



Гра в CIVілізацію
CIV картами

Компоненти

4 Планшети Гравців.

1 Мистецька монета.

104 карти (поділені
на 3 Епохи
та 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

На Планшетах (Гравців) міститься інформація про кількість карт кожної Галузі в Колодах Епох, а також (короткі) відомості про Ефекти та мінімальну кількість карт, необхідну для їх застосування.

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

Мета Гри

Якщо ви маєте **7 карт в одній Галузі** наприкінці вашого ходу (або **8 карт** у грі на 2 гравців), ви негайно перемагаєте у грі. Якщо в колоді закінчились карти перш ніж гравець переміг вищевказаним способом, то перемагає той учасник, який має перевагу в 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 будуть задіяні у грі.

Покладіть 3 колоди одна на одну так, щоб «Епоха 3» була знизу, а «Епоха 1» - зверху, створивши таким чином Колоду Епох.

Визначте Першого Гравця і покладіть Мистецьку монету поряд з колодою.



Роздайте учасникам Планшети Гравців.

Перший гравець отримує Планшет, який відрізняється від інших.

Оберіть один з двох варіантів: Базовий **або** Драфт.



Базовий Варіант

Кожен гравець бере **3 верхні карти** з колоди і додає собі в руку.

Драфт Варіант

Кожен гравець бере 4 карти, обираєз них одну, яку кладе долілиць перед собою, і передає решту гравцю ліворуч.

Потім кожен з учасників обирає 1 з 3 отриманих карт, кладе долілиць перед собою і передає залишок гравцю ліворуч.

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

Починаючи з учасника праворуч від Першого Гравця, за годинниковою стрілкою, кожен 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, хід передається 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 всітку 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 стор. 5-10.

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 (ліміт руки) дорівнює 3 картам. Протягом гри ви можете мати більшу кількість карт. Ефекти карт також можуть збільшити ліміт руки.

Якщо під час цього етапу кількість карт у вашій руці дорівнює ліміту руки або перевищує його, не беріть більше карт (**але і не скидайте їх**).

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 та 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, якщо у вас є необхідна кількість карт **на той момент** (перед застосуванням ефекту).

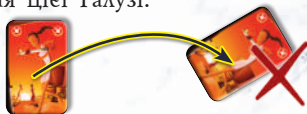
Ви можете застосувати постійний ефект 1-го рівня Галузі, навіть якщо у вас є достатньо карт, щоб застосувати постійний ефект 2-го рівня цієї Галузі.

Ефект Культури діє за особливими правилами, детальніше про це - на стор. 10.



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.

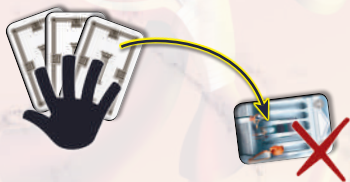


Армія



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 цієї Галузі з вашої ігрової зони, щоб змусити всіх гравців скинути карту цієї ж Галузі з їхніх ігрових зон, якщо це можливо.





Релігія



Священна Книга

Збільште кількість карт в руці на 2.
Тепер ліміт руки складає 5 карт.



Божественне право

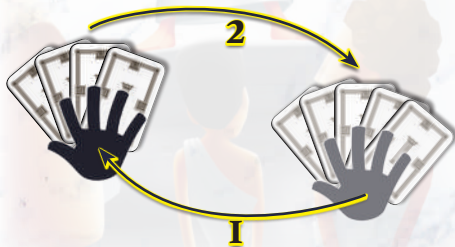
Збільште кількість карт в руці на 4.
Тепер ліміт руки складає 7 карт.



Інквізиція

Скиньте 1 карту Релігії з вашої ігрової зони.

Оберіть гравця. Заберіть усі карти з його руки в свою руку. Виберіть карти, які ви хочете залишити, і поверніть таку ж кількість карт.





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

Візьміть 1 карту Економіки з **вашої ігрової зони**, поверніть її вбик і покладіть долілиць на **будь-яку** карту в ігровій зоні будь-якого гравця.

Цей гравець не може зіграти карту даної Галузі в свій наступний хід. Після завершення наступного ходу він скидає перевернуту карту Економіки зі своєї ігрової зони.





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 через те, що в Колоді Епох лишилось 4 або менше карт, візьміть скільки можете і скиньте таку ж кількість з вашої руки.



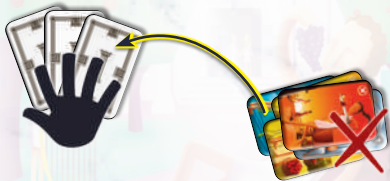


Утопія



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 долілиць у Галузь будь-якого гравця (впевнившись, що в цій Галузі є хоча б 1 карта).

Ваша закрита карта Утопії залишається в ігровій зоні гравця до кінця гри. За кожну закриту карту Утопії в певній Галузі цьому гравцю необхідна **додаткова карта, щоб виграти шляхом домінування**. 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 додати скопійований ефект до такого ж ефекту, 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 в наступних випадках:

А. Перемога домінуванням

Якщо гравець має необхідну кількість карт однієї Галузі в своїй ігровій зоні наприкінці свого ходу, гра автоматично завершується. 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 кожну карту Утопії, покладену долілиць у відповідну Галузь.



Б. Перемога більшістю

Гра завершується, коли гравець бере останню карту з Колоди Епох. Після цього учасники закінчують раунд, розігруючи всі етапи, крім добору карт. (Припиніть гру, коли всі гравці завершили свої дії й настала черга Першого гравця.)

Якщо жоден з учасників не виграв у Домінуванні, кожен з них рахує кількість Галузей, в яких він має більше карт, ніж інші. За кожну Галузь, в якій він має більшість, гравець нараховує 1 бал. Якщо учасники мають нічию в Галузях, кожен гравець з нічиєю нараховує 1 бал.

Перемагає учасник з найбільшою кількістю балів.

Якщо нічия досі зберігається, перемагає той, у кого найбільше карт Утопії в його ігровій зоні.

Якщо переможець все ще не визначився, порівняйте кожну Галузь у такому порядку: Культура, Наука, Економіка, Релігія і Армія.



Командна Гра

Для гри на чотирьох гравців можна зіграти командами по 2 учасника. Товариші по команді повинні сидіти за столом один навпроти одного. Якщо гравець перемагає у Домінуванні, його команда виграє. Якщо гра закінчується після того, як закінчиться Колода Епох, кожна команда рахує кількість Галузей, в яких принаймні **один з її учасників** має більшість. У випадку, коли обидва учасники команди мають більшість в одній з Галузей, 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: Павлишинець Ігор.

Редагування: Стародубов Олексій,

Оксана Квасняк.



Igrona

www.Ludonaute.fr



Ludonaute



A		✓	✓	✓		✓	4
B	✓			✓	✓		3

Команда А перемагає у грі.

Планшети Гравців

Значення символів:



Карта з руки



Верхня карта колоди



Карта з ігрової зони



Карта з відбою