

Carta Impera Victoria

Das CIV-Spiel
mit CIV Karten

Spielmaterial

4 Übersichtstableaus

1 Kulturmünze

104 Karten, unterteilt in
3 Zeitalter und 6 Bereiche

	Zeitalter I	Zeitalter II	Zeitalter III	
 Militär	8	8	4	20
 Religion	8	8	0	16
 Wirtschaft	4	4	8	16
 Wissenschaft	4	8	8	20
 Kultur	4	4	8	16
 Utopia	0	0	16	16
	28	32	44	104

Carta Impera Victoria ist ein CIV-Spiel, bei dem es sowohl um den Aufbau einer Zivilisation als auch um Diplomatie geht. Sei der Erste, der die Vorherrschaft in einem der sechs Bereiche erringt, und schreibe Geschichte. Aber behalte dabei immer deine Mitspieler im Auge. Du wirst Bündnisse eingehen müssen, um einen Gegner am Sieg zu hindern. Natürlich halten die nicht ewig ... Und vergiss nicht: Manchmal ist Angriff die beste Verteidigung!

Ziel des Spiels

Du gewinnst die Partie sofort, wenn du am Ende deines Spielzuges **7 Karten eines einzelnen Bereichs** in deiner Auslage hast. (In Partien **zu zweit** benötigst du **8 Karten**.)

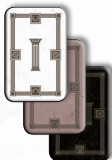
Sollte der Zeitalterstapel aufgebraucht sein, bevor ein Spieler auf diesem Weg gewonnen hat, gewinnt der Spieler, der die meisten Mehrheiten in den 6 Bereichen hat.

Spielaufbau

Sortiert die Karten anhand der Rückseiten nach den 3 Zeitaltern und mischt jeden der 3 Stapel einzeln.

In Partien zu zweit und zu dritt legt ihr 3 Karten von jedem Zeitalter unbesehen in die Schachtel zurück. Diese Karten werden während dieser Partie nicht benötigt.

Legt die 3 Stapel aufeinander, sodass die Karten des 3. Zeitalters unten liegen und die Karten des 1. Zeitalters oben: Dies ist der Zeitalterstapel.



Bestimmt zufällig einen Startspieler und legt die Kulturmünze neben den Zeitalterstapel.



Jeder Spieler nimmt sich ein Übersichtstabelleau. Der Startspieler erhält als Kennzeichnung das Tableau mit dem farbigen Rand.



Entscheidet euch für eine der beiden Varianten, um die Startkarten vor Beginn der Partie zu verteilen: Basis oder Draft.

Basis-Variante

Jeder Spieler zieht 3 Karten vom Zeitalterstapel und nimmt sie auf die Hand.

Draft-Variante

Jeder Spieler zieht 4 Karten, wählt 1 aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die übrigen 3 Karten gibt er dem Spieler zu seiner Linken.

Danach nimmt jeder Spieler die 3 erhaltenen Karten, wählt von diesen 1 aus und legt auch diese vor sich ab. Die übrigen 2 Karten gibt er dem Spieler zu seiner Linken.

Von diesen beiden Karten wählt jeder Spieler 1 aus und legt sie vor sich ab. Die andere Karte legt er offen in die Tischmitte.

Der Spieler zur Rechten des Startspielers wählt 1 der offenliegenden Karten und legt sie offen vor sich ab. Dies ist die erste Karte seiner Auslage. Gegen den Uhrzeigersinn wählen die übrigen Spieler reihum eine Karte und legen sie in ihre Auslage.

Am Ende des Drafts nimmt jeder Spieler seine 3 verdeckt liegenden Karten auf die Hand und hat 1 Karte offen in seiner Auslage liegen.

Spielablauf

Der Startspieler beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

In jedem deiner Züge führst du die folgenden 3 Phasen durch:

1. Spiele 1 Karte (zwingend)

Wähle 1 Karte von deiner Hand und lege sie in deine Auslage. Am besten legst du alle Karten desselben Bereichs untereinander oder überlappend nebeneinander aus.



Hinweis: Es ist unwahrscheinlich, aber nicht ausgeschlossen, dass du nur Karten auf der Hand hast, die du nicht spielen kannst. Dann – und nur dann – überspringst du Phase 1 deines Zuges.

2. Effekte ausführen (freiwillig)

Je nachdem was für Karten du in deiner Auslage hast, stehen dir ggf. verschiedene Effekte zur Verfügung. Diese darfst du in der Reihenfolge deiner Wahl ausführen. Karteneffekte können die Regeln verändern und haben immer Vorrang gegenüber den Grundregeln.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Effekten:



1. Dauerhafte Effekte



2. Abwurfeffekte

Die Karteneffekte werden auf den Seiten 5–10 ausführlich erläutert.

Hinweis: Die Illustrationen jedes Bereichs variieren zwischen den verschiedenen Zeitaltern. Dies hat jedoch keine spielrelevante Bedeutung.

3. Karten ziehen (zwingend)

Fülle deine Handkarten bis zum Nachziehlimit auf.



