

# Carta Impera Victoria



## КАРТОЧНАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Carta Impera Victoria — карточная игра, в которой вы создадите цивилизацию всего за 30 минут. Для этого необходимо разыгрывать карты и развиваться в нескольких направлениях: от экономики и культуры до религии и военного дела. Эпохи будут сменять друг друга, и когда вы достигнете предела развития в одной или нескольких сферах, то станете победителем. Однако это не так просто, потому что соперники будут постоянно влиять на ваши действия. Здесь никогда не стоит забывать, что лучшая защита — это нападение!

## СОСТАВ ИГРЫ

Правила игры

4 планшета-памятки

1 монета

104 карты, разделённые на 3 эпохи и 6 сфер:

	Эпоха I	Эпоха II	Эпоха III	
 Война	8	8	4	20
 Религия	8	8	0	16
 Экономика	4	4	8	16
 Наука	4	8	8	20
 Культура	4	4	8	16
 Утопия	0	0	16	16
	28	32	44	104

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы немедленно побеждаете в том случае, если в конце вашего хода у вас набралось **7 карт в одной сфере (или 8 карт при игре вдвоём)**. Если этого не случилось, а колода карт опустела, то побеждает игрок, лидирующий в наибольшем количестве сфер.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Отсортируйте карты на стопки по эпохам (рубашкам с цифрами I, II и III) и перемешайте каждую стопку.

При игре вдвоём или втроём верните в коробку 3 случайные карты каждой эпохи, не глядя и не показывая их игрокам. В этой партии они вам не понадобятся.

Сформируйте единую колоду эпох. Для этого положите снизу стопку третьей эпохи, накройте её стопкой второй эпохи, а сверху положите стопку первой эпохи.

Случайным образом выберите первого игрока и положите рядом с ним монету.

Первому игроку выдайте планшет-памятку с изображением человека на фоне оранжевых гор. Остальным игрокам выдайте обычные планшеты-памятки.

Решите, какой вариант раздачи карт будете использовать: обычный или драфт.

### ОБЫЧНЫЙ ВАРИАНТ РАЗДАЧИ КАРТ

Каждый игрок берёт на руку **3 верхние карты** из колоды эпох.

### ДРАФТ

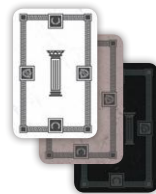
Каждый игрок берёт на руку 4 карты из колоды эпох, выбирает одну из них и откладывает перед собой лицевой стороной вниз. Оставшиеся 3 карты он передаёт следующему по часовой стрелке игроку.

Затем каждый игрок выбирает одну из трёх полученных карт и откладывает перед собой лицевой стороной вниз. Оставшиеся 2 карты он передаёт следующему по часовой стрелке игроку.

Затем каждый игрок выбирает одну из двух полученных карт и откладывает перед собой лицевой стороной вниз. Оставшуюся 1 карту он кладёт в центр стола лицевой стороной вверх.

Начиная с игрока, который сидит справа от первого и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает 1 лежащую в центре стола открытую карту и кладёт её перед собой в свою игровую зону.

В конце драфта каждый игрок берёт на руку 3 ранее отложенные карты. Отложенные карты можно смотреть в любой момент драфта. В игровой зоне каждого игрока остаётся лежать 1 карта.



## ХОД ИГРЫ

Первый игрок делает ход, далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок выполняет шаги в следующем порядке:

### 1. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Выберите на руке 1 карту и сыграйте в вашу игровую зону. Для удобства складывайте карты одной сферы в колонку или в матрицу 3×3.



*Обратите внимание: возможна ситуация, когда вы не сможете сыграть ни одну из своих карт. В этом случае (и только в этом!) вы обязаны пропустить этот шаг.*

### 2. ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

В зависимости от карт в вашей игровой зоне вы можете применить различные эффекты в любом порядке по вашему выбору. Эффекты карт часто изменяют правила игры и всегда считаются приоритетнее базовых правил, описанных в этом буклете.

Существует 2 типа эффектов:

- 1. Постоянные эффекты
- 2. Эффекты сброса

Подробнее об эффектах читайте далее.

*Обратите внимание: при смене эпох иллюстрации на картах сфер меняются. Это никаким образом не влияет на игровой процесс.*

### 3. ДОБОР КАРТ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Доберите карты из колоды до предела руки.

В начале игры предел руки каждого игрока равен 3 картам. Предел руки можно увеличить эффектами карт.



В процессе игры у вас на руке может оказаться больше карт, чем ваш предел руки.

Если на шаге «Добора карт» количество карт у вас на руке больше или равно пределу руки, то карты вы не собираете, но и не сбрасываете.

