

Carta Impera Victoria







El Juego de CIVilizaciones
en CIV Cartas

Contenido

4 Tableros de Ayuda

1 Moneda de Cultura

104 Cartas, repartidas a través
de 3 Eras y 6 Dominios

	Era I	Era II	Era III	
 Militar	8	8	4	20
 Religión	8	8	0	16
 Economía	4	4	8	16
 Ciencia	4	8	8	20
 Cultura	4	4	8	16
 Utopía	0	0	16	16
	28	32	44	104

Carta Impera Victoria es un juego de CIVilizaciones y diplomacia en el que desarrollas tu propia nación. Haz historia siendo el primero en obtener la hegemonía en un tipo de dominio, pero no olvides vigilar a tus oponentes. En ocasiones, formar una alianza temporal con tus contrincantes es la mejor manera de evitar que un jugador gane. Y recuerda que, a veces, ¡la mejor defensa es un buen ataque!

Objetivo del juego

Tener al final de tu turno en tu zona de juego **7 cartas de un tipo de Dominio** (u **8 cartas** si es una partida a 2 jugadores) para ganar inmediatamente la partida.

Si el mazo de robo se acaba antes de que un jugador gane de esta manera, entonces el jugador que posea más mayorías en los diferentes Dominios será el ganador.

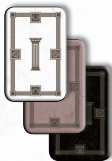
Preparación

Clasifica las cartas por Eras utilizando como guía sus tres reversos diferentes.

En una partida a 2 o 3 jugadores, devuelve a la caja 3 cartas de cada Era sin mirarlas. Estas cartas no se usarán durante el resto de la partida.

Coloca las pilas de cartas una encima de otra y por orden, poniendo primero la Era 3, encima la Era 2 y por último, en lo alto, la Era 1. Ese será el mazo de Era.

Elige al azar un jugador inicial y coloca la moneda de Cultura cerca del mazo de Era.



Entrega a cada jugador un Tablero de Ayuda. El Tablero de Ayuda que tiene un color diferente sirve para indicar quién es el jugador inicial.



Elige una de las dos variantes para repartir las cartas: básica o bien por selección.

Variante básica

Cada jugador roba **3 cartas** de la parte superior del mazo de Era y las añade a su mano.

Variante por selección

Cada jugador roba 4 cartas de la parte superior del mazo de Era, elige 1 de ellas y, sin mostrarla al resto de jugadores, la deja en su zona de juego. Después pasa las otras 3 cartas al jugador de su izquierda.

A continuación, cada jugador elige 1 de las 3 cartas que ha recibido, la vuelve a dejar frente a sí, en su zona de juego y sin mostrarla, y pasa el resto de cartas de su mano al jugador de su izquierda. Finalmente, cada jugador elige 1 de las 2 cartas que ha recibido, la deja con las otras 2 cartas elegidas previamente y pone la carta restante boca arriba en el centro de la mesa.

Ahora, empezando por el jugador inicial y en sentido horario, cada jugador elige 1 carta del centro de la mesa y la coloca frente a sí, boca arriba, en su zona de juego.

Al final de esta variante por selección, cada jugador debería tener 1 carta boca arriba en su zona de juego y 3 cartas en su mano.

Cómo jugar

Comenzando por el jugador inicial, los jugadores juegan su turno en sentido horario.

En tu turno sigue estos pasos:

1. Jugar una carta (*Obligatorio*)

Elige una carta de tu mano y júgala en tu zona de juego. Para facilitar la consulta de las cartas jugadas, coloca las cartas del mismo Dominio en una misma columna o formando una cuadrícula de 3x3.





Nota: Aunque es poco probable, es posible que no tengas ninguna carta para jugar. En este caso, y sólo si esto ocurre, debes saltar este paso en tu turno.

2. Aplicar efectos de las cartas (*Opcional*)

Dependiendo de las cartas que tengas en tu zona de juego, puedes aplicar cualquier efecto que tengas disponible en el orden que elijas. Los efectos de las cartas suelen cambiar las reglas del juego y siempre tienen prioridad.

Hay dos tipos de efectos:

1. Efectos permanentes. 
2. Efectos de descarte. 

Consulta las páginas 5 a 10 para ver con más detalle los efectos de las cartas.

Nota: Las ilustraciones de cada Dominio varían entre sí para cada una de las Eras. Sin embargo, esto no afecta al modo de juego.

3. Robar cartas (*Obligatorio*)

Roba cartas hasta alcanzar el máximo número de cartas que puedes tener en la mano.



Al principio de la partida, cada jugador comienza con un tamaño de la mano de cartas de 3. Durante el transcurso del juego puedes ver incrementado el tamaño de tu mano debido al efecto de las cartas.

Si durante este paso el número de cartas que tienes en tu mano es mayor o igual al tamaño de tu mano de cartas, entonces no robes **ni descartes ninguna carta.**

Efectos de las cartas

En tu turno, puedes usar **un** efecto permanente y **un** efecto de descarte **por cada Dominio**. No puedes empezar a usar un efecto sin terminar de aplicar el efecto anterior.



1. Efectos permanentes

En cada turno, si tienes **el número requerido de cartas de un Dominio** (ver más abajo), entonces puedes usar el efecto permanente de ese Dominio, ya sea de nivel 1 o bien de nivel 2.

Nota: No puedes combinar los efectos permanentes de nivel 1 con los efectos permanentes de nivel 2.

	Número de cartas requeridas	
	Nivel 1	Nivel 2
2-3 Jugadores	3 Cartas	5 Cartas
4 Jugadores	2 Cartas	4 Cartas

Puedes usar un efecto permanente en cualquier momento del paso 2 de tu turno, siempre y cuando tengas en **ese mismo momento**, y antes de aplicar el efecto, el número de cartas requerido.

Puedes usar un efecto permanente de Dominio de nivel 1 incluso teniendo suficientes cartas para usar el efecto permanente de Dominio de nivel 2.

Los efectos de Cultura siguen reglas diferentes. Consulta la página 10 para más información.



2. Efectos de descarte

En cada turno, **y una sólo vez por cada Dominio (exceptuando el Dominio de Cultura)**, puedes descartar 1 carta de tu zona de juego para usar el efecto de descarte de ese Dominio.



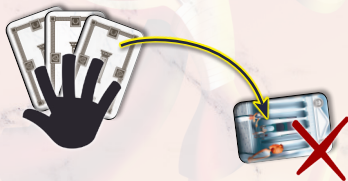
La pila de descarte es pública, en cualquier momento de la partida puedes consultar su contenido.

Militar



Asesinato

Descarta 1 carta de tu mano.



Purga

Descarta 2 cartas de tu mano.



Ataque

Descarta 1 carta Militar de tu zona de juego.

Elige un Dominio y descarta 1 carta de ese Dominio de tu zona de juego para obligar al resto de jugadores, si es posible, a descartar 1 carta de Dominio del mismo tipo de sus respectivas zonas de juego.



Religión



Libro Sagrado

Incrementa el tamaño de tu mano de cartas en 2. Ahora tienes un tamaño de la mano de cartas de 5.



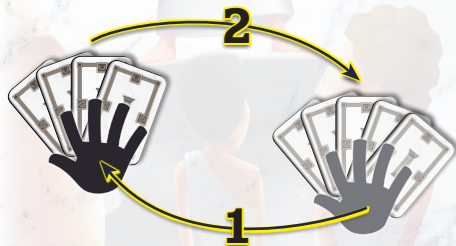
Derecho Divino

Incrementa el tamaño de tu mano de cartas en 4. Ahora tienes un tamaño de la mano de cartas de 7.



Inquisición

Descarta 1 carta de Religión de tu zona de juego. Elige a un jugador. Toma todas las cartas de su mano y quédate con todas las cartas que quieras. A continuación, devuelve a ese jugador tantas cartas como tenía originalmente en su mano.



Economía



Desarrollo

Descarta 1 carta de tu zona de juego. A continuación, juega inmediatamente 1 carta de tu mano.



Monopolio

Descarta 2 cartas de tu zona de juego. Luego, juega inmediatamente 2 cartas de tu mano.



Embargo

Coloca, **boca abajo y rotada 90°**, 1 carta de Economía de tu zona de juego sobre cualquier carta de la zona de juego de otro jugador como recordatorio.

Ese jugador no puede jugar una carta del Dominio embargado en su siguiente turno. Al final de su turno, descarta la carta de Economía boca abajo de su zona de juego.



Ciencia



Experimento

Devuelve a tu mano 1 carta de tu zona de juego. A continuación, juega inmediatamente 1 carta de tu mano.



Investigación

Devuelve a tu mano 2 cartas de tu zona de juego. A continuación, juega inmediatamente 2 cartas de tu mano.



