

Carta Impera Victoria

Le jeu de CIVilisation
en CIV cartes.

Matériel

4 Aides de jeu.

1 Pièce de Majorité en Art.

104 cartes, réparties
en 3 Âges et 6 Domaines.

	Âge I	Âge II	Âge III	
 Militaire	8	8	4	20
 Religion	8	8	0	16
 Économie	4	4	8	16
 Science	4	8	8	20
 Art	4	4	8	16
 Utopie	0	0	16	16
	28	32	44	104

Carta Impera Victoria est un jeu de CIVilisation et de diplomatie dans lequel vous allez développer votre civilisation. Soyez le premier à devenir hégémonique dans un Domaine et vous entrerez dans l'Histoire. Mais soyez attentif aux avancées des autres joueurs. Nouer des alliances temporaires peut être le meilleur moyen d'empêcher le joueur en tête de gagner. Et parfois, la meilleure défense est l'attaque !

But du jeu

Pour **gagner immédiatement**, vous devez posséder, à la fin de votre tour, **7 cartes du même Domaine (pour une partie à 3 ou 4 joueurs) ou 8 cartes du même Domaine (pour une partie à 2 joueurs)** dans votre Plan de jeu.

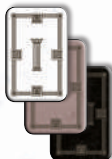
Si aucun des joueurs n'atteint cet objectif avant la fin de la partie, alors le gagnant est déterminé par un décompte de majorités.

Mise en place

Triez les cartes par Âge (3 dos de carte différents).

Lors des parties à 2 ou 3 joueurs, défaussez 3 cartes par Âge, sans les regarder, et remettez-les dans la boîte. Ces cartes ne seront pas utilisées pendant la partie.

Constituez une pile de cartes, faces cachées, en empilant les 3 paquets les uns sur les autres, les cartes de l'Âge III en dessous et celles de l'Âge I sur le dessus.



Désignez le Premier Joueur au hasard et placez la pièce de Majorité en Art à côté de la pioche.



Distribuez une Aide de jeu à chaque joueur. L'Aide de jeu différente sert à désigner le Premier Joueur.



Choisissez une des deux variantes de mise en place suivantes: classique OU draft.

Variante classique

Chaque joueur pioche **3 cartes** sur le dessus de la pile et commence la partie avec ces 3 cartes en main.

Variante Draft

Chaque joueur pioche 4 cartes, en choisit une pour lui qu'il met de côté puis passe les 3 cartes restantes au joueur à sa gauche.

Vous avez alors 3 cartes ; choisissez-en une pour vous et passez les cartes restantes à votre gauche.

Enfin, choisissez une des deux cartes que vous recevez. Et défaussez l'autre au centre de la table, face visible.

Ensuite, en commençant par le joueur à droite du Premier Joueur, et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une carte parmi celles défaussées au centre de la table et la place devant lui, dans ce qui devient son Plan de jeu.

À la fin de cette phase de Draft, chaque joueur commence, donc, la partie avec 3 cartes en main et une carte dans son Plan de jeu.

Tour de jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier Joueur.

À votre tour, procédez comme suit:

Etape 1 – Jouer une carte (obligatoire).

Choisissez une carte de votre main et placez-la sur dans votre Plan de jeu, en face de vous. Vous pouvez placer les cartes d'un même Domaine en colonne ou mieux, inscrit dans un carré 3x3.



Il peut arriver exceptionnellement que vous n'ayez en main que des cartes qu'il vous est interdit de jouer. Dans ce cas particulier, et seulement dans ce cas, passez cette étape.

Etape 2 – Déclencher les effets (facultatif).

Suivant les cartes de votre Plan de jeu, vous pouvez appliquer les effets disponibles, **dans l'ordre de votre choix**. Les effets modifient les règles de base et prévalent sur elles.

Les effets sont de deux types :



1 – Effets permanents.



2 – Effets de sacrifice.

Voir pages 5-10 pour la description détaillée des effets.

Remarque : les illustrations des cartes d'un Domaine diffèrent selon l'Âge, mais cela n'a pas d'impact sur les effets.

Etape 3 – Compléter sa main (obligatoire).

Piochez des cartes jusqu'à votre limite de cartes en main.



Au début du jeu, votre limite de cartes en main est de 3. Durant le jeu, vous pouvez posséder plus de cartes en main que la limite autorisée. Certains effets peuvent augmenter votre taille de Main.

