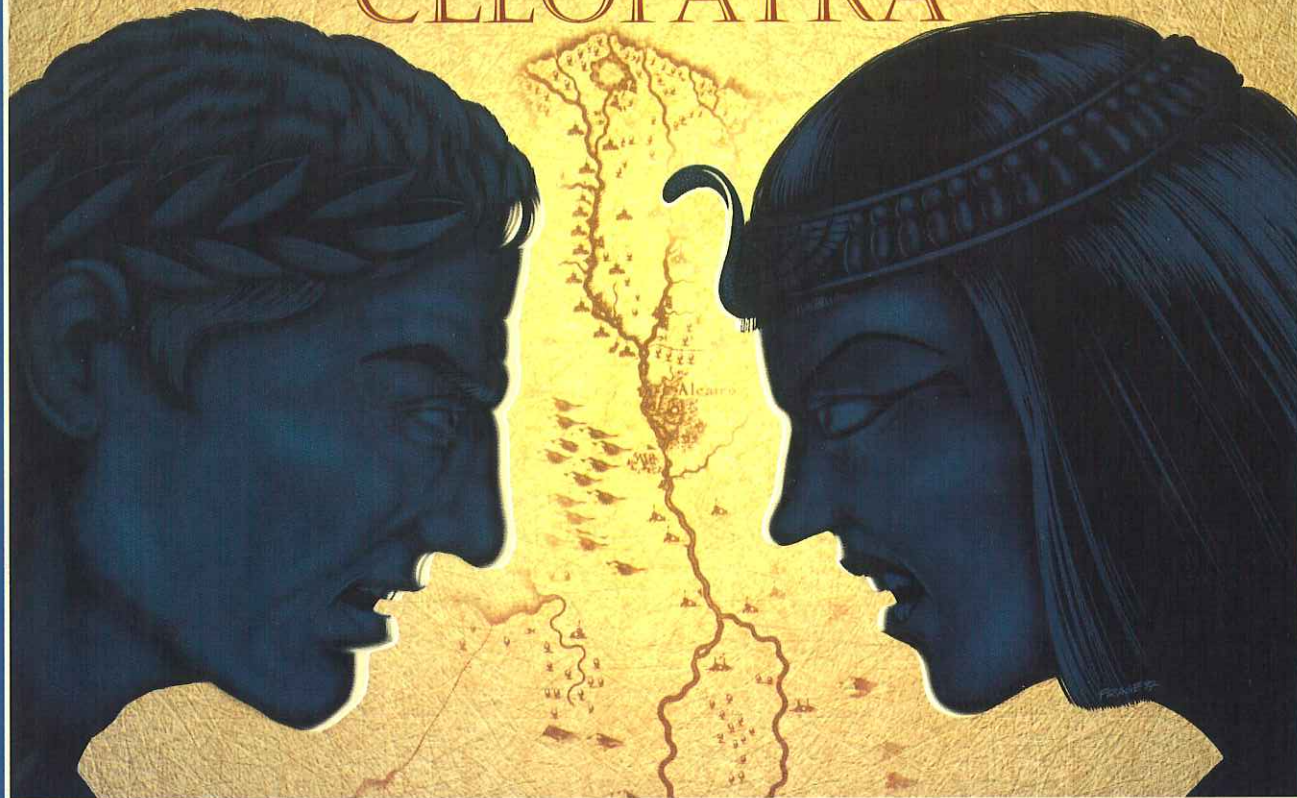


CAESAR & CLEOPATRA



Caesar und Cleopatra liegen im Streit. Es geht um die Unabhängigkeit Ägyptens. Durch geschickten Einsatz erlaubter und weniger erlaubter Mittel versuchen beide die Mächtigen Roms - die Patrizier - für ihre Sache zu gewinnen. Wird eine Vertrauensfrage gestellt, gewinnt der Spieler mit dem größeren Einfluß die Stimme eines Patriziers. Jede Stimme bringt einen Siegpunkt. Zusätzliche Siegpunkte gibt es für die Mehrheit in einer Patriziergruppe, für die Beeinflussung einer ganzen Gruppe und für den Gewinn eines geheimen Einflußbonus. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, entscheidet über Ägyptens Unabhängigkeit und gewinnt.

