

Carta Impera Victoria







Jocul de cărți
CIVILIZAȚIE ÎN CIV

COMPONENTE

4 Tablouri de jucător

1 Monedă de Cultură

104 Cărți, împărțite
în 3 Ere și 6 Domenii:

	Era I	Era II	Era III	
 Militar	8	8	4	20
 Religie	8	8	0	16
 Economie	4	4	8	16
 Știință	4	8	8	20
 Cultură	4	4	8	16
 Utopie	0	0	16	16
	28	32	44	104

Carta Impera Victoria este un joc de CIVILIZAȚIE și diplomație în care îți dezvolti propria națiune. Fii primul care stăpânește un domeniu pentru a scrie istorie, dar fii atent și la adversari. Formarea unei alianțe temporare ar putea fi cea mai bună metodă de a opri triumful altui jucător... și ține minte că atacul e cea mai bună defensivă!

SCOPUL JOCULUI

Câștigi jocul imediat dacă la sfârșitul turei tale deții **7 cărți din același Domeniu** (sau **8 cărți** într-o partidă cu 2 jucători).

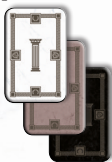
Dacă se epuizează pachetul înainte ca un jucător să câștige, va câștiga jucătorul care are majoritate în cele mai multe domenii.

PREGĂTIREA JOCULUI

Împărțiți cărțile pe Ere (trei tipuri diferite de cărți)

În partidele de 2 sau 3 jucători, scoateți din joc câte 3 cărți din fiecare Eră, fără a vă uita la ele. Acele cărți nu vor fi folosite pentru tot restul jocului.

Pune cele trei pachete unul deasupra celuilalt - cu "Era III" în partea de jos și "Era I" la suprafața pachetului nou format.



Alegeți în mod aleatoriu Primul Jucător și puneți Moneda de Cultură lângă pachet.



Fiecare jucător primește câte o tăbliță de joc. Tăblița diferită este oferită Primului Jucător.



Alege una din cele două variante de pregătire a jocului: clasic **sau** draft.

Varianta clasică

Fiecare jucător trage primele **3 cărți** din pachet și le adaugă în mâna sa.

Varianta draft

Fiecare jucător trage 4 cărți, alege 1 pe care o pune cu fața în jos lângă el și pasează celelalte trei cărți jucătorului din stânga sa.

Apoi, fiecare jucător alege 1 dintre cele 3 cărți primite, o pune cu fața în jos lângă el și pasează restul jucătorului din stânga sa.

În final, fiecare jucător alege 1 din cele 2 cărți pe care le-a primit și o pune pe cealaltă în centrul mesei de joc cu fața în sus.

Începând cu jucătorul din dreapta Primului Jucător și continuând în sens invers acelor de ceasornic, fiecare jucător alege 1 carte dintre cele aflate cu fața în sus pe centrul mesei de joc și o pune în fața sa.

La sfârșitul Draftului, fiecare jucător are 3 cărți în mână și 1 carte în fața sa.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Începând cu Primul Jucător, jucătorii își efectuează turele în sensul acelor de ceasornic.

În tura ta, procedează astfel:

1. Joacă o Carte (Obligatoriu)

Alege o carte din mâna ta și pune-o în fața ta. Pentru o mai bună organizare pune cărțile din același domeniu într-o singură coloană sau într-un tabel de 3x3.





Notă: Este posibil, dar puțin probabil, să ai doar cărți care nu pot fi jucate. Doar în acest caz, trebuie să sari acest pas.

2. Aplică Efectele (Opțional)

În funcție de cărțile din fața ta, poți aplica orice efect disponibil **în ordinea dorită**. Efectele cărților schimbă adesea regulile și au prioritate în fața regulilor din regulament.

Există două tipuri de efecte:

-  1. Efecte permanente
-  2. Efecte temporare

Vezi paginile 5-10 pentru mai multe detalii legate de efectele cărților.

Notă: Ilustrațiile fiecărui domeniu de pe cărți se schimbă cu fiecare Eră. Însă acest lucru nu afectează modul de joc.

3. Trage Cărți (Obligatoriu)

Trage cărți pentru a-ți completa mâna.



La începutul jocului, fiecare jucător are o mână formată din 3 cărți. Pe parcursul jocului poți avea mai multe cărți. Și efectele cărților pot crește limita maximă.