## ЭФФЕКТЫ КАРТ

В свой ход вы можете применить **один** постоянный эффект и **один** эффект сброса в **каждой из сфер**. Вы не можете начать применение следующего эффекта, пока предыдущий эффект не применён до конца.

### 1. ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ

В свой ход вы можете применить постоянный эффект первого (☉) или второго (☉☉) уровня в каждой сфере, если у вас достаточно карт в этой сфере (см. ниже).

*Обратите внимание: нельзя объединить эффекты первого и второго уровня в одной и той же сфере.*

	Необходимое количество карт	
	Уровень 1	Уровень 2
2–3 игрока	3 карты	5 карт
4 игрока	2 карты	4 карты

Вы можете применить постоянный эффект в любой момент вашего шага 2, если перед применением этого эффекта у вас **достаточно карт в выбранной сфере**.

Вы можете применить постоянный эффект первого уровня даже в том случае, если у вас достаточно карт, чтобы применить эффект второго уровня.

Эффект культуры действует по особым правилам, описанным на стр. 6.





## 2. ЭФФЕКТ СБРОСА

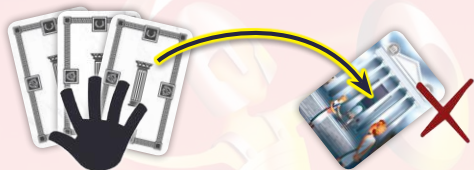
В свой ход вы можете сбросить из вашей игровой зоны 1 карту **любой сферы (кроме культуры)**, чтобы применить эффект сброса этой сферы. Это можно сделать **1 раз за ход для каждой сферы**.

Стопка сброса — открытая информация. Её можно просматривать в любой момент игры.

### ⚔ Война ⚔

#### ☒ Убийство

Сбросьте 1 карту со своей руки.



#### ☒ ☒ Зачистка

Сбросьте 2 карты со своей руки.

#### ☒ Атака

Сбросьте 1 карту войны из вашей игровой зоны. Выберите сферу. Вы должны сбросить 1 карту этой сферы из вашей игровой зоны, чтобы заставить каждого другого игрока сбросить 1 карту этой же сферы из его игровой зоны (если может).



## ⛪ РЕЛИГИЯ ⛪

#### ☒ Священная книга

Увеличьте предел вашей руки на 2 карты. Теперь он равен 5 картам.



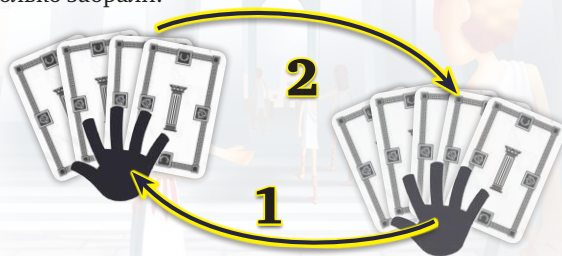
#### ☒ ☒ Божественное право

Увеличьте предел вашей руки на 4 карты. Теперь он равен 7 картам.



#### ☒ Инквизиция

Сбросьте 1 карту религии из вашей игровой зоны. Выберите игрока. Возьмите все карты с его руки и добавьте себе на руку. Выберите карты, которые хотите оставить, и верните этому игроку столько карт, сколько забрали.



## 🏠 ЭКОНОМИКА 🏠

#### ☒ Разработка

Сбросьте 1 карту из вашей игровой зоны. Затем немедленно сыграйте с руки 1 карту.



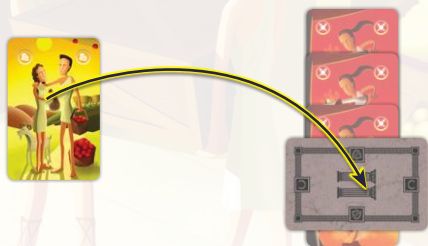
### ☒☒ Монополия

Сбросьте 2 карты из вашей игровой зоны. Затем немедленно сыграйте с руки 2 карты.

### 📄 Эмбарго

Возьмите 1 карту экономики из вашей игровой зоны. Переверните её **лицевой стороной вниз** и **поверните набор**. Положите её на любую карту в игровой зоне любого игрока.

В свой ход этот игрок не сможет играть карты этой сферы. В конце его следующего хода перевернутые карты экономики сбрасываются из его игровой зоны.



## 🔬 НАУКА 🔬

### ☒ Эксперимент

Возьмите на руку 1 карту из вашей игровой зоны. Затем немедленно сыграйте с руки 1 карту.



### ☒☒ Исследование

Возьмите на руку 2 карты из вашей игровой зоны. Затем немедленно сыграйте с руки 2 карты.

