

# Carta Impera Victoria







Gra CIVilizacyjna ze CIV Kartami

## Zawartość

4 Planszетки

1 Moneta Kultury

104 Karty, podzielone  
na 3 Epoki oraz 6 Domen:

	Epoka I	Epoka II	Epoka III	
 Armia	8	8	4	20
 Religia	8	8	0	16
 Ekonomia	4	4	8	16
 Nauka	4	8	8	20
 Kultura	4	4	8	16
 Utopia	0	0	16	16
	28	32	44	104

**Carta Impera Victoria** to gra CIVilizacyjna oraz dyplomatyczna, w której rozwijasz swój naród. Zdobądź jako pierwszy hegemonię w jednej z domen, aby tworzyć historię, ale nie spuszczaaj ocu z swoich przeciwników. Tworzenie tymczasowych sojuszy może być najlepsze, aby zapobiec triumfowi innego gracza... i pamiętaj, niekiedy atak jest najlepszą obroną!

## Cel gry

Jeśli masz **7 kart z jednej domeny** na koniec swojej tury (albo **8 kart** w 2-osobowej rozgrywce), natychmiast wygrywasz grę.

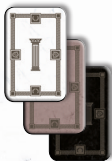
Jeśli stos kart się skończy zanim gracz wygra w ten sposób, wygrywa gracz, który ma przewagę w większości Domen.

# Przygotowanie do gry

Rozdziel karty na 3 Epoki (3 różne rewersy).

**W 2- lub 3-osobowej rozgrywce, odłóż 3 karty z każdej Epoki do pudełka, nie patrząc na nie. Nie będą one potrzebne w dalszej rozgrywce.**

Położ 3 stosy kart Epok na sobie - I Epokę na górze, II w środku, a III na dole stosu - tak, aby stworzyć stos Epok.



Losowo wybierzcie pierwszego gracza i połóżcie Monetę Kultury niedaleko stosu Epok.



Każdy gracz bierze swoją Planszatkę. Jedna Planszетка różni się od pozostałych - wskazuje ona pierwszego gracza.

Wybierz jeden z dwóch wariantów doboru kart: Podstawowy **lub** Draft.



## **Wariant Podstawowy**

Każdy gracz dobiera **3 karty** z wierzchu stosu kart Epok i bierze je na rękę.

## **Wariant Draftu**

Każdy z graczy dobiera 4 karty, wybiera jedną i kładzie ją przed sobą rewersem do góry. Pozostałe 3 karty podaje graczowi po swojej lewej stronie.

Następnie każdy z graczy wybiera 1 kartę z 3, które otrzymał, kładzie przed sobą rewersem do góry, a resztę kart podaje graczowi po swojej lewej stronie.

W końcu, każdy gracz wybiera 1 z 2 kart, a ostatnią kartę odkłada na środku stołu awersem ku górze.

Zaczynając od gracza po prawej stronie Pierwszego Gracza i w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera po 1 karcie ze środka stołu i kładzie ją przed sobą w swoim obszarze gry.

Na koniec Draftu każdy gracz powinien mieć 3 karty na ręce oraz 1 kartę w swoim obszarze gry.

# Rozgrywka

Zaczynając od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze wykonaj poniższe kroki:

## 1. Zagraj Kartę (Obowiązkowe)

Wybierz kartę z ręki i umieść ją w swoim obszarze gry. Karty tej samej Domeny układaj w pojedynczej kolumnie lub w ustawieniu 3x3.



**Uwaga:** Jest możliwe (ale mało prawdopodobne), że będziesz posiadać wyłącznie karty, których nie możesz zagrać - tylko i wyłącznie w takiej sytuacji możesz pominąć ten krok.

## 2. Zastosowanie Efektu (opcjonalnie)

Zależnie od kart w twoim obszarze gry, możesz zastosować dowolny efekt **w dowolnej kolejności**. Efekty z kart mogą zmieniać zasady gry i zawsze mają pierwszeństwo wobec podstawowych zasad.

Są dwa rodzaje efektów:



1. Stały Efekt



2. Efekt Odrzuconej Karty

Zobacz strony 5–10, aby dowiedzieć się więcej szczegółów na temat efektów kart.

**Uwaga:** Ilustracje na kartach z różnych Domen zmieniają się wraz z Epokami, nie ma to jednak żadnego wpływu na rozgrywkę.

## 3. Dobieranie Kart (Obowiązkowe)

Dobierz karty do swojego limitu kart na ręce.

Na początku każdy gracz może posiadać maksymalnie 3 karty na ręce. W trakcie rozgrywki liczba kart na ręce może wzrosnąć. Efekty kart także mogą zwiększyć limit kart na ręce.



