

Carta Impera Victoria

Il Gioco di CIVilizzazione
in CIV carte

Contenuto

4 Schede di Consultazione

1 Moneta Cultura

104 Carte, ripartite
in 3 Ere e 6 Domini:

| | Era I | Era II | Era III | |
|---|-------|--------|---------|-----|
|  Esercito | 8 | 8 | 4 | 20 |
|  Religione | 8 | 8 | 0 | 16 |
|  Economia | 4 | 4 | 8 | 16 |
|  Scienza | 4 | 8 | 8 | 20 |
|  Cultura | 4 | 4 | 8 | 16 |
|  Utopia | 0 | 0 | 16 | 16 |
| | 28 | 32 | 44 | 104 |

Carta Impera Victoria è un gioco di CIVilizzazione e diplomazia in cui svilupperete la vostra nazione. Dovrete essere i primi a raggiungere l'Egemonia in un Dominio per poter scrivere la storia, ma tenete d'occhio i vostri avversari. Stipulare un'alleanza temporanea può essere il modo migliore per impedire a un giocatore di trionfare... E ricordate che spesso l'attacco è la miglior difesa!

Obiettivo del Gioco

Se possedete **7 carte in un singolo Dominio** alla fine del vostro turno (o **8 carte** in una partita a 2 giocatori), vincete immediatamente la partita.

Se le carte del mazzo si esauriscono prima che un giocatore possa vincere come descritto, il giocatore che ha la maggioranza in più Domini è il vincitore.

Preparazione

Suddividete le carte in base alle Ere (tre dorsì diversi).

In una partita a 2 o 3 giocatori, rimettete 3 carte di ogni Era nella scatola, senza guardarle. Quelle carte non verranno usate nel corso della partita.

Collocate i tre mazzi uno sopra l'altro (il mazzo dell'“Era III” dovrà stare sul fondo, mentre quello dell'“Era I” in cima) per creare il mazzo delle Ere.



Determinate casualmente il Primo Giocatore e collocate la moneta Cultura accanto al mazzo.



Assegnate una scheda di Consultazione a ogni giocatore. La scheda di Consultazione di colore diverso viene usata per indicare il Primo Giocatore.

Scegliete una delle due varianti di distribuzione delle carte: Base Draft.



Variante Base

Ogni giocatore pesca **3 carte** dalla cima del mazzo e le aggiunge alla propria mano.

Variante Draft

Ogni giocatore pesca 4 carte, ne sceglie 1, la colloca a faccia in giù davanti a sé e passa le altre 3 carte al giocatore alla propria sinistra. Poi, ogni giocatore sceglie 1 delle 3 carte che ha ricevuto, la colloca a faccia in giù davanti a sé e passa le altre 2 carte al giocatore alla propria sinistra.

Infine, ogni giocatore sceglie 1 delle 2 carte che ha ricevuto e colloca quella rimanente a faccia in su al centro del tavolo.

A partire dal giocatore alla destra del Primo Giocatore e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie 1 carta a faccia in su al centro del tavolo e la colloca davanti a sé nella propria area di gioco.

Alla fine del Draft, ogni giocatore ha 3 carte in mano e 1 carta nella propria area di gioco.

Svolgimento del Gioco

A partire dal Primo Giocatore, ogni giocatore svolge il suo turno in senso orario. Nel vostro turno procedete seguendo i passi sottostanti:

1. Giocare una Carta (Obbligatorio)

Scegliete una carta dalla vostra mano e collocatela nella vostra area di gioco. Per facilitare la consultazione, disponete le carte dello stesso Dominio in una singola colonna o in una griglia di 3x3.



Nota: È possibile, anche se improbabile, che siate in possesso soltanto di carte che non potete giocare. In questo caso (e solo in questo caso) dovete saltare questo passo.

2. Applicare gli Effetti (Facoltativo)

In base alle carte nella vostra area di gioco, potete applicare gli eventuali effetti disponibili **nell'ordine di vostra scelta**. Gli effetti delle carte spesso modificano le regole e hanno sempre la precedenza sulle regole base.

Esistono due tipi di effetti:



1. Effetti Permanenti



2. Effetti di Scarto

Consultate le pagine 5–10 per ulteriori dettagli sugli effetti delle carte.

Nota: Le illustrazioni delle carte di ogni Dominio cambiano a ogni Era. Questo, tuttavia, non riguarda le meccaniche di gioco.

3. Pescare Carte (Obbligatorio)

Pescate fino a tornare al vostro limite di mano.

All'inizio della partita, ogni giocatore ha un limite di mano prestabilito, pari a 3 carte. Nel corso della partita potrete avere più carte del vostro limite di mano. Inoltre, alcuni effetti delle carte possono aumentare il vostro limite di mano.



