

Carta Impera Victoria

A CIVILIZÁCIÓS JÁTÉK
CIV KÁRTYÁVAL

A játék tartozékai

4 segédlet tábla

1 kultúra érme

104 kártya, amelyek a

3 kor és a 6 terület között
oszlanak meg:

	I. kor	II. kor	III. kor	
 Katonaság	8	8	4	20
 Vallás	8	8	0	16
 Gazdaság	4	4	8	16
 Tudomány	4	8	8	20
 Kultúra	4	4	8	16
 Utópia	0	0	16	16
	28	32	44	104

A **Carta Impera Victoria** a CIVILIZÁCIÓ és a diplomácia játéka, amelyben mindenki a saját népét fejlesztheti. Érd el elsőként hegemoniát valamelyik területen, hogy történelmet írj! De figyelj ellenfeleidet! Egy időleges szövetség lehet a legjobb módja annak, hogy megakadályozd valakinek a győzelmét... és ne feledd, időnként a legjobb védekezés a támadás!

A játék célja

Ha a köröd végén **bármelyik területen 7 kártyával rendelkezel** (vagy kétszemélyes játékban 8 kártyával), azonnal megnyered a játékot.

Ha a pakli elfogyna, mielőtt bármelyik játékos ezen a módon nyerhetne, az lesz a győztes, aki a legtöbb területen többséget ért el.

Előkészületek

A kártyákat válogassátok szét korok szerint (három különböző hátlap).

Két- vagy háromszemélyes játék során minden korból tegyetek vissza 3 kártyát a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket. Ezekre a játék során nem lesz szükség.

A három paklit tegyék egymásra – legalulra kerüljön a III. kor paklija, legfelülre pedig az I. koré –, így alakítsátok ki a korok pakliját.



Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékos, a kultúraérmét pedig tegyék a korok paklija mellé.



Minden játékos vegyen el egy segédletablát.



A kezdőjátékost a többiőtől eltérő segédletábla jelöli.

Válasszátok ki, hogyan szeretnétek elosztani a kártyákat: hagyományos módon **vagy** kártyaválasztással.

Hagyományos mód

Minden játékos húzzon **3 kártyát** a pakli tetejéről, és vegye ezeket a kezébe.

Kártyaválasztás

Minden játékos húzzon 4 kártyát, válasszon ki közülük egyet, ezt tegye maga elé képpel lefelé, majd a maradék három kártyát adja át bal oldali szomszédjának.

Ezután mindenki válasszon ki a kapott 3 kártyából egyet, ezt tegye maga elé képpel lefelé, majd a maradék két kártyát adja át bal oldali szomszédjának.

Végül mindenki válasszon ki a nála lévő két kártya közül egyet, a megmaradt kártyát pedig tegye képpel felfelé az asztal közepére.

A kezdőjátékos jobb oldali szomszédjával kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányban minden játékos válasszon az asztal közepén képpel felfelé lévő kártyák közül egyet, és azt tegye maga elé, a játékterületére.

A kártyaválasztás végeztével mindenkinek három kártya lesz a kezében és egy a játékterületén.

A játék menete

A kezdőjátékoskal kezdve a játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban kerülnek sorra.

A körödben a következőket hajtsd végre:

1. Játssz ki egy kártyát (kötelező)

Válassz a kezvedben lévő kártyák közül egyet, és azt tedd le a játéktérre. A könnyebb átláthatóság kedvéért az azonos területhez tartozó kártyákat tedd egy oszlopba vagy egy 3x3-as rácsba.



Megjegyzés: Nem valószínű, de előfordulhat, hogy csak olyan kártyáid vannak, amelyeket nem tudsz kijátszani. Ebben – és csak ebben – az esetben ki kell hagynod ezt a lépést.

2. Hatások végrehajtása (választható)

A játéktérre tartozó kártyák által biztosított hatásokat **tetszőleges sorrendben** végrehajthatod. A kártyák hatásai módosíthatnak a szabályokon, ezek mindig felülírják az alapszabályokat.

A hatásoknak két típusa van:



1. Állandó hatás.



2. Kártyaeldobás.

A kártyák hatásairól részletesen az 5–10. oldalakon olvashatsz.

Megjegyzés: Az egyes területekhez tartozó kártyák illusztrációja korrról korra változik. Ez nem befolyásolja a játék menetét.

3. Kártyahúzás (kötelező)

Húzz kártyákat a kezvedben tartott lapok maximumáig.

A játék kezdetén minden játékos legfeljebb három lapot tarthat a kezében. A játék során bármikor lehet ennél több lapod. A kártyák hatásai szintén növelhetik a kezvedben tartható lapok számát.