Si jamais, lors de cette étape, vous avez plus de cartes ou le même nombre de cartes en main que la limite autorisée, vous ne piochez pas, mais **vous ne défaussez pas de cartes non plus.**

Les effets

A votre tour, vous pouvez au maximum appliquer **un** effet permanent et **un** effet de sacrifice **pour chaque Domaine**. Un effet doit être complètement résolu avant qu'un autre effet soit déclenché.



1 – Effets permanents.

À chaque tour, tant que vous possédez sur votre Plan de jeu **le nombre requis de cartes d'un Domaine** (voir ci-dessous), vous pouvez appliquer l'effet permanent correspondant de Niveau 1 ou de Niveau 2.

Les effets de Niveau 1 et de Niveau 2 d'un Domaine ne sont pas cumulatifs.

	Nombre requis pour le	
	Niveau 1	Niveau 2
2-3 joueurs	3 cartes	5 cartes
4 joueurs	2 cartes	4 cartes

Vous pouvez appliquer l'effet permanent d'un Domaine n'importe quand durant l'étape 2, du moment que vous possédez le nombre requis de cartes de **ce Domaine, à ce moment-là**, juste avant d'appliquer l'effet.

Il est toujours possible d'appliquer un effet au niveau 1, alors que le niveau 2 vous est accessible.

Les règles concernant l'effet de l'Art sont différentes des autres Domaines comme expliqué page 10.



2- Effets de sacrifice.

À chaque tour, **une fois pour chaque Domaine (à l'exception de l'Art)**, vous pouvez défausser **une carte de ce Domaine** de votre Plan de jeu. Vous bénéficiez alors de l'effet de sacrifice correspondant.



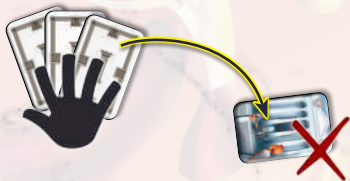
Les cartes de la défausse sont toujours visibles et tous les joueurs peuvent les consulter.

Militaire



Assassinat

Une fois par tour, vous pouvez défausser 1 carte de votre Main.



Purge

Une fois par tour, vous pouvez défausser 2 cartes de votre Main.



Attaque

Sacrifiez une carte Militaire de votre Plan de jeu. Placez-la dans la défausse.

Choisissez un Domaine. Défaussez impérativement une carte de ce Domaine de votre Plan de jeu. Tous vos joueurs doivent défausser une carte du même Domaine, de leur Plan de jeu, s'ils en ont une.





Religion



Livres Saint

Votre nombre limite de cartes en main est augmenté de 2 et passe donc à 5 cartes.



Droit Divin

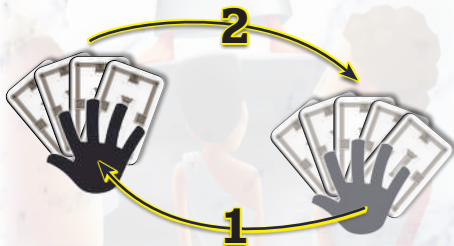
Votre nombre limite de cartes en main est augmenté de 4 et passe donc à 7 cartes.



Inquisition

Sacrifiez une carte Religion de votre Plan de jeu. Placez-la dans la défausse.

Choisissez un joueur. Prenez toutes les cartes de sa Main. Mélangez-les avec les vôtres, consultez-les, choisissez celles que vous voulez et redonnez à ce joueur autant de cartes que vous en avez prises.



Économie



Développement

Défaussez n'importe quelle carte de votre Plan de jeu. Puis jouez une carte supplémentaire de votre Main.



Monopole

Défaussez deux cartes de n'importe quel(s) Domaine(s) de votre Plan de jeu. Puis jouez deux cartes supplémentaires de n'importe quel(s) Domaine(s) de votre Main.



Embargo

Sacrifiez une carte Économie de votre Plan de jeu. Placez-la, pour rappel, **horizontalement face cachée** sur une carte de n'importe quel Domaine du Plan de jeu d'un joueur.

Ce joueur n'est pas autorisé à jouer une carte de ce Domaine durant son prochain tour. À la fin de son prochain tour, il défaussera votre carte Économie sacrifiée. Il sera autorisé à jouer normalement à nouveau au tour suivant.





Science



Expérience

Reprenez dans votre main une carte de votre Plan de jeu. Puis jouez une carte supplémentaire de votre Main.



