

# Carta Impera Victoria

Um jogo de CIVilização em CIV cartas.

## Componentes

4 Guias de Referência

1 Moeda das Artes

104 Cartas divididas em 3 eras e 6 esferas de poder

	Era I	Era II	Era III	
 Poder Militar	8	8	4	20
 Religião	8	8	0	16
 Economia	4	4	8	16
 Ciência	4	8	8	20
 Artes	4	4	8	16
 Utopia	0	0	16	16
	28	32	44	104

Carta Impera Victoria é um jogo de CIVilização e diplomacia em que você deverá desenvolver sua civilização. Seja o primeiro a ter a hegemonia em uma das esferas de poder e você entrará para a história. Mas fique atento aos avanços dos outros jogadores. Formar alianças temporárias pode ser a melhor forma de parar a vitória de um oponente. E lembre-se, às vezes a melhor defesa é o ataque!

## Objetivo do Jogo

Para vencer, você deve ter, ao final do seu turno, **7 cartas da mesma esfera (em partidas com 3 ou 4 jogadores) ou 8 cartas da mesma esfera (em partidas com 2 jogadores).**

Se as cartas do baralho acabarem antes de um jogador completar este objetivo, o jogador que dominar o maior número de esferas (ou seja, que tiver o maior número de cartas em cada esfera) é o vencedor.

# Preparação

Separe as cartas conforme as Eras (numeradas de I a III).

**Em partidas de 2 ou 3 jogadores, remova aleatoriamente 3 cartas de cada Era e retorne-as à caixa sem olhá-las. Elas não serão utilizadas nesta partida.**

Construa um baralho de jogo empilhando as cartas das 3 Eras em ordem crescente (as cartas da Era III embaixo, as da Era II no meio e as da Era I no topo).

Determine o primeiro jogador aleatoriamente e coloque a Moeda das Artes próxima ao baralho.



Dê um guia de referências a cada jogador. O guia diferente dos demais serve para marcar quem é o primeiro jogador.



Escolha uma das variantes para a distribuição das cartas: Básico **OU** Draft.

## *Variante Básica*

Cada jogador compra **3 cartas** do topo do baralho, que serão sua mão inicial.

## *Variante Draft*

Os jogadores compram cada um 4 cartas do baralho e escolhem simultaneamente 1 das cartas compradas para compor sua mão inicial, passando as outras 3 ao jogador sentado à esquerda.

Os jogadores, então, escolhem 1 das 3 cartas que receberam e passam as outras 2 ao jogador da esquerda.

Por último, cada jogador escolhe 1 das 2 cartas que receberam para compor sua mão inicial e colocam a outra carta virada para cima no centro da mesa.

Em seguida, começando com o jogador à direita do jogador inicial e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador escolhe uma das cartas colocadas no centro da mesa e a coloca em sua área de jogo.

Ao final da fase de draft, cada jogador deverá ter 3 cartas na mão e 1 carta em sua área de jogo.

# Como jogar

Começando pelo primeiro jogador, os jogadores realizam seus turnos um a um em sentido horário.

Cada turno é dividido em 3 fases:

## **Fase 1. Baixar uma carta (obrigatório)**

Escolha uma carta da sua mão e coloque-a na sua área de jogo. Para facilitar a conferência, organize as cartas de cada Esfera de Poder em colunas separadas ou em formato de um quadrado 3x3.



**Nota:** Apesar de ser raro, pode ser que você não tenha nenhuma carta na mão que possa ser baixada. Nesse caso (somente nesse caso!) você deve pular a fase 1.

## **Fase 2. Usar efeitos de cartas (opcional)**

Você pode usar quaisquer efeitos disponíveis para você nas cartas da sua área de jogo **na ordem que escolher**. Os efeitos das cartas geralmente modificam as regras do jogo e sempre têm preferência sobre as regras básicas.

Os efeitos das cartas podem ser de 2 tipos:



1. Efeitos permanentes



2. Efeitos de sacrifício

Confira as páginas 5-10 para uma descrição detalhada dos efeitos.

**Nota:** As ilustrações das cartas de cada esfera de poder mudam na passagem de uma era a outra, porém isso não tem nenhuma interferência nos efeitos.