Ha a kezvedben legalább annyi kártya van, mint amennyi a számodra megengedett mennyiség, ne húzz újabb lapokat, **de ne is dobj el egyet se.**

A kártyák hatásai

A körödben minden területből **egy** állandó és **egy** kártyaeldobás hatást hajthatsz végre. Nem hajthatsz végre egy újabb hatást, amíg az előzőt teljesen végre nem hajtottad.



1. Állandó hatások

Minden körben, ha a játékterületeden ki van már játszva **a megfelelő mennyiségű kártya az adott területről**, végrehajthatod ennek a területnek az első vagy második szintű állandó hatását.

Megjegyzés: Az azonos területhez tartozó első és második szintű hatások nem vonhatók össze.

	Szükséges kártyák száma	
	Első szint	Második szint
2–3 játékos	3 kártya	5 kártya
4 játékos	2 kártya	4 kártya

A köröd második lépése során bármikor végrehajthatod az állandó hatást, amíg – a hatás végrehajtása előtt **az adott pillanatban** rendelkez a szükséges mennyiségű kártyával.

Akkor is végrehajthatod egy terület első szintű állandó hatását, ha a második szintű hatáshoz is elegendő számú kártyával rendelkezel.

A kultúra hatása másként működik. További információt a 10. oldalon találsz.



2. Kártyaeldobás

Minden körben eldobhatsz egy kártyát a játékterületedről – **de legfeljebb egyet (a kultúrát kivéve) minden terület kártyái közül** –, hogy végrehajtsd az adott terület kártyaeldobás hatását.



A dobópakli teljesen nyílt. Bármikor átnézheted az eldobott lapokat.

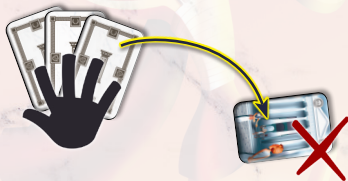


Katonaság



Orgyilkosság

Dobj el egy lapot a kezedből.



Tisztogatás

Dobj el két lapot a kezedből.



Támadás

Dobj el egy Katonaság kártyát a játékterületről.

Válassz egy területet. Dobj el egy ehhez a területhez tartozó kártyát a játékterületről, ezzel kényszerítve minden más játékost, hogy ők is eldobjanak egy-egy, ehhez a területhez tartozó kártyát, amennyiben képesek rá.





Vallás



Szentírás

Növekd a kezekben tartható lapok számát 2-vel. Most már 5 lap lehet a kezekben.



Isteni előjog

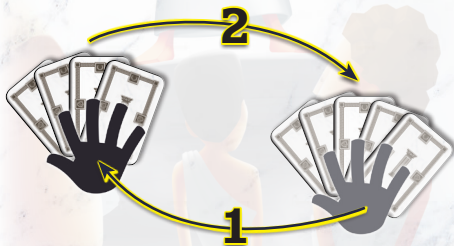
Növekd a kezekben tartható lapok számát 4-gyel. Most már 7 lap lehet a kezekben.



Inkvizíció

Dobj el egy Vallás kártyát a játéktérletedről.

Válassz egy játékos. Vedd a kezébe az összes kézben tartott kártyáját. Válassz ki azokat a kártyákat, amelyeket meg akarsz tartani, és adj vissza a játékosársadnak ugyanannyi kártyát, amennyit elvettél tőle.



Gazdaság



Fejlődés

Dobj el egy lapot a játékterületedről. Ezután azonnal játssz ki egy lapot a kezedből.



Monopólium

Dobj el két lapot a játékterületedről. Ezután azonnal játssz ki két lapot a kezedből.



Embargó

Emlékeztetőül tegyél a játékterületedről egy kártyát **képpel lefelé és elforgatva** egy másik játékos játékterületén lévő bármely kártyára.

Ez a játékos a következő körében nem játszhat ki ehhez a területhez tartozó kártyát. A következő köré végén dobd el az emlékeztetőül odatett Gazdaság kártyát.





Tudomány



Kísérlet

Vegyél fel egy kártyát a játékterületedről a kezedbe. Ezután azonnal játssz ki egy kártyát a kezedből.



Kutatás

Vegyél fel két kártyát a játékterületedről a kezedbe. Ezután azonnal játssz ki két kártyát a kezedből.



Áttérés

Dobj el egy Tudomány kártyát a játékterületedről.

Húzd fel a korok paklijának legfelső öt lapját, majd dobj el öt lapot a kezedből. Ha a korok paklijában már csak négy vagy kevesebb kártya van, akkor húzd fel az összeset, majd annyit dobj el, amennyit felhúztál.