Zu Beginn einer Partie beträgt das Nachziehlimit 3. Das bedeutet, dass du so viele Karten ziehst, bis du diese Anzahl an Karten auf der Hand hast. Im Verlauf einer Partie kannst du durchaus mehr Karten auf der Hand haben. Außerdem gibt es Karteneffekte, die dein Nachziehlimit erhöhen.

Hast du mindestens so viele Handkarten, wie dein aktuelles Nachziehlimit beträgt, ziehst du keine Karten. Du musst aber auch keine abwerfen!

Karteneffekte

In jedem deiner Züge darfst du 1 dauerhaften Effekt und 1 Abwurfeffekt **pro Bereich** nutzen. Du musst einen Effekt erst vollständig abhandeln, bevor du einen weiteren nutzen kannst.



1. Dauerhafte Effekte

In jedem Bereich, in dem du die erforderliche Kartenanzahl hast, darfst du 1-mal pro Zug den dauerhaften Effekt der Stufe 1 **oder** Stufe 2 nutzen.

Hinweis: Die Effekte der Stufen 1 und 2 eines Bereichs können nicht miteinander kombiniert werden.

	Erforderliche Kartenanzahl	
	Stufe 1	Stufe 2
2–3 Spieler	3 Karten	5 Karten
4 Spieler	2 Karten	4 Karten

Du darfst einen dauerhaften Effekt jederzeit in deinem Zug nutzen, solange du dich in Phase 2 befindest und die erforderliche Kartenanzahl hast.

Du darfst den Effekt der Stufe 1 eines Bereichs auch dann nutzen, wenn du genügend Karten für den Effekt der Stufe 2 hast.

Kultureffekte haben besondere Regeln. Diese werden auf Seite 10 erläutert.



2. Abwurfeffekte

In jedem Bereich darfst du 1-mal pro Zug 1 Karte aus deiner Auslage abwerfen, um den zugehörigen Abwurfeffekt zu nutzen (außer Kultur).



Der Ablagestapel darf jederzeit durchgesehen werden.

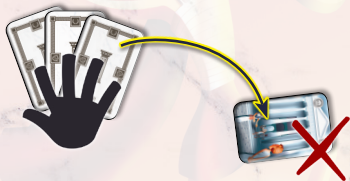


Militär



Hinrichtung

Wirf 1 Karte von deiner Hand ab.



Säuberung

Wirf 2 Karten von deiner Hand ab.



Angriff

Wirf 1 Militärkarte aus deiner Auslage ab.

Wähle 1 Bereich. Wirf 1 Karte dieses Bereichs aus deiner Auslage ab und zwingen alle anderen Spieler, ebenfalls 1 Karte dieses Bereichs aus ihrer Auslage abzuwerfen (wenn vorhanden).





Religion



Heilige Schrift

Dein Nachziehlimit erhöht sich um 2. Du ziehst am Ende deines Zuges auf 5 Handkarten nach.



Göttliches Recht

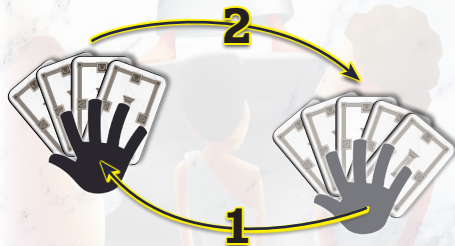
Dein Nachziehlimit erhöht sich um 4. Du ziehst am Ende deines Zuges auf 7 Handkarten nach.



Inquisition

Wirf 1 Religionskarte aus deiner Auslage ab.

Wähle 1 Spieler. Nimm alle seine Handkarten auf deine Hand. Gib ihm danach dieselbe Anzahl Karten zurück (du kannst aus allen deinen Handkarten wählen).



Wirtschaft



Entwicklung

Wirf 1 Karte aus deiner Auslage ab. Spiele dann sofort 1 Karte aus deiner Hand.



Monopol

Wirf 2 beliebige Karten aus deiner Auslage ab. Spiele dann sofort 2 beliebige Karten aus deiner Hand.



Embargo

Nimm 1 Wirtschaftskarte aus deiner Auslage und lege sie verdeckt und um 90° gedreht in die Auslage eines anderen Spielers zu den Karten eines Bereichs.

Dieser Bereich ist blockiert. Der blockierte Spieler darf dort in seinem nächsten Zug keine Karten hinzufügen. Am Ende seines Zuges wirft er die verdeckt liegende Karte ab.



Wissenschaft



Experiment

Nimm 1 Karte aus deiner Auslage zurück auf deine Hand. Spiele dann sofort 1 Karte aus deiner Hand.



Forschung

Nimm 2 beliebige Karten aus deiner Auslage zurück auf deine Hand. Spiele dann sofort 2 beliebige Karten aus deiner Hand.



Durchbruch

Wirf 1 Wissenschaftskarte aus deiner Auslage ab.

Ziehe die obersten 5 Karten des Zeitalterstapels und nimm sie auf deine Hand. Wirf dann 5 Karten von deiner Hand ab. Wenn der Stapel weniger als 5 Karten hat, ziehe so viele wie möglich und wirf die entsprechende Anzahl an Karten ab.





Utopia



Oligarchie

Durchsuche den Ablagestapel und nimm 1 Karte deiner Wahl auf deine Hand.



Republik

Durchsuche den Ablagestapel und nimm 2 Karten deiner Wahl auf deine Hand.



Demokratie

Nimm 1 Utopiakarte aus deiner Auslage und lege sie verdeckt in die Auslage eines anderen Spielers zu den Karten eines Bereichs. (Dieser Bereich muss mindestens 1 Karte enthalten.)

Diese Karte bleibt bis zum Ende der Partie dort liegen. Für jede verdeckt liegende Utopiakarte in einem Bereich benötigt dieser Spieler 1 zusätzliche Karte, um die Partie durch Vorherrschaft in diesem Bereich zu gewinnen. Jedem einzelnen Bereich dürfen beliebig viele Utopiakarten zugeordnet werden.





Kultur



Inspiration

Kopiere einen dauerhaften Effekt der Stufe 1 oder 2, der aktuell einem anderen Spieler aufgrund seiner Auslage zur Verfügung steht.

Dieser Effekt unterscheidet sich grundlegend von allen anderen Effekten. Du kannst ihn nur nutzen, wenn du **mehr Kulturkarten** in deiner Auslage hast **als jeder einzelne andere Spieler**.

Du darfst keinen Effekt kopieren, den du selbst besitzt, um diesen 2-mal in deinem Zug zu nutzen. Du darfst aber den Stufe-2-Effekt eines anderen Spielers kopieren, wenn du selbst nur den Stufe-1-Effekt besitzt.

Anders als bei den übrigen dauerhaften Effekten gibt es keine Mindestzahl an Karten, die du in deiner Auslage haben musst. Du musst lediglich mehr Kulturkarten haben als jeder andere Spieler.



Wenn du diesen Effekt nutzt, nimmst du die Kulturmünze und legst sie in die Auslage des betroffenen Spielers, um den Bereich anzuzeigen, den du kopierst. Die Münze bleibt dort bis zu deinem nächsten Zug liegen oder bis ein anderer Spieler gleich viele oder mehr Kulturkarten als du hat.



Im Bereich Kultur gibt es keinen Abwurfeffekt.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden:

A. Sieg durch Vorherrschaft

Sobald ein Spieler am Ende seines Zuges die benötigte Anzahl an Karten in einem einzelnen Bereich in seiner Auslage hat, endet die Partie sofort. Dieser Spieler gewinnt.

Vorherrschaft Siegbedingung

2 Spieler	8 Karten
3–4 Spieler	7 Karten

Hinweis: Die benötigte Anzahl an Karten für einen Bereich erhöht sich für jede Utopiakarte, die verdeckt in diesen Bereich gelegt wurde, um 1.



B. Sieg durch Mehrheiten

Sobald ein Spieler die letzte Karte vom Zeitalterstapel zieht, nähert sich die Partie dem Ende. Spielt die laufende Runde noch zu Ende (ohne weitere Karten zu ziehen), sodass jeder Spieler gleich viele Züge hatte. (Der Spieler rechts vom Startspieler führt den letzten Spielzug aus.) Sollte während dieser letzten Runde kein Spieler durch Vorherrschaft gewonnen haben, zählt jeder Spieler die Karten in jedem Bereich seiner Auslage. Für jeden Bereich, in dem ein Spieler mehr Karten hat als jeder andere Spieler, erhält dieser 1 Punkt. Bei Gleichstand erhält jeder beteiligte Spieler 1 Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Utopiakarten in seiner Auslage hat. Besteht auch hier Gleichstand, werden weitere Bereiche in dieser Reihenfolge verglichen, bis in einem Bereich kein Gleichstand mehr besteht: Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft, Religion, Militär.



Teamspiel

Seid ihr zu viert, könnt ihr auch in Teams 2 gegen 2 spielen. Teammitglieder sitzen sich schräg gegenüber, sodass die Teams abwechselnd am Zug sind. Erreicht ein Spieler die Vorherrschaft in einem Bereich, hat sein Team gewonnen. Endet die Partie, weil der Zeitalterstapel aufgebraucht ist, werten alle ihre Bereiche separat. Das Team erhält 1 Punkt für jeden Bereich, in dem (mindestens) ein Teammitglied die Mehrheit hat. Teilen sich die Spieler eines Teams die Mehrheit, erhält das Team dennoch nur 1 Punkt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Übersichtstableaus

Symbolerklärung:



Handkarte



Oberste Karte vom Zeitalterstapel



Karte in der Auslage



Karte aus dem Ablagestapel

Credits

Autor: Rémi Amy

Entwicklung: Cédric Lefebvre

Illustration: Christopher Matt



A		✓	✓	✓		4
B	✓			✓	✓	3

Team A gewinnt die Partie.



Ludonaute

www.Ludonaute.fr

Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion: Simon Blome, Sebastian Rapp