Spielmaterial

135 Karten, aufgeteilt in:

35 „neutrale“ Karten:

- 21 Patrizier (5 Gruppen)
- 8 Karten „Vertrauensfrage“
- 6 Karten „Einflußbonus“

50 römische Karten:

- 37 Einfluß-Karten
- 13 Aktions-Karten

50 ägyptische Karten:

- 37 Einfluß-Karten
- 13 Aktions-Karten

Vorbereitung des Spiels

1) Aufbau des neutralen Decks

In der Tischmitte wird das Kartendeck zwischen den beiden Spielern aufgebaut. Sortieren Sie dafür zuerst alle 35 „neutralen“ Karten aus den Stapeln heraus.

Trennen Sie dann die 21 Patrizier-Karten in die fünf Gruppen:

- 5 **Senatoren** (Volksvertretung)
- 5 **Praetoren** (Rechtsprechung)
- 5 **Quaestoren** (Staatskasse)
- 3 **Zensoren** (Sitte)
- 3 **Aedilen** (Polizeigewalt)

- Legen Sie die Gruppen in 5 Reihen nebeneinander offen in die Mitte. Die Reihenfolge der Karten innerhalb der einzelnen Gruppen ist ohne Bedeutung.
- Mischen Sie die 8 Karten „Vertrauensfrage“, und legen Sie diesen Stapel verdeckt neben den Patrizier-Karten bereit.

So wird das Kartendeck aufgebaut:



2) Aufbau der Spieler-Decks

Jeder Spieler erhält seinen eigenen Kartensatz. Ein Teilnehmer spielt mit den römischen Karten Caesars, der andere mit den ägyptischen Karten Cleopatras. Jeder Kartensatz enthält zwei verschiedene Arten: **Einfluß-Karten** (mit Zahlen oder einem P in den Ecken), **Aktions-Karten** (mit einem A auf der Rückseite).

- Aus seinen 37 Einfluß-Karten sucht sich jeder Spieler 10 Karten aus und legt sie zunächst zur Seite: Je zweimal Karten mit den Werten 1 bis 5.
- Die übrigen Einfluß-Karten mischt jeder Spieler und legt den verdeckten Stapel vor sich ab - als Reservestapel 1.
- Seinen Aktions-Kartenstapel stellt sich jeder Spieler zusammen, indem er alle 13 Karten in einer von ihm gewünschten Reihenfolge sortiert. Diesen Stapel legt der Spieler verdeckt als Reservestapel 2 neben seinen Stapel 1. Beide Reservestapel dürfen nun nicht mehr angesehen werden.

***Einsteiger-Tip:** Da Sie die Aktions-Karten am einfachsten beim Spielen kennenlernen, sollten Sie beim ersten Spiel den Stapel einfach mischen und frisch drauflos spielen.*

3) Die geheime Sonderaufgabe

Die 6 Karten „Einfluß-Bonus“ werden gemischt, und jeder Spieler erhält verdeckt eine Karte, deren Inhalt (eine Sonderaufgabe) er natürlich geheim hält. Die übrigen 4 Karten werden unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Spielablauf

Abwechselnd legen die Spieler Einfluß-Karten an eine oder zwei Patrizier-Gruppen an. Kommt es dann bei einer Patrizier-Gruppe zu einer Vertrauensfrage, so gewinnt der Spieler die oberste Patrizier-Karte, der den größeren Einfluß auf diese Gruppe hat.

Anlegen der ersten Einfluß-Karten

Zunächst nimmt jeder Spieler die 10 Einfluß-Karten auf, die er bereits ausgewählt hat.

- Jeder Spieler muß nun 5 Karten (mit den Werten 1 bis 5) verdeckt an seiner Seite des Kartendecks anlegen - jeweils eine Karte an eine Gruppe. Jeder Spieler kann frei wählen, welche Karte er an welche Gruppe legt.
- Die übrigen 5 Einfluß-Karten (Werte 1-5) nimmt jeder Spieler auf die Hand.