## **Fase 3. Comprar cartas (obrigatório)**

Compre cartas até chegar ao limite da sua mão.

No início da partida, o limite de cartas na mão são 3 cartas.

Ao longo da partida, pode ser que às vezes você fique com mais cartas na mão do que o seu limite, e alguns efeitos de cartas aumentam esse limite.

Se nesta fase você já tiver na mão um número de cartas igual ou superior ao seu limite, não compre nenhuma cartas (**também não é necessário descartar nenhuma carta**).



# Efeitos das Cartas

No seu turno, você pode usar no máximo **1** efeito permanente e **1** efeito de sacrifício **por Esfera de Poder**. Você deve concluir o efeito de uma carta antes de poder usar outro.



## 1. Efeitos permanentes

Em cada turno, **se você tiver o número de cartas requerido na Esfera de Poder** (conferir abaixo), você poderá usar o efeito nível 1 ou nível 2 daquela esfera de poder.

**Nota:** Os efeitos permanentes nível 1 ou 2 de cada esfera de poder não são cumulativos.

	Número de cartas requerido	
	Nível 1	Nível 2
2-3 Jogadores	3 Cartas	5 Cartas
4 Jogadores	2 Cartas	4 Cartas

Você pode usar o efeito permanente das esferas de poder **a qualquer momento** na fase 2 do seu turno, contanto que tenha o número de cartas requerido antes da ativação do efeito.

Você pode usar o efeito nível 1 mesmo que tenha cartas o suficiente para usar o efeito nível 2.

As regras dos efeitos das Artes são diferentes das demais esferas, conforme explicado na página 7.



## 2- Efeitos de sacrifício

Em cada turno, você pode descartar 1 carta da sua área de jogo para usar o efeito de sacrifício da sua esfera de poder. **Apenas uma carta por esfera de poder (com exceção das cartas de Artes).**



A pilha de descarte é considerada informação aberta. Você pode conferir as cartas descartadas a qualquer momento.

## Poder Militar



*Assassinato*

Descarte 1 carta de sua mão.



*Expição*

Descarte 2 cartas de sua mão.



*Ataque*

Sacrifique 1 carta de Poder Militar da sua área de jogo e coloque-a na pilha de descarte.

Escolha uma Esfera de Poder. Descarte 1 carta em sua área de jogo dessa Esfera de Poder. Cada jogador deverá descartar uma carta em sua área de jogo do mesmo tipo, se possível.



## Religião



### Escritura Sagrada

Aumente o limite de sua mão em 2. Agora seu limite é de 5 cartas.



### Direito Divino

Aumente o limite de sua mão em 4. Agora seu limite é de 7 cartas.



### Inquisição

Sacrifique 1 carta de Religião da sua área de jogo e coloque-a na pilha de descarte.

Escolha um jogador. Pegue todas as cartas da mão dele e junte-as à sua mão. Escolha com quais você quer ficar e devolva a ele o mesmo número de cartas que ele tinha antes.



## Economia



### Desenvolvimento

Descarte 1 carta qualquer de sua área de jogo e imediatamente baixe 1 carta qualquer de sua mão.



### Monopólio

Descarte 2 cartas quaisquer de sua área de jogo e imediatamente baixe 2 cartas quaisquer de sua mão.



### Embargo

Sacrifique 1 carta de Economia da sua área de jogo e **coloque-a virada para baixo horizontalmente** sobre uma carta de outro jogador (de qualquer Esfera de Poder).

Aquele jogador não poderá baixar nenhuma carta dessa Esfera de Poder no seu próximo turno. Após o jogador afetado realizar seu turno, coloque a carta de Economia usada na pilha de descarte.



## Ciência



### Experimento

Retorne à sua mão 1 carta de sua área de jogo.  
Em seguida, baixe 1 carta de sua mão.



### Pesquisa

Retorne à sua mão 2 cartas de sua área de jogo.  
Em seguida, baixe 2 cartas de sua mão.



### Descoberta

Sacrifique 1 carta de ciência de sua área de jogo e coloque-a na pilha de descarte.

Compre 5 cartas do baralho e, em seguida, descarte quaisquer 5 cartas de sua mão. Se houver menos de 5 cartas restantes no baralho, compre todas as cartas disponíveis e descarte o mesmo número de cartas de sua mão.



## Utopia



*Oligarquia*

Escolha 1 carta da pilha de descarte e coloque-a em sua mão.



*República*

Escolha 2 cartas da pilha de descarte e coloque-as em sua mão.



*Democracia*

Sacrifique 1 carta de Utopia da sua área de jogo e coloque-a virada para baixo sobre uma esfera de poder à sua escolha na área de jogo de outro jogador.

Sua carta permanecerá lá até o fim da partida. Para cada carta de utopia naquela Esfera de Poder, **o jogador afetado precisará de 1 carta adicional naquela Esfera de Poder para ganhar o jogo por Hegemonia**. Mais de uma carta pode ser colocada em uma mesma Esfera.



## Artes



### Inspiração

Você só pode usar este efeito **se tiver mais cartas de Artes em sua área de jogo do que todos os demais jogadores.**

Copie **1 efeito permanente** (nível 1 ou nível 2) a que outro jogador tenha acesso.

Você pode copiar apenas 1 efeito por turno. Você não pode acumular tal efeito a um efeito do mesmo tipo a que você tenha acesso.

Não existe um número fixo de cartas necessárias para usar este efeito. Você precisa apenas ter mais cartas de Artes do que todos os demais jogadores.



Ao usar esse efeito, pegue a moeda das artes e coloque-a sobre a Esfera de Poder copiada na área de jogo do jogador escolhido. A moeda permanecerá lá até o seu próximo turno (quando você poderá movê-la para usar o efeito novamente) ou até outro jogador igualar ou ultrapassar a sua quantidade de cartas de Artes.



Não há efeitos de sacrifício nas Artes.

# Fim da partida

A partida pode terminar de duas maneiras

## A) Hegemonia

Se ao final do seu turno um jogador tiver em sua área de jogo o número requerido de cartas em uma mesma esfera de poder, a partida acaba imediatamente e o jogador é declarado o vencedor.

<b>Número de cartas requeridas:</b>	2 jogadores	8 cartas
	3-4 jogadores	7 cartas

**Nota:** Cada carta de Utopia colocada sobre a Esfera de Poder aumenta em 1 o número de cartas requerido para a vitória por hegemonia.



## B) Vitória por dominação

Assim que a última carta do baralho for comprada, a partida acaba. Os demais jogadores têm um último turno sem comprar cartas (menos o jogador que causou o fim da partida).

Se ninguém vencer por Hegemonia, os jogadores comparam quantas cartas têm em cada Esfera de Poder, e quem tiver o maior número de cartas em cada Esfera de Poder recebe 1 ponto (em caso de empate, todos os jogadores empatados recebem o ponto).

O jogador com o maior número de pontos vence a partida.

Em caso de empate, o jogador com o maior número de cartas de Utopia em sua área de jogo vence a partida.

Se o empate persistir, compare as Esferas de Poder nesta ordem: Artes, Ciência, Economia, Religião e Poder Militar.



## Partida em equipes

Em 4 jogadores é possível jogar CIVilization em 2 equipes de 2 jogadores. Os jogadores devem se sentar à mesa alternando as equipes. Se um jogador vencer por Hegemonia, sua equipe é a vencedora. Se a partida terminar com o fim do baralho, conte os pontos normalmente como na vitória por dominação, porém somando os pontos de **cada equipe** (caso os jogadores da mesma equipe empatem no controle de uma Esfera de Poder, a equipe mesmo assim recebe somente 1 ponto e não 2). A equipe com o maior número de pontos vence a partida.

### Guia de Referência

Significado dos ícones:

- |   |                           |   |                            |
|---|---------------------------|---|----------------------------|
|  | Carta da sua mão          |  | Carta do topo do baralho   |
|  | Carta da sua área de jogo |  | Carta da pilha de descarte |

### Créditos

Designer do jogo: Rémi Amy  
 Desenvolvedor: Cédric Lefebvre  
 Ilustrações: Christopher Matt



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

A equipe A vence a partida



[www.Ludonaute.fr](http://www.Ludonaute.fr)