Descubrimiento

Descarta 1 carta de Ciencia de tu zona de juego. Roba las 5 cartas superiores del mazo de Era y descarta 5 cartas de tu mano. Si no puedes robar 5 cartas porque al mazo de Era le quedan 4 cartas o menos, entonces roba tantas cartas como sea posible y luego descarta ese mismo número de cartas de tu mano.



Utopía



Oligarquía

Elige 1 carta de la pila de descarte y añádela a tu mano.



República

Elige 2 cartas de la pila de descarte y añádelas a tu mano.

Democracia

Coloca, boca abajo, 1 carta de Utopía de tu zona de juego en cualquier Dominio de otro jugador (siempre que haya al menos 1 carta en ese Dominio).

La carta de Utopía boca abajo permanece en la zona de juego del otro jugador hasta el final de la partida. Por cada carta de Utopía boca abajo en un Dominio, el jugador necesitará jugar una **carta adicional para ganar la partida mediante Hegemonía**. Puedes colocar más de una carta de Utopía boca abajo en el mismo Dominio para incrementar el número de cartas necesarias.



Cultura



➤ Inspiración

Copia un efecto permanente de nivel 1 o de nivel 2 de la zona de juego de cualquier jugador.

Este efecto funciona de forma diferente a los demás efectos. **Sólo lo puedes aplicar si tienes más cartas de Cultura en tu zona de juego que cualquier otro jugador.**

No puedes copiar más de un efecto por turno. Este efecto no es acumulable, es decir, no puedes copiar un efecto que ya poseas.

Cuando apliques este efecto, toma la Moneda de Cultura y colócala delante del Dominio que quieras copiar. La moneda permanece en la zona de juego del jugador hasta tu siguiente turno (durante el cual la puedes volver a mover para copiar otro efecto) o bien hasta que otro jugador te iguale o supere en número de cartas de Cultura.

10

A diferencia de los efectos permanentes, no se requiere un número mínimo de cartas para aplicar este efecto. Simplemente debes tener más cartas de Cultura que el resto de los jugadores.



No hay efecto de descarte para el Dominio de Cultura.



Final de la partida

La partida termina si se cumple una de las siguientes condiciones de victoria:

A. Victoria por Hegemonía

Si un jugador, al final de su turno, tiene jugadas en su zona de juego el número de cartas requerido para un Dominio, la partida termina inmediatamente con la victoria de ese jugador.

Condición de Victoria por Hegemonía	2 Jugadores	8 Cartas
	3-4 Jugadores	7 Cartas

Nota: El número de cartas requerido para ganar se incrementa en una carta por cada carta de Utopía colocada boca abajo en ese Dominio.



B. Victoria por Mayoría

La partida termina cuando un jugador roba la última carta del mazo de Era. A continuación, el resto de jugadores juega un turno para terminar la ronda, sin robar cartas, hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos. Deja de jugar en el momento en el que le llegue el turno al jugador inicial.

Si ningún jugador consigue la victoria por Hegemonía, los jugadores cuentan el número de Dominios en los que tienen más cartas que cualquier otro jugador. Cada jugador obtiene 1 punto por cada Dominio en el que tenga la mayoría. Si en un Dominio los jugadores quedan empatados, entonces cada jugador empatado consigue 1 punto.

El jugador con más puntos gana. Si hay empate, el jugador entre los empatados con más cartas de Utopía en su zona de juego gana.

Si el empate persiste, se compara la cantidad de cartas de cada uno de los Dominios restantes por este orden: Cultura, Ciencia, Economía, Religión y Militar.



Partida por equipos

Es posible jugar a CIV por equipos formados por dos jugadores cada uno. Los compañeros de equipo deben sentarse uno frente al otro en la mesa. Si un jugador consigue la victoria por Hegemonía, su equipo gana. Si la partida termina después de que el mazo de Era se agote, cada equipo cuenta los puntos del número de Dominios en los que al menos **uno de los dos compañeros tiene la mayoría**. En caso de empate entre compañeros, el equipo sólo anota 1 punto. El equipo con más puntos gana.

Tableros de Ayuda

Significado de los símbolos:



Carta de tu mano



Carta superior del mazo de Era



Carta de tu zona de juego



Carta de la pila de descarte

Créditos

Diseñador del Juego: Rémi Amy

Desarrollo: Cédric Lefebvre

Ilustrador: Christopher Matt



A		✓	✓	✓		✓	4
B	✓			✓	✓		3

El equipo A es el ganador.



www.Ludonaute.fr