### 📄 Прорыв

Сбросьте 1 карту науки из вашей игровой зоны. Возьмите 5 верхних карт из колоды эпох и сбросьте с руки 5 карт. Если вы не можете взять 5 карт, потому что в колоде их осталось 4 или меньше, возьмите сколько возможно, а затем сбросьте столько, сколько взяли.



## 🏠 Утопия 🏠

### ☒ Олигархия

Возьмите из сброса 1 любую карту и добавьте себе на руку.



### ☒☒ Республика

Возьмите из сброса 2 любые карты и добавьте себе на руку.

### 📄 Демократия

Переложите 1 карту утопии из вашей игровой зоны **лицевой стороной вниз** в любую сферу любого игрока (если в этой сфере есть хотя бы 1 карта).

Ваша карта утопии остаётся в игровой зоне этого игрока до конца игры. За каждую карту утопии в этой сфере игроку нужно **на 1 карту больше, чтобы добиться моментальной победы в этой сфере** (см. стр. 6).





### Вдохновение

Скопируйте постоянный эффект первого или второго уровня в игровой зоне любого игрока.

Эффект культуры срабатывает не так, как в других сферах. Вы можете применить его **только в том случае, если в вашей игровой зоне больше карт культуры, чем у каждого другого игрока.**

Вы не можете копировать за ход более 1 эффекта. Вы не можете комбинировать скопированный эффект с таким же эффектом из вашей игровой зоны.

В отличие от постоянных эффектов, здесь нет требований по минимальному количеству карт в этой сфере. У вас просто должно быть больше карт культуры, чем у каждого другого игрока.

Когда вы применяете этот эффект, возьмите жетон культуры и поместите его на верх той сферы, которую копируете. Жетон остаётся на этом месте до вашего следующего хода (тогда вы сможете переместить его, чтобы скопировать другой эффект, или оставить на месте, чтобы повторить предыдущий) или до тех пор, пока у другого игрока не окажется столько же или больше карт культуры, чем у вас.

Эффект сброса отсутствует.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

### А. МОМЕНТАЛЬНАЯ ПОБЕДА

Игра немедленно заканчивается, если в конце хода любого игрока в его игровой зоне набралось необходимое количество карт одной сферы. Этот игрок объявляется победителем.

#### Необходимое количество карт

2 игрока	8 карт
3–4 игрока	7 карт

*Обратите внимание: количество карт, необходимое для победы в каждой из сфер, может меняться для каждого игрока в зависимости от количества карт утопии, лежащих лицевой стороной вниз на картах его сферы.*

### Б. ПОБЕДА БОЛЬШИНСТВОМ

Игра заканчивается после того, как игрок взял из колоды эпох последнюю карту. Затем игроки заканчивают раунд, не добывая карты, пока все не сделают одинаковое количество ходов (ход заканчивается, когда должен ходить первый игрок с особенным планшетом-памяткой).

Если никто не побеждает моментально, каждый игрок считает количество карт в каждой своей сфере и сравнивает результаты с соперниками. Каждый игрок получает 1 очко за каждую сферу, где он лидирует по количеству карт. Если в какой-либо сфере лидируют сразу несколько игроков, то каждый из них получает 1 очко.

Игрок, набравший больше всего очков, побеждает.



Если возникла ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством карт утопии (лежащих в открытую) в своей игровой зоне.

Если ничья не разрешилась, сферы сравниваются в следующем порядке: культура, наука, экономика, религия и война.







## КОМАНДНАЯ ИГРА

При игре вчетвером вы можете разделить на 2 команды. Союзники должны сидеть напротив друг друга (т. е. через одного). Если игрок побеждает моментально, то побеждает вся команда. Если игра заканчивается по окончании колоды эпох, каждая команда считает очки в тех сферах, где **хотя бы 1 участник команды** лидирует по числу карт. Если в лидерах несколько участников одной команды, то их команда получает только 1 очко. Участники команды, набравшей больше всего очков, побеждают.

## ПЛАНШЕТЫ-ПАМЯТКИ

Значения символов:

-  Карта с вашей руки
-  Карты из вашей игровой зоны
-  Карта с верха колоды
-  Карты из сброса



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

Команда А побеждает.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Реми Ами  
Развитие игры: Седрик Лефевр  
Иллюстрации: Кристофер Матт  
Арт-директор: Айан Паровел

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Главный редактор и переводчик: Александр Киселев  
Выпускающий редактор: Валентин Матюша  
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой  
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова  
Корректор: Ольга Португалова  
Креативный директор: Николай Пегасов  
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов  
Если вы придумали настольную игру и желаете,  
чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,  
компонентов и иллюстраций игры  
без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