So werden die ersten 5 Einfluß-Karten angelegt:



Ablauf einer Spielrunde

Es beginnt immer der Cleopatra-Spieler. Danach sind beide Spieler abwechselnd an der Reihe. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten:

a) Der Spieler wird aktiv

- 1) Er kann eine Aktions-Karte spielen.
- 2) Er legt eine oder zwei Einfluß-Karten an.
- 3) Er ergänzt seine Handkarten.
- 4) Er stellt die Vertrauensfrage.

Oder

b) Der Spieler bleibt passiv

Der Spieler kann nur Karten austauschen.

a) Der Spieler wird aktiv

Entschließt sich ein Spieler, aktiv zu werden, so hat er die folgenden Aktionsmöglichkeiten:

1) Eine Aktionskarte spielen

Der Spieler **kann** zu einem beliebigen Zeitpunkt seiner Runde **eine** Aktions-Karte ausspielen, deren Folgen sofort ermittelt werden. Die ausgespielte Karte wird danach offen auf einen eigenen Ablagestapel gelegt.

2) Einfluß-Karte(n) anlegen

Der Spieler muß 1 oder 2 Einfluß-Karten an seiner Seite anlegen:
- **1 Einfluß-Karte verdeckt** an eine Gruppe seiner Wahl,
oder
- **2 Einfluß-Karten offen** an eine oder zwei Gruppen seiner Wahl.

Wichtig:

- Seine verdeckt liegenden Einfluß-Karten darf sich ein Spieler jederzeit anschauen.
- Auf einer Seite einer Patrizier-Gruppe darf ein Spieler **maximal 5 Einfluß-Karten** anlegen.
- Auf beiden Seiten einer Patrizier-Gruppe dürfen von beiden Spielern zusammen **maximal 8 Einfluß-Karten** angelegt werden.

3) Handkarten ergänzen

Hat ein Spieler alle gewünschten Karten gespielt, füllt er anschließend seine Kartenhand wieder auf 5 Karten auf, indem er einzeln Karten von seinen verdeckten Reservestapeln nachzieht. Dabei entscheidet der Spieler bei jeder Karte selbst, ob er eine Einfluß-Karte oder eine Aktions-Karte wählt.

4) Vertrauensfrage aufdecken

- Zum Abschluß seines Spielzuges deckt der Spieler die oberste Karte des Stapels „Vertrauensfrage“ auf. Dadurch kommt es meistens zu einer Befragung der Patrizier, die sofort abgewickelt wird. Siehe: „Die Vertrauensfrage“
- Wird eine Karte „Orgie“ aufgedeckt, so lesen Sie bitte auf Seite 5 unter „Orgie“ nach.
- Aufgedeckte Karten werden offen auf die Ablage neben die verdeckten Karten „Vertrauensfrage“ gelegt.

b) Der Spieler bleibt passiv

- Will oder kann ein Spieler (z.B. mangels geeigneter Karten) nicht ins Spiel eingreifen, so kann er passen. In diesem Fall kann er nur beliebig viele seiner Handkarten offen auf seinen eigenen Ablagestapel ablegen und von seinen Reservekarten-Stapeln entsprechend viele neue Karten nachziehen. Es wird auch keine Karte „Vertrauensfrage“ aufgedeckt.

- Nachdem ein Spieler Aktion **a** oder **b** durchgeführt hat, ist sein Mitspieler an der Reihe.

Besondere Spielregeln

Die Vertrauensfrage

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie es zu einer Vertrauensfrage kommen kann:

a) Aufdecken einer Karte „Vertrauensfrage“

Deckt ein Spieler nach seiner aktiven Runde eine solche Karte auf, so muß bei der angegebenen Patrizier-Gruppe festgestellt werden, welcher Spieler den größeren Einfluß besitzt.

b) 8 Einfluß-Karten an einer Gruppe: Außerordentliche Vertrauensfrage

Die außerordentliche Vertrauensfrage wird automatisch gestellt (ohne eine Karte „Vertrauensfrage“ aufzudecken), wenn beim Ende einer Runde - vor dem Nachziehen von Handkarten - an einer Patrizier-Gruppe 8 Einfluß-Karten liegen.