Se, durante questo passo, la vostra mano è composta da un numero di carte pari o superiore al vostro limite di mano, non pescate alcuna carta e **non scartate alcuna carta**.

Effetti delle Carte

Nel vostro turno, potete applicare **un** effetto permanente e **un** effetto di scarto **per ogni Dominio**. Non potete applicare un altro effetto finché quello precedente non è stato completamente risolto.



1. Effetti Permanenti

A ogni turno, se possedete **il numero di carte richiesto in un Dominio** (come sotto), potete applicare l'effetto permanente di livello 1 o di livello 2 di quel Dominio.

Nota: *Gli effetti permanenti di livello 1 o di livello 2 dello stesso Dominio non possono essere combinati tra loro.*

| | Numero di Carte Richiesto | |
|---------------|---------------------------|-----------|
| | Livello 1 | Livello 2 |
| 2-3 Giocatori | 3 Carte | 5 Carte |
| 4 Giocatori | 2 Carte | 4 Carte |

Potete applicare un effetto permanente in qualsiasi momento durante il passo 2 del vostro turno, purché siate in possesso del numero di carte richiesto **in quel momento**, appena prima di applicare l'effetto.

Potete applicare un effetto permanente di livello 1 di un Dominio anche se possedete abbastanza carte da applicare l'effetto permanente di livello 2 di quel Dominio.

Gli effetti di Cultura seguono regole diverse. Consultate pagina 10 per ulteriori dettagli.



2. Effetti di Scarto

Ogni turno, potete scartare 1 carta dalla vostra area di gioco (**fino a una volta per ogni Dominio, ad eccezione di Cultura**) per applicare l'effetto di scarto di quel Dominio.



La pila degli scarti è considerata un'informazione aperta. Potete guardare le carte scartate in qualsiasi momento.



Esercito



Assassino

Scarta 1 carta dalla tua mano.



Epurazione

Scarta 2 carte dalla tua mano.



Attacco

Scarta 1 carta Esercito dalla tua area di gioco.

Scegli un Dominio. Scarta obbligatoriamente 1 carta di quel Dominio dalla tua area di gioco per obbligare ogni altro giocatore a scartare una carta dello stesso Dominio dalla propria area di gioco, se possibile.



Religione



Libro Sacro

Aumenta di 2 il tuo limite di mano. Ora hai un limite di mano pari a 5 carte.



Diritto Divino

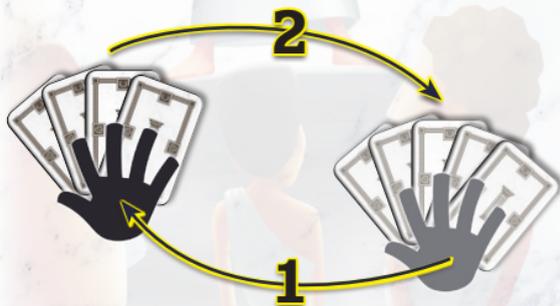
Aumenta di 4 il tuo limite di mano. Ora hai un limite di mano pari a 7 carte.



Inquisizione

Scarta 1 carta Religione dalla tua area di gioco.

Scegli un giocatore. Prendi tutte le carte dalla sua mano e aggiungile alla tua mano. Scegli le carte che vuoi tenere e restituisci a quel giocatore un numero di carte pari a quelle che avevi preso.



Economia



Sviluppo

Scarta 1 carta dalla tua area di gioco. Poi, gioca immediatamente 1 carta dalla tua mano.



Monopolio

Scarta 2 carte dalla tua area di gioco. Poi gioca immediatamente 2 carte dalla tua mano.



Embargo

Prendi 1 carta Economia dalla tua area di gioco e collocala **a faccia in giù e orientata orizzontalmente** su una qualsiasi carta nell'area di gioco di un qualsiasi giocatore affinché funga da promemoria.

Quel giocatore non può giocare una carta di quel Dominio nel suo turno successivo. Al termine del suo turno successivo, scarta la carta Economia a faccia in giù dalla propria area di gioco.



Scienza



Esperimento

Prendi 1 carta dalla tua area di gioco e aggiungila alla tua mano. Poi, gioca immediatamente 1 carta dalla tua mano.



Ricerca

Prendi 2 carte dalla tua area di gioco e aggiungile alla tua mano. Poi, gioca immediatamente 2 carte dalla tua mano.



Scoperta Rivoluzionaria

Scarta 1 carta Scienza dalla tua area di gioco e collocala nella pila degli scarti.

Pesca le prime 5 carte del mazzo delle Ere e scarta 5 carte dalla tua mano. Se non puoi pescare 5 carte perché nel mazzo delle Ere rimangono soltanto 4 carte o meno, pesca il maggior numero di carte possibile e scarta un pari numero di carte dalla tua mano.