Recherche

Reprenez dans votre main deux cartes de n'importe quel(s) Domaine(s) de votre Plan de jeu. Puis jouez deux cartes supplémentaires de votre Main.



Saut technologique

Sacrifiez une carte Science de votre Plan de jeu. Placez-la dans la défausse.

Piochez les 5 premières cartes de la pioche, puis défaussez 5 cartes de votre Main. Si vous piochez moins de 5 cartes car la pioche contient moins de 5 cartes, ne défaussez que le nombre de cartes piochées.



Utopie



Oligarchie

Choisissez une carte dans la défausse et ajoutez-la à votre Main.



République

Choisissez deux cartes dans la défausse et ajoutez-les à votre Main.



Démocratie

Sacrifiez une carte Utopie de votre Plan de jeu. Placez-la face cachée sous la colonne de cartes de n'importe quel Domaine, dans le Plan de jeu d'un joueur.

Votre carte Utopie sacrifiée reste en place jusqu'à la fin du jeu. Elle indique que le joueur visé devra posséder **une carte supplémentaire dans ce Domaine pour prétendre à la victoire par Hégémonie**. Il est possible d'augmenter plusieurs fois la condition de victoire dans un domaine.



Art



Inspiration

Vous pouvez appliquer cet effet **si et seulement si vous possédez strictement plus de cartes Art dans votre Plan de jeu que chacun des autres joueurs dans le leur.**

Cet effet consiste à **copier un effet permanent** (de Niveau 1 ou 2) dont bénéficie un joueur.

Vous ne pouvez copier qu'un effet par tour. Vous ne pouvez pas cumuler cet effet avec un effet de même type que vous possédez déjà.



Il n'y a pas de nombre requis de cartes Art à posséder pour bénéficier de son effet. Il suffit d'être le joueur strictement majoritaire en Art.

Quand vous appliquez cet effet, prenez la Pièce de Majorité en Art et placez-la face au Domaine copié de votre joueur, elle y restera jusqu'au prochain tour où vous pourrez éventuellement le déplacer ou jusqu'à ce qu'un autre joueur égale votre majorité.



Il n'y a pas d'effet de sacrifice pour l'Art.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de deux façons :

A – Hégémonie

Si à la fin de son tour, un joueur possède dans son Plan de jeu le nombre de cartes requis dans un même Domaine, la partie prend fin immédiatement et ce joueur est déclaré vainqueur.

**Nombre de
cartes requis
pour gagner**

2 joueurs	8 cartes
3-4 joueurs	7 cartes

Remarque : pour chaque carte Utopie qui a été placée dans l'un de vos Domaines, le nombre de cartes requis pour gagner dans ce Domaine est augmenté de un.



B – Majorités

Si un joueur pioche la dernière carte de la pioche, alors chaque joueur, jusqu'au joueur à la droite du Premier Joueur, joue encore un tour sans compléter sa main. De cette manière, chaque joueur aura joué le même nombre de tours.

Si personne n'a gagné par Hégémonie durant ce dernier tour, chaque joueur compte le nombre de Domaines dans lesquels il possède plus de cartes que chacun des autres joueurs. Chaque Domaine dans lequel il est majoritaire lui fait gagner 1 point. Tous les joueurs ex-aequo à la première place gagnent 1 point.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points.

S'il y a égalité au score, le joueur possédant le plus de cartes Utopie, parmi les joueurs à égalité, est déclaré vainqueur.

S'il y a toujours égalité, on vérifie dans l'ordre l'Art, puis la Science, puis l'Économie, puis la Religion et enfin le Militaire.



Jeu par équipes

À 4 joueurs, il est possible de jouer par équipe. Les joueurs de chaque équipe sont placés en alternance autour de la table. Dès qu'un joueur obtient une Hégémonie, son équipe est déclarée gagnante. Si la partie se termine aux majorités, alors chaque majorité est attribué à l'équipe dont **le joueur** est majoritaire. Chaque équipe ne peut marquer qu'un point par domaine. L'équipe gagnante est désignée par la plus grande somme de points de majorité.

Aides de jeu

Signification des icônes :



Carte de votre Main



Carte du dessus de la pioche



Carte de votre Plan de jeu



Carte de la défausse

Crédits

Un jeu de Rémi Amy
Développé par Cédric Lefebvre
Illustré par Christopher Matt



A		✓	✓	✓		✓	4
B	✓			✓	✓		3

L'équipe A gagne la partie.



www.Ludonaute.fr

