

Carta Impera Victoria

Гра в CIVілізацію
CIV картами

Компоненти

4 Ігрові Дошки

1 Мистецька монета

104 карти на 3 Епохи
та для 6 Галузей.

	1 Епоха	2 Епоха	3 Епоха	
 Армія	8	8	4	20
 Релігія	8	8	0	16
 Економіка	4	4	8	16
 Наука	4	8	8	20
 Мистецтво	4	4	8	16
 Утопія	0	0	16	16
	28	32	44	104

Carta Impera Victoria це гра у цивілізацію і дипломатію, в якій ви розвиваєте власну націю. Станьте першим хто досягне домінування в певній галузі, яка увійде в історію, але пильнуйте за своїми супротивниками. Укладання тимчасового союзу може бути найкращим способом перешкодити перемозі гравця... і пам'ятайте що напад іноді може бути найкращим захистом!

Мета Гри

Якщо ви маєте **7 карт в одній Галузі** на прикінці вашого ходу (або **8 карт** у грі на 2 гравців), ви перемагаєте у грі.

Якщо в колоді закінчились карти, перш ніж гравець переміг вищевказаним способом, то перемагає гравець який має перевагу у більшості Галузей.

Підготовка

Розділіть карти на 3 Епохи (3 різні звороти).

Угрі на 2-3 гравців, з кожної Епохи візьміть наосліп 3 карти і поверніть у коробку. Ці карти не використовуватимуться у грі.

Покладіть 3 колоди одна на одну, так щоб "Епоха 3" була знизу, а "Епоха 1" нагорі, таким чином створивши Колоду Епох.



Випадково визначте Першого Гравця і покладіть Мистецьку монету поряд з колодою.



Роздайте кожному гравцю Ігрову дошку. Перший гравець отримує довідкову дошку, яка відрізняється від інших.

Оберіть один з дво варіантів:
Базовий або Драфт



Базовий Варіант

Кожен гравець бере 3 верхніх карти колоди і додає собі в руку.

Драфт Варіант

Кожен гравець бере 4 карти, обирає 1 карту, яку кладе закритою перед собою, і передає 3 інші карти гравцю ліворуч.

Потім кожен з гравців обирає 1 з 3 отриманих карт, кладе взакритою перед собою і передає решту карт гравцю ліворуч.

Нарешті, кожен гравець обирає 1 з 2 отриманих карт і кладе відкритою у центрі столу.

Починаючи з гравця праворуч від Першого Гравця, за годинниковою стрілкою, кожен гравець обирає 1 з відкритих карт у центрі столу і кладе в свою ігрову зону.

Наприкінці Драфту, кожен гравець має 3 карти на руках і 1 карту в своїй ігровій зоні.

Початок Гри

Починаючи з Першого Гравця, гравці ходять за годинниковою стрілкою.

У свій хід, ви можете робити наступне:

1.Зіграти Карту (Обов'язково)

Оберіть карту з руки і покладіть у свою ігрову зону. Для зручності, розміщуйте карти однакової Галузі в один стовпчик або в сітку 3x3.



Примітка: Можливо, але небажано для вас, мати лише карти які не можна зіграти. Це єдиний випадок коли ви повинні пропустити цей крок.

2.Застосувати Ефекти (Вибірково)

Залежно від карт у вашій ігровій зоні, ви можете застосувати будь-який можливий ефект (у порядку на ваш вибір). Ефекти карт часто змінюють правила і завжди мають перевагу над базовими правилами.

Існує 2 типи ефектів:



1.Постійні ефекти



2.Ефекти скидання

Більш детальну інформацію про ефекти карт див. на 5-10. стор.

Примітка: Зображення на картах кожної Галузі змінюються з кожною Епохою. Проте, це не впливає на ігровий процес.

3.Добрати карти (Обов'язково)

Доберіть карти до потрібної кількості

На початку гри, кількість карт в руці гравця дорівнює 3 карти. Протягом гри ви можете мати більшу кількість карт. Ефекти карт також можуть збільшити цю кількість.



Якщо під час цього етапу кількість карт у вашій руці складає 3 або більше, не беріть більше карт і не скидуйте жодних карт.