Utopia



Oligarchia

Prendi 1 carta a tua scelta dalla pila degli scarti e aggiungila alla tua mano.



Repubblica

Prendi 2 carte a tua scelta dalla pila degli scarti e aggiungile alla tua mano.



Democrazia

Prendi 1 carta Utopia dalla tua area di gioco e collocala a faccia in giù nel Dominio di un qualsiasi giocatore (purché ci sia almeno 1 carta in questo Dominio).

La tua carta Utopia a faccia in giù rimane nell'area di gioco di quel giocatore fino alla fine della partita. Per ogni carta Utopia a faccia in giù in quel Dominio, il giocatore ha bisogno di **una carta aggiuntiva per vincere la partita per Egemonia**. È possibile collocare più carte Utopia a faccia in giù nello stesso Dominio per aumentare il numero di carte necessario.



Cultura



➤ *Ispirazione*

Copia un effetto permanente di livello 1 o di livello 2 dall'area di gioco di un qualsiasi giocatore.

Questo effetto funziona diversamente dagli altri effetti. Puoi applicare questo effetto **soltanto se nella tua area di gioco ci sono più carte Cultura che in quella di ogni altro giocatore.**

Non puoi copiare più di un effetto a ogni turno. Non puoi sommare questo effetto a uno stesso effetto che già possiedi.

A differenza degli effetti permanenti, non esiste un numero minimo di carte richiesto per applicare questo effetto. Devi semplicemente possedere più carte Cultura di ogni altro giocatore.



Quando applichi questo effetto, prendi la moneta Cultura e collocala davanti al Dominio che desideri copiare. La moneta rimane nell'area di gioco del giocatore fino al tuo turno successivo (durante il quale puoi spostarla per copiare un altro effetto) o finché un altro giocatore non possiede un numero di carte Cultura pari o superiore al tuo.



10 Non esiste alcun effetto di scarto per la Cultura.

Fine della Partita

La partita può terminare in due modi diversi:

A. Vittoria per Egemonia

Se un giocatore possiede nella propria area di gioco il numero di carte richiesto di un singolo Dominio alla fine del suo turno, la partita termina immediatamente. Quel giocatore vince la partita.

Condizioni della Vittoria per Egemonia

| | |
|---------------|---------|
| 2 Giocatori | 8 Carte |
| 3-4 Giocatori | 7 Carte |

Nota: Il numero di carte richiesto per vincere in questo modo aumenta per ogni carta Utopia collocata a faccia in giù in quel Dominio.



B. Vittoria per Maggioranza

La partita termina dopo che un giocatore ha pescato l'ultima carta dal mazzo delle Ere. Poi, i giocatori completano il round effettuando un ultimo turno senza pescare carte, finché tutti i giocatori non hanno giocato lo stesso numero di turni. (Il gioco si ferma quando il Primo Giocatore dovrebbe effettuare un turno.) Se nessun giocatore vince per Egemonia, ogni giocatore conta il numero di Domini in cui possiede più carte di ogni altro giocatore. Ogni giocatore ottiene 1 punto per ogni Dominio in cui possiede la maggioranza. Se più giocatori sono in parità per un Dominio, ogni giocatore in parità ottiene 1 punto.

Il giocatore con più punti è il vincitore.

Se più giocatori sono in parità, il giocatore con il maggior numero di carte Utopia nella propria area di gioco è il vincitore.

Se la parità persiste, confrontate ogni Dominio in quest'ordine: Cultura, Scienza, Economia, Religione ed Esercito.



Partita a Squadre

È possibile giocare una partita a quattro giocatori, suddivisi in due squadre da due giocatori. I compagni di squadra devono essere seduti l'uno di fronte all'altro al tavolo. Se un giocatore vince per Egemonia, la sua squadra è la vincitrice. Se la partita termina dopo che il mazzo delle Ere si è esaurito, ogni squadra conta il numero di Domini in cui almeno **uno dei suoi compagni di squadra** possiede la maggioranza. In caso di parità tra compagni di squadra, la squadra ottiene solo 1 punto. La squadra con più punti è la vincitrice.

Schede di Consultazione

Significato delle icone:



Carta dalla mano



Carta dalla cima del mazzo



Carta dall'area di gioco



Carta dalla pila degli scarti

Riconoscimenti

Design del Gioco: Rémi Amy

Sviluppo: Cédric Lefebvre

Illustrazioni: Christopher Matt



| A | | ✓ | ✓ | ✓ | | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B | ✓ | | | ✓ | ✓ | 3 |

La squadra A vince la partita.



www.Ludonaute.fr