Jeżeli posiadasz liczbę kart równą lub większą twojemu limitowi kart podczas Dobierania Kart - **nie dobieraj i nie odrzucaj żadnej karty**.

# Efekty Kart

W trakcie swojej tury możesz zastosować  **jeden**  stały efekt i  **jeden**  efekt odrzuconej karty  **dla każdej Domeny** . Nie możesz zastosować kolejnego efektu dopóki nie rozpatrzysz w całości poprzedniego.



## 1. Stałe Efekty

W każdej swojej turze, jeżeli masz **wymaganą liczbę kart w danej Domenie** (zobacz poniżej), możesz zastosować stały efekt Domeny na poziomie 1 lub 2.

**Uwaga:** Stałe efekty poziomu 1 lub 2 tej samej Domeny nie mogą być ze sobą łączone.

	Wymagana liczba kart	
	Poziom 1	Poziom 2
2–3 Graczy	3 Karty	5 Kart
4 Graczy	2 Karty	4 Karty

Możesz zastosować stały efekt w każdym momencie podczas trwania 2 etapu twojej tury, tak długo jak tylko posiadasz wymaganą liczbę kart **w danym momencie**—zaraz przed zastosowaniem efektu.

Możesz zastosować stały efekt poziomu 1, nawet jeżeli dysponujesz wystarczającą liczbą kart dla poziomu 2.

Efekt Kultury ma inne zasady. Więcej informacji na stronie 7.



## 2. Efekt Odrzuconej Karty

W każdej swojej turze możesz odrzucić 1 kartę ze swojego obszaru gry—**z 1 Domeny (wyłączając Kulturę)**—aby zastosować efekt odrzuconej karty.



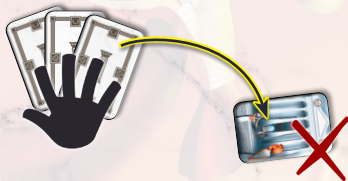
Stos kart odrzuconych jest widoczny dla wszystkich graczy. Możecie je przejrzeć w każdym momencie gry.

## Armia



Zamach

Odrzuć 1 kartę z ręki.



Czystka

Odrzuć 2 karty z ręki.



Atak

Odrzuć jedną kartę Armii ze swojego obszaru gry.

Wybierz Domenę. Bezwzględnie odrzuć 1 kartę z tej Domeny ze swojego obszaru gry, a reszta graczy, jeśli to możliwe, również musi odrzucić kartę z danej Domeny.



## Religia



### *Święta Księga*

Zwiększ limit kart na ręce o 2 karty. Teraz twój limit kart na ręce wynosi 5 kart.



### *Boskie prawo*

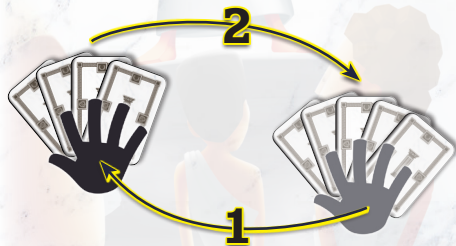
Zwiększ limit kart na ręce o 4 karty. Teraz twój limit kart na ręce wynosi 7 kart.



### *Inkwizycja*

Odrzuć 1 kartę Religii ze swojego obszaru gry.

Wybierz gracza. Zabierz wszystkie jego karty z ręki i dodaj je do swoich. Wybierz karty, które chcesz zatrzymać i oddaj mu z powrotem taką samą liczbę kart, jaką od niego zabrałeś.



## Ekonomia



Rozwój

Odrzuć 1 kartę ze swojego obszaru gry. Następnie natychmiast zagraj 1 kartę z ręki.



Monopol

Odrzuć 2 dowolne karty ze swojego obszaru gry. Następnie natychmiast zagraj 2 karty z ręki.



Embargo

Weź 1 kartę Ekonomii ze swojego obszaru gry i i połóż **poziomo oraz rewersem do góry** na dowolnej karcie któregoś z graczy, aby nie zapomnieć o efekcie.

Gracz ten nie będzie mógł zagrać karty w tej Domenie w swojej następnej turze. Dopiero na koniec swojej następnej tury gracz może odrzucić blokującą go kartę Ekonomii.



## Nauka



### *Eksperyment*

Weź 1 kartę ze swojego obszaru gry na rękę. Następnie natychmiast zagraj 1 kartę ze swojej ręki.



### *Badania*

Weź 2 dowolne karty ze swojego obszaru gry na rękę. Następnie natychmiast zagraj 2 karty z ręki.



### *Przełom*

Odrzuć 1 kartę ze swojego obszaru gry.

Dobierz 5 kart ze Stosu Epok i odrzuć 5 kart ze swojej ręki. Jeżeli nie możesz dobrać 5 kart, bo w stosie kart epoki nie ma wystarczającej liczby kart - dobrać tyle kart, ile to możliwe i odrzuć taką samą liczbę kart z ręki.