Ablauf einer Vertrauensfrage

Die Vertrauensfrage ist gestellt - entweder wie unter **a** oder **b** beschrieben!

- Um festzustellen, welcher Spieler in der betroffenen Patrizier-Gruppe den größeren Einfluß besitzt, addiert jeder Spieler die Einfluß-Punkte seiner dort liegenden Karten. Dazu müssen auch alle verdeckt liegenden Karten umgedreht werden.
- Der Spieler mit dem größeren Einfluß gewinnt und erhält die oberste Patrizier-Karte, die er offen vor sich ablegt.

- Der Gewinner verliert seine höchste Einfluß-Karte an dieser Gruppe.
- Der Verlierer verliert seine niedrigste Einfluß-Karte an dieser Gruppe.
- Verlorene Karten legt jeder Spieler offen zur Seite auf seinen eigenen Ablagestapel.
- Alle übrigen Karten an dieser Patrizier-Gruppe bleiben offen liegen.
- Kommt es zu einem Punktegleichstand zwischen beiden Spielern, so bleiben alle Einfluß-Karten liegen, bis es in dieser Patrizier-Gruppe zu einer erneuten Vertrauensfrage kommt.
- Die aufgedeckte Karte „Vertrauensfrage“ bleibt offen liegen - auf der Ablage.

Wichtig: Bei einer außerordentlichen Vertrauensfrage kann ein Gleichstand im weiteren Spielverlauf nur durch den Einsatz von Aktions-Karten aufgelöst werden, da ja keine weitere Karte mehr angelegt werden darf. Siehe Kartenbeschreibung auf Seite 6 und 7.

Beispiel einer Vertrauensfrage (durch Aufdecken)

Aufgedeckt wurde die Karte „Befrage die Aedilen“. Beide Spieler decken jetzt alle ihre Einfluß-Karten auf, die an der Gruppe der Aedilen liegen. Jeder addiert die Punktwerte seiner Karten. Caesar hat dort eine 3 und eine 4 liegen (7 Punkte), Cleopatra hat eine 2 und zweimal eine 3 (8 Punkte). Cleopatra gewinnt und nimmt sich die oberste Aedilen-Karte. Dann muß Cleopatra eine ihrer beiden Dreier-Karten auf ihren Ablagestapel legen; Caesar muß ebenfalls eine Dreier-Karte (niedrigste) auf seinen Stapel ablegen.



CAESAR

CLEOPATRA

Keine Karten mehr an einer Patrizier-Gruppe

- Wurde nach einer Vertrauensfrage die letzte Karte einer Patrizier-Gruppe von einem Spieler gewonnen, so werden sofort alle Einfluß-Karten entfernt, die noch an dieser Gruppe liegen, und auf ihre jeweiligen Ablagestapel gelegt.
- Wird für diese abgeschlossene Patrizier-Gruppe im weiteren Spielverlauf eine „Vertrauensfrage“ aufgedeckt, so hat sie keine Bedeutung mehr. Der Spieler entfernt die Karte aus dem Spiel (in die Schachtel) und deckt sofort die nächste „Vertrauensfrage“ auf.

Die Orgie

Der Kartenstapel mit den Vertrauensfragen enthält auch 3 Karten „Orgie“, bei deren Aufdecken keine Vertrauensfrage gestellt wird. Die Karte kommt offen auf die Ablage.

Nur wenn die Karte „Orgie (Bitte mischen)“ aufgedeckt wird, müssen alle Karten „Vertrauensfrage“ neu gemischt werden - offener und verdeckter Stapel. Der gemischte Stapel wird dann wieder verdeckt bereitgelegt.

Einfluß-Karte „Philosoph/in“

- Diese besondere Karte wird wie jede normale Einfluß-Karte an einer Patrizier-Gruppe angelegt - entweder offen oder verdeckt (meistens natürlich verdeckt).
- Kommt es zu einer Vertrauensfrage, an der eine Karte „Philosoph/in“ beteiligt ist, so verliert nicht der Spieler mit dem niedrigeren Einfluß, sondern der mit dem höheren - der Philosoph deutet das Ergebnis um.
- Der Spieler mit dem größeren Einfluß muß - obwohl er verloren hat - seine höchste Einfluß-Karte ablegen, der Spieler mit dem niedrigeren Einfluß verliert seine niedrigste beteiligte Karte. Die Karte „Philosoph/in“ muß ebenfalls abgelegt werden.