Dacă ai mai multe cărți decât limita maximă în această fază, nu trage cărți **și nu decarta nici o carte**.

EFECTELE CĂRȚILOR

În tura ta, poți aplica **un** efect permanent și **un** efect temporar **pentru fiecare domeniu**. Nu poți aplica alt efect până la rezolvarea celui anterior.



1. Efecte permanente

În fiecare tură, dacă ai **numărul necesar de cărți dintr-un domeniu** (vezi mai jos), poți aplica efectul permanent de Nivelul 1 sau 2 al aceluiași domeniu.

Notă: Efectele permanente de Nivelul 1 sau 2 ale aceluiași domeniu nu pot fi combinate.

	Numărul de cărți necesare	
	Nivelul 1	Nivelul 2
2-3 Jucători	3 Cărți	5 Cărți
4 Jucători	2 Cărți	4 Cărți

Poți aplica un efect permanent în orice moment al etapei a doua din tura ta, atât timp cât ai numărul de cărți necesare **în acel moment** - chiar înainte de aplicarea efectului.

Poți aplica efectul permanent de Nivelul 1 al unui domeniu chiar dacă ai cărți suficiente pentru a aplica efectul permanent de Nivelul 2 al aceluiași domeniu.

Efectul de Cultură este diferit de efectele altor Domenii. Vezi pagina 10 pentru mai multe informații.



2. Efecte temporare

În fiecare tură, poți decarta 1 carte din fața ta **maxim o dată pentru fiecare domeniu (cu excepția Culturii)** pentru a aplica efectul temporar al aceluiași domeniu.



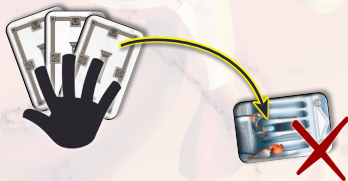
Pachetul de decartări este vizibil pentru toți jucătorii. Te poți uita la cărțile din pachet oricând.

MILITAR



Asasinare

Decartează 1 carte din mâna ta.



Curățare

Decartează 2 cărți din mâna ta.



Atac

Decartează 1 carte Militară din fața ta.

Alege un Domeniu. Decartează 1 carte din acel Domeniu din fața ta pentru a-i forța pe ceilalți jucători să decarteze câte o carte din același domeniu din fața lor, dacă este posibil.



RELIGIE



Carte Sfântă

Crește-ți limita maximă de cărți cu 2. Acum poți avea 5 cărți.



Drept divin

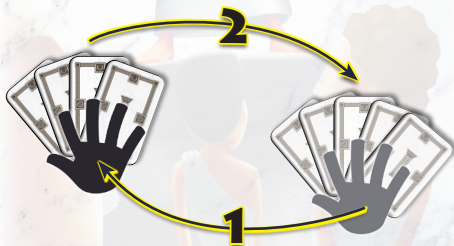
Crește-ți limita maximă de cărți cu 4. Acum poți avea 7 cărți.



Inchiziție

Decartează 1 carte de Religie din fața ta.

Alege un jucător. Ia toate cărțile din mâna lui. Alege cărțile pe care vrei să le păstrezi și dă-i înapoi același număr de cărți pe care i le-ai luat în primă fază.



ECONOMIE



Dezvoltare

Decartează 1 carte din fața ta. Apoi joacă
imediat 1 carte din mână.



Monopol

Decartează oricare 2 cărți din fața ta. Apoi joacă
imediat 2 cărți din mână.



Embargo

Pune 1 carte Economie din fața ta **cu fața în jos și lateral** pe orice carte din fața altui jucător ca marcaj.

Acel jucător nu poate juca o carte din acel Domeniu în tura următoare. La sfârșitul următoarei ture, decartează cartea Economie din fața jucătorului respectiv.



ȘTIINȚĂ



Experiment

Ia în mână 1 carte din fața ta. Apoi joacă imediat 1 carte din mâna ta.



Cercetare

Ia în mână oricare 2 cărți de Domeniu din fața ta. Apoi joacă imediat 2 cărți din mâna ta.



Salt tehnologic

Decartează o carte de Știință din fața ta.

Trage primele 5 cărți din teancul de Eră și decartează 5 cărți din mâna ta. Dacă nu poți trage 5 cărți din cauză că teancul de Eră nu mai are decât 4, trage atâtea cărți câte mai sunt disponibile și decartează un număr egal de cărți din mâna ta.



UTOPIE



Oligarhie

Ia în mână ta 1 carte la alegere din teancul de cărți decartate.



Republică

Ia în mână ta 2 cărți la alegere din teancul de cărți decartate.



Democrație

Pune cu fața în jos o carte de Utopie din fața ta în coloana de cărți a oricărui Domeniu al unui jucător.

Cartea ta de Utopie cu fața în jos rămâne în fața aceluși jucător până la finalul jocului. Aceasta indică faptul că jucătorul vizat va trebui să aibă **o carte în plus în acel Domeniu pentru a câștiga prin Dominație**. Pot fi puse în același Domeniu mai multe cărți de Utopie pentru a crește și numărul de cărți necesare.



CULTURĂ



➤ Inspirație

Prin acest efect puteți copia un efect permanent (de Nivel 1 sau 2) pe care îl are alt jucător.

Acest efect funcționează diferit față de celelalte efecte. Poți aplica acest efect **doar dacă ai în fața ta mai multe cărți de Cultură decât oricare alt jucător.**

Nu poți copia mai mult de un efect pe tură. Nu poți cumula acest efect cu un efect pe care îl ai deja de același fel.



Spre deosebire de cărțile cu efect permanent, nu există un număr minim de cărți Cultură necesare pentru a beneficia de acest efect. Este de ajuns să fiți jucătorul cu cele mai multe cărți de Cultură.

Atunci când aplici acest efect, ia o monedă de Cultură și pune-o în fața Domeniului pe care vrei să îl copiezi. Moneda rămâne în fața jucătorului până la următoarea tură (în timpul căreia o poți muta pentru a copia alt efect) sau până când un alt jucător are mai multe cărți de Cultură ca tine.



Nu există cărți cu efect temporar pentru Cultură.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Există două modalități de a termina jocul:

A. Victorie prin Dominație

Dacă la sfârșitul turei sale, un jucător are, în fața sa, numărul de cărți necesare pentru un singur Domeniu, acel jucător este declarat învingător și jocul ia sfârșit.

Numărul de cărți necesare Pentru a câștiga	2 jucători	8 cărți
	3-4 jucători	7 cărți

Notă: Numărul de cărți necesare pentru a câștiga în acest fel crește de la o carte Utopie la alta pusă cu fața în jos în acel Domeniu.



B. Victorie prin Majoritate

Jocul se termină atunci când un jucător trage ultima carte din teancul de Eră. Apoi, ceilalți jucători vor termina runda, fiecare pe rând, fără a mai trage cărți, până când toți jucătorii și-au făcut tura. (Nu mai jucați atunci când primul jucător vine iar la rând.)

Dacă nici un jucător nu câștigă prin Dominație, fiecare jucător numără Domeniile în care au mai multe cărți față de ceilalți jucători. Fiecare Domeniu la care are majoritate aduce 1 punct. Dacă este egalitate într-un Domeniu, fiecare jucător primește 1 punct.

Câștigător este jucătorul cu cele mai multe puncte.

În caz de egalitate, jucătorul cu cele mai multe cărți Utopie în fața sa este declarat învingător.

Dacă este tot egalitate, comparați fiecare Domeniu în această ordine: Cultură, Știință, Economie, Religie, Militar.



JOC PE ECHIBE

În patru jucători se poate juca pe echipe. Coechipierii trebuie să stea față în față. Dacă un jucător câștigă obținând Dominația, echipa sa este declarată câștigătoare. Dacă jocul se termină după ce teancul de Eră este epuizat, fiecare echipă numără Dominațiile și câștigă echipa în care (sau jucătorul) care deține majoritatea. În caz de egalitate între coechipieri, echipa câștigă un singur punct. Echipa cu cele mai multe puncte câștigă.

TĂBLIȚE DE JOC

Semnificația iconițelor



Carte din mână



Carte de deasupra teancului



Carte din fața ta



Carte din teancul de decartări

MULȚUMIRI

Un joc creat de Rémi Amy
Realizat de Cédric Lefebvre
Ilustrat de Christopher Matt

Traducere și corectură: Alexandra Ilie și Linda Pricăjan



A		✓	✓	✓		✓	4
B	✓			✓	✓		3

Echipa A câștigă jocul



WWW.LEXSHOP.RO



WWW.LUDONAUTE.FR