Ефекти Карт

У свій хід, ви можете застосувати **один** постійний ефект і **один** ефект скидання **для кожної Галузі**. Ви не можете застосувати інший ефект поки попередній остаточно не розіграється.



1. Постійні ефекти

Кожен хід, якщо у вас є **необхідна кількість карт у Галузі** (дивіться нижче), ви можете застосувати постійний ефект 1-го чи 2-го рівня цієї Галузі.

***Примітка:** Постійні ефекти 1-го чи 2-го рівня однієї Галузі не можуть поєднуватись.*

	Необхідна кількість карт	
	Рівень 1	Рівень 2
2-3 гравця	3 карти	5 карт
4 гравця	2 карти	4 карти

Ви можете застосувати постійний ефект в будь-який момент під час 2 етапу вашого ходу, поки у вас є необхідна кількість карт **на той момент** - перед застосуванням ефекту.

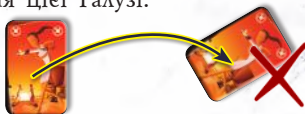
Ви можете застосувати постійний ефект 1-го рівня Галузі, навіть якщо у вас є достатньо карт, щоб застосувати постійний ефект 2-го рівня цієї Галузі.

Ефект Культури слідує іншим правилам. Для більшої інформації див. на 10 ст.



2. Ефекти скидання

Кожен хід, ви можете скинути 1 карту з вашої ігрової зони - **один раз за кожну Галузь (окрім Культури)** щоб застосувати ефект скидання цієї Галузі.



Відбій має вільний доступ. Ви можете дивитись на скинуті карти в будь-який час.

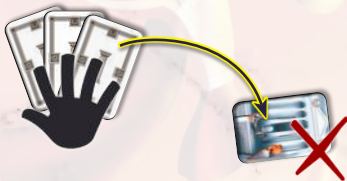


Армія



Вбивство

Скиньте 1 карту з вашої руки.



Зачистка

Скиньте 2 карти з вашої руки.



Атака

Скиньте 1 карту Армії з вашої ігрової зони.

Оберіть Галузь. Скиньте 1 карту з цієї Галузі з вашої ігрової зони, щоб змусити усіх гравців скинути карту з цієї ж Галузі з їхніх ігрових зон, якщо це можливо.





Релігія



Священна Книга

Збільште кількість карт в руці на 2. Тепер вона складає 5 карт



Божественне право

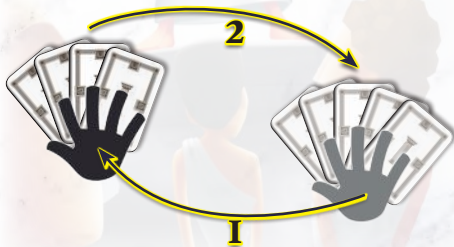
Збільште кількість карт в руці на 4. Тепер вона складає 7 карт



Інквізиція

Скиньте 1 карту Релігії з вашої ігрової зони.

Оберіть гравця. Заберіть усі карти з його руки в свою руку. Оберіть карти які ви хочете лишити і віддайте таку ж кількість карт назад.





Економіка



Виробництво

Скиньте 1 карту з вашої ігрової зони.
Потім зіграйте 1 карту з вашої руки.



Монополія

Скиньте 2 карти з вашої ігрової зони.
Потім зіграйте 2 карти з вашої руки.



Ембарго

Покладіть 1 карту Економіки з **вашої ігрової зони закритою і повернутою в бік на будь-яку карту** в ігровій зоні будь-якого гравця для нагадування.

Цей гравець не може зіграти карту в даній Галузі в свій наступний хід. В кінці наступного ходу скиньте закриту карту Економіки з ігрової зони цього гравця.





Наука



Експеримент

Візьміть 1 карту з вашої ігрової зони у вашу руку. Потім зіграйте 1 карту з вашої руки.



Дослідження

Візьміть будь-які 2 карти з вашої ігрової зони у вашу руку. Потім, зіграйте 2 карти з вашої руки.



Прорив

Скиньте 1 карту Науки з вашої ігрової зони.

Візьміть 5 верхніх карт з Колоди Епох і скиньте 5 карт з вашої руки. Якщо ви не можете взяти 5 карт, тому що в Колоді Епох лишилось 4 або менше карт, візьміть скільки можете і скиньте таку ж кількість з вашої руки.



Утопія

Олігархія

Візьміть 1 карту з відбою на ваш вибір і додайте у вашу руку.



Республіка

Візьміть 2 карти з відбою на ваш вибір і додайте у вашу руку.

Демократія

Покладіть 1 карту Утопії з вашої ігрової зони закритою у Галузь будь-якого гравця (впевнившись що в цій Галузі є хоча б 1 карта)

Ваша закрита карта Утопії лишається в ігровій зоні гравця до кінця гри. За кожну закриту карту Утопії в певній Галузі, цьому грацію необхідна **додаткова карта щоб виграти у домінуванні**. Можна покласти декілька карт Утопії в одну Галузь щоб збільшити кількість необхідних карт.





Культура



▶ Натхнення

Скопіюйте постійний ефект 1-го чи 2-го рівня з ігрової зони будь-якого гравця.

Цей ефект працює інакше ніж інші ефекти. Ви можете застосувати цей ефект **тільки якщо маєте більше карт Культури у вашій ігровій зоні ніж інші гравці.**

Ви не можете скопіювати більше одного ефекту у кожен хід. Ви не можете накопичувати цей ефект з таким же ефектом який вже маєте.

Коли ви застосовуєте цей ефект, візьміть Мистецьку монету і покладіть навпроти Галузі яку ви хочете скопіювати. Монета лишається в ігровій зоні гравця до вашого наступного ходу (під час якого ви можете перемістити її щоб скопіювати інший ефект) або поки інший гравець не матиме стільки ж або більше карт Культури.

На відміну від постійних ефектів, для застосування цього ефекту немає необхідної мінімальної кількості карт. Просто треба мати більше карт Культури ніж в інших гравців.



Для Культури немає ефекту скидання.

Кінець Гри

Гра завершується, коли:

А. Перемога домінуванням

Якщо гравець має необхідну кількість карт однієї Галузі в своїй ігровій зоні наприкінці свого ходу, гра автоматично закінчується. Цей гравець стає переможцем.

Умови перемоги домінуванням	2 гравці	8 карт
	3-4 гравці	7 карт

Примітка: Кількість карт необхідних для перемоги цим способом може зростати на одиницю за кожен карту Утопії покладену закритою в певну Галузь.



Б. Перемога більшості

Гра закінчується коли гравець бере останню карту з Колоди Епох. Після цього, гравці закінчують раунд виконуючи останній хід, не беручи карти, поки усі гравці не зіграють однакову кількість ходів. (Припиніть гру коли Перший Гравець повинен походити).

Якщо жоден з гравців не виграв у Домінуванні, кожен гравець рахує кількість Галузей в яких він має більше карт ніж інші гравці. Кожен гравець нараховує 1 бал за кожен Галузь в якій він має більшість. Якщо гравці мають нічию у Галузях, кожен гравець з нічиєю нараховує 1 бал. Перемагає гравець з найбільшою кількістю балів.

Якщо гравці мають нічию, перемагає той у кого найбільше карт Утопії в його ігровій зоні.

Якщо все одно виходить нічия, порівняйте кожен Галузь у такому порядку: Культура, Наука, Економіка, Релігія і Армія.



Командна Гра

Для гри на чотирьох гравців можна зіграти командами по 2 гравці. Товариші по команді повинні сидіти за столом один навпроти одного. Якщо гравець перемагає у Домінуванні, його команда виграє. Якщо гра завершується після того як закінчиться Колода Епох, кожна команда рахує кількість Галузей в яких, принаймні один з товаришів по команді має більшість. У випадку нічиєї між товаришами по команді, команда нараховує тільки 1 бал. Перемагає команда з найбільшою кількістю балів.

Над Грою Працювали

Автор Гри: Ремі Амі

Розробник: Седрік Люфевр

Художник: Крістофер Метт

До видання українською, гру підготували:

Переклад правил: Павлишинец Ігор

Редагування: Стародубов Олексій,

Дирда Антон

www.Ludonaute.fr



Ludonaute

12



A		✓	✓	✓		✓	4
B	✓			✓	✓		3

Команда А
перемагає
у грі.

Довідкові Дошки

Значення символів:



Карта з руки



Верхня
карта колоди



Карта з ігрової
зони



Карта з відбою