cartas pero sólo entran en juego en cada partida 50 (más 10 para cada jugador) lo que hace que cada partida sea muy diferente a la anterior.



1 - 6 JUGADORES



90 MINS. APROX.

+14 A PARTIR DE 14 AÑOS