Beispiel: Befragt werden die Zensoren. Cleopatras Einfluß beträgt 9 (4+5), Caesar hat nur eine 3 dort liegen - aber auch die Karte „Philosoph“. Caesar gewinnt und nimmt sich die oberste Zensoren-Karte. Caesar muß seine niedrigste Einfluß-Karte (die 3) ablegen und den Philosophen. Cleopatra hat verloren und muß ihre höchste Karte (die 5) ablegen.

Sonderfälle „Philosoph/in“

Bitte lesen Sie hier nach, falls im Spielverlauf Fragen auftauchen!

- Ist bei einer Vertrauensfrage der Einfluß beider Spieler gleich stark, bleiben alle Karten offen liegen - auch die Karte „Philosoph/in“. Die Entscheidung ist vertagt.
- Liegt als einzige Karte an einer Patrizier-Gruppe eine Karte „Philosoph/in“, so ist die Entscheidung ebenfalls vertagt, und die Karte bleibt offen liegen.
- Liegt auf einer Seite nur eine Karte „Philosoph/in“, auf der anderen jedoch Einfluß-Karten, so gewinnt der Spieler, der die Karte „Philosoph/in“ gelegt hat.
- Haben beide Spieler je eine Karte „Philosoph/in“ gelegt, heben sich die zwei Karten auf, und es gewinnt wieder, wer den größeren Einfluß besitzt. Beide Karten „Philosoph/in“ müssen abgelegt werden.
- Hat ein Spieler 1 Karte „Philosoph/in“ gelegt, der andere jedoch 2 Karten „Philosoph/in“, so gewinnt der Spieler mit dem geringeren Einfluß.
- Hat ein Spieler an einer Patrizier-Gruppe 2 Karten „Philosoph/in“ und der andere keine Karte „Philosoph/in“ gelegt, so wird gewertet, als läge nur 1 Philosophen-Karte. 2 Philosophen des gleichen Spielers heben sich nicht gegenseitig auf. Allerdings müssen nach der Wertung beide Karten „Philosoph/in“ abgelegt werden.

Die Aktions-Karten

Jeder Spieler verfügt über 13 Aktions-Karten, von denen er **eine** in jeder Runde ausspielen kann. Die ausgespielte Karte muß anschließend offen auf den eigenen Ablagestapel gelegt werden. Es gibt 6 verschiedene Aktions-Karten:

1. Anschlag (4 x)



Entfernen Sie 1 offen liegende Einfluß-Karte Ihres Mitspielers. Er muß die entfernte Karte auf seinen Ablagestapel legen.

2. Spion/in (2 x)



Sehen Sie sich die Handkarten Ihres Mitspielers an. Wählen Sie 1 Karte aus, die er auf seinen Ablagestapel legen muß. Dann darf der ausgespionierte Spieler aber sofort eine neue Karte von einem seiner Reservestapel nachziehen.

3. Ägyptische/Römische Rochade (2 x)



Wählen Sie 2 Patrizier-Gruppen aus, und nehmen Sie alle Ihre Einfluß-Karten auf, die dort liegen. Verteilen Sie jetzt diese Karten neu auf beide Patrizier-Gruppen. Alle Karten müssen verdeckt angelegt werden. Es ist auch erlaubt, an einer der Gruppen keine Karte anzulegen.

Aber: An keiner Gruppe dürfen mehr als 5 Karten (auf einer Seite) und nicht mehr als 8 Karten (auf beiden Seiten) liegen.

4. Kundschafter/in (2 x)



Decken Sie an an einer Patrizier-Gruppe alle Karten Ihres Mitspielers auf. Die Karten müssen offen liegenbleiben.