Utópia



Oligarchia

Vegyél a kezedbbe egy tetszés szerinti kártyát a dobópakliból.



Köztársaság

Vegyél a kezedbbe két tetszés szerinti kártyát a dobópakliból.



Demokrácia

Tegyél a játékterületedről egy Utópia kártyát képpel lefelé bármelyik másik játékos játékterületére, egy terület kártyái közé (feltéve, hogy legalább egy kártyája már van az adott területen).

A képpel lefelé letett Utópia kártyád a másik játékos játékterületén marad a játék végéig. Minden, az adott terület kártyái között lévő Utópia kártya **eggyel növeli a Hegemonia győzelemhez szükséges kártyák számát**.





Kultúra



Ihlet

Másold le egy másik játékos játéktérületének valamelyik első vagy második szintű állandó hatását.

Ez a hatás másként működik, mint a többi. Csak akkor hajthatod végre, ha **több Kultúra kártya van a játéktérületeden, mint bármelyik másik játékosnak.**

Egy körben legfeljebb egy hatást másolhatsz le. Ha ugyanilyen hatással te is rendelkezel, akkor ezeket nem kombinálhatod.



Az állandó hatásokkal ellentétben ennek a hatásnak a végrehajtásához nincs szükséges kártyamennyiség, amivel rendelkezned kell. Elég, ha neked van a legtöbb Kultúra kártyád a játéktérületeden.

Amikor végrehajtod ezt a hatást, tedd a kultúraérmét a lemásolt terület kártyái mellé. A kultúraérme ennek a másik játékosnak a játéktérületén marad a következő körödig (amikor átrakhatod egy másik lemásolni kívánt terület mellé) vagy amíg egy másik játékosnak legalább ugyanannyi Kultúra kártyája nem lesz, mint neked.



A Kultúra kártyáknak nincs kártyaeldobás hatásuk.

A játék vége

A játék kétféleképpen érhet véget:

A. Hegemónia győzelem

Ha egy játékos köre végén a játékterületén egy adott területről a szükséges mennyiségű kártya található, a játék azonnal véget ér. Ez a játékos megnyeri a játékot.

Hegemónia győzelmi feltétel	2 játékos	8 kártya
	3–4 játékos	7 kártya

Megjegyzés: A győzelemhez szükséges kártyák száma minden, az adott területhez képpel lefelé kijátszott Utópia kártya után eggyel nő.



B. Többségi győzelem

A játék véget ér, amint valamelyik játékos felhúzza a korok paklijának utolsó kártyáját. Ezután a játékosok még végigjátsszák a fordulót anélkül, hogy kártyát húznának, amíg minden játékos ugyanannyi kört nem játszott le. (Hagyjátok abba a játékot, amikor újra a kezdőjátékos kerülne sorra.)

Ha egyik játékos sem ér el Hegemónia győzelmet, mindenki számolja meg azokat a területeit, amelyekben több kártyája van, mint bármelyik másik játékosnak. Minden játékos 1 pontot szerez minden olyan területért, amelyben többsége van. Ha egy területen több játékos között döntetlen van, mindannyian 1 pontot szereznek.

A legtöbb pontot szerző játékos győz.

Ha a játékosok között döntetlen alakult ki, akkor az a játékos győz, akinek játékterületén több Utópia kártya található.

Ha a döntetlen továbbra is fennáll, hasonlítások össze a többi területet is ebben a sorrendben: Kultúra, Tudomány, Gazdaság, Valás, Katonaság.



Csapatjáték

Négy játékos játszhatja a játékot kétfős csapatokban is. A csapattagok az asztalnál egymással szemben üljenek. Ha egy játékos Hegemónia győzelmet ér el, a csapata győzedelmeskedik. Ha a játék a korok paklijának elfogyásával ér véget, mindkét csapat számolja össze azokat a területeket, amelyekben **a csapat legalább egyik tagjának** többsége van. Ha a csapat tagjai között döntetlen alakul ki, akkor a csapat csak 1 pontot szerez. A több pontot szerző csapat győzedelmeskedik.

Segédlet táblák

A szimbólumok jelentése:



Kártya a kezedből



Kártya a pakli tetejéről



Kártya a játékterületről



Kártya a dobópakliból

Alkotók

Tervező: Rémi Amy

Fejlesztő: Cédric Lefebvre

Illusztráció: Christopher Matt



A		✓	✓	✓		✓	4
B	✓			✓	✓		3

Az A csapat nyeri a játékot.



www.Ludonaute.fr