## Utopia



### Oligarchia

Weź 1 kartę ze stosu kart odrzuconych i dobierz ją na rękę.



### Republika

Weź 2 wybrane karty ze stosu kart odrzuconych i dobierz je na rękę.

### Demokracja

Umieść 1 kartę Utopii ze swojego obszaru gry rewersem ku górze pod innymi kartami przeciwnika w dowolnej Domenie (pod warunkiem, że w tej Domenie jest chociaż 1 karta).

Twoja karta Utopii zostaje w tym miejscu do końca gry przypominając, że **gracz potrzebuje o 1 kartę więcej z danej Domeny, aby wygrać poprzez Hegemonię**. Karty Utopii mogą być dokładane wielokrotnie do tej samej Domeny przeciwnika i są sumowane.



## Kultura



### ➤ Inspiracja

Skopiuj stały efekt 1 lub 2 poziomu z obszaru gry innego gracza.

Ten efekt działa inaczej niż inne efekty. Możesz zastosować ten efekt **tylko wtedy, kiedy masz więcej kart Kultury w swoim obszarze gry niż każdy z graczy.**

Nie możesz kopiować więcej niż 1 efektu na turę. Nie możesz również kumulować tego efektu z tym samym efektem, który już posiadasz.



W przeciwieństwie do innych stałych efektów, w tym efekcie nie ma wymaganej minimalnej liczby kart. Musisz po prostu mieć największą liczbę kart Kultury ze wszystkich graczy.

Kiedy stosujesz ten efekt weź Monetę Kultury i połóż pod Domeną, którą kopiujesz. Moneta pozostanie w obszarze gry gracza do twojej następnej tury (w której to będziesz mógł zmienić kopiowany efekt) albo do momentu, aż inny gracz będzie miał więcej kart Kultury od ciebie.



W Kulturze nie ma efektu odrzuconej karty.

# Koniec gry

Gra może zakończyć się na dwa sposoby:

## A. Zwycięstwo przez Hegemonię

Jeżeli któryś z graczy posiada wymaganą liczbę kart danej Domeny na koniec swojej tury, gra natychmiast się kończy, a dany gracz zostaje zwycięzcą.

### Warunki zwycięstwa przez Hegemonię

2 Graczy	8 Kart
3-4 Graczy	7 Kart

**Uwaga:** Liczba kart wymaganych do wygrania przez Hegemonię zwiększa się o jeden za każdą kartę Utopii położoną rewersem ku górze w tej Domenie.



## B. Zwycięstwo poprzez większość

Gra kończy się po tym, jak gracz dobierze ostatnią kartę ze stosu kart Epoki. Następnie gracze dokończają swoje ruchy bez dobierania kart tak, aby wszyscy gracze mieli identyczną liczbę wykonanych tur. (Prześcieńcie grać, kiedy Pierwszy Gracz miałby rozpocząć swój ruch.)

Jeżeli żaden gracz nie wygra poprzez Hegemonię, gracze podliczają w ilu Domenach mają więcej kart od przeciwników. Gracze dostają po 1 punkcie za każdą Domenę, w której mają przewagę. Jeżeli gracze remisują w danej Domenie, to oboje dostają po 1 punkcie.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Jeżeli wystąpi remis - wygrywa gracz z większą liczbą kart Utopii w swoim obszarze gry.

Jeżeli dalej jest remis, gracze porównują liczbę swoich kart w każdej Domenie w następującej kolejności: Kultura, Nauka, Ekonomia, Religia i Armia.



## Gra zespołowa

Jest możliwość zagrania w grę przez 4 osoby w 2-osobowych zespołach. Członkowie jednego zespołu muszą siedzieć naprzeciwko siebie. Jeżeli gracz wygra poprzez Hegemonię, wygrywa jego zespół. Jeżeli gra zakończy się ze względu na wyczerpanie się stosu kart Epok, każda drużyna podlicza Domeny, w których co najmniej **jeden z jej członków** ma przewagę. W przypadku remisu pomiędzy członkami drużyny, zespół dostaje tylko 1 punkt. Zespół z większą liczbą punktów wygrywa.

### Planszетки

Znaczenie ikon:

-  Karty z ręki
-  Karta z wierzchu talii
-  Karty z obszaru gry
-  Karta ze stosu kart odrzuconych

### Opracowanie

**Autor gry:** Rémi Amy

**Opracowanie:** Cédric Lefebvre

**Ilustracje:** Christopher Matt

**Tłumaczenie:** David Komisarski



							
<b>A</b>		✓	✓	✓		✓	4
<b>B</b>	✓			✓	✓		3

Zespół A wygrywa.



[www.funiverse.pl](http://www.funiverse.pl)