5. Zorn der Götter (1 x)



Entfernen Sie an einer Patrizier-Gruppe Ihrer Wahl alle Einfluß-Karten - eigene und die des Mitspielers. Alle Karten müssen auf ihre jeweiligen Ablagestapel gelegt werden.

6. Cleopatras/Caesars Veto (2 x)



Setzt Ihr Mitspieler eine Aktions-Karte ein, so dürfen Sie sofort (außer der Reihe) diese Karte ausspielen und die Aktion verhindern. Beide Karten werden danach abgelegt. Anschließend dürfen Sie eine Karte von einem Ihrer Reserve-Stapel nachziehen. Es ist nicht erlaubt, eine Veto-Karte gegen eine Veto-Karte einzusetzen.

Der Einfluß-Bonus

Es gibt 6 dieser Karten: 2 x Senator, 2 x Praetor, 2 x Quaestor. Zu Beginn erhält jeder Spieler eine dieser Karten verdeckt - mit einer Sonderaufgabe. Hat ein Spieler am Ende des Spieles in der auf seiner Karte genannten Gruppe die Mehrheit der Patrizier für sich gewonnen (also mindestens 3 der 5), so hat er seine Aufgabe erfüllt und erhält dafür zwei zusätzliche Siegpunkte.

Das Ende des Spieles

Das Spiel kann auf zwei Arten beendet werden:

- 1) Alle Patrizier wurden von den Spielern gewonnen.
- 2) Beide Spieler haben keine Einfluß-Karten mehr.

Sonderfälle:

- Hat nur noch ein Spieler Einfluß-Karten, so spielt er alleine weiter. Darf dieser Spieler keine Einfluß-Karten mehr anlegen, da er

bereits an allen verbliebenen Patrizier-Gruppen 5 Karten auf seiner Seite liegen hat, so endet das Spiel ebenfalls.

Eine Vertrauensfrage wird dann nicht mehr aufgedeckt.

- Patrizier-Karten, die bei Spielende noch von keinem Spieler gewonnen wurden, werden nicht gewertet.

Die Siegpunkte werden wie folgt ermittelt:

Jeder gewonnene Patrizier	1 Siegpunkt
Mehrheit in einer Patrizier-Gruppe (3 von 5 bzw. 2 von 3)	+ 1 Siegpunkt
Alle Patrizier einer Gruppe gewonnen	+ 1 Siegpunkt
Gewinn des Einfluß-Bonus	+ 2 Siegpunkte

Innerhalb einer Patrizier-Gruppe können mehrfach Siegpunkte gewonnen werden. Hat zum Beispiel ein Spieler alle Quaestoren und diese standen auch auf seiner Bonus-Karte, so erhält er für die Quaestoren 9 Punkte (5 für die Karten, + 1 für die Mehrheit, + 1 für die ganze Gruppe, + 2 für den Einfluß-Bonus).

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, mehr die meisten Patrizier besitzt.



Hinweis: Wenn Sie das Spiel bereits einige Male gespielt haben, und Ihnen sind zu viele Orgien im Spiel, so können Sie folgende Änderungen probieren:

1) Sobald 2 Patrizier-Gruppen komplett vom Tisch entfernt (gewonnen) wurden und bei der nächsten Vertrauensfrage wird eine Karte „Orgie“ aufgedeckt, so wird diese Karte ganz aus dem Spiel entfernt. Die Orgien-Karte mit dem Zusatz „Bitte mischen“ darf nicht entfernt werden.

Oder

2) Entfernen Sie schon vor dem Spiel 1 Karte „Orgie“ aus dem Stapel „Vertrauensfrage“.

Der Autor:

Wolfgang Lüdtke, 1963 geboren, lebt in Duisburg. Über das Sammeln und Beurteilen von Spielen ist der gelernte Bankkaufmann zur Entwicklung und Ausarbeitung eigener Ideen gekommen. Am liebsten beschäftigt er sich mit Spielen, bei denen es kaum Wartezeiten gibt - so wie bei seinem aufregendem Kartendrama „Caesar & Cleopatra“.

Grafik: Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH

Art.-Nr: 686314

© 1997

KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesern.

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY

