

# Caesar & Cleopatra

Auteur: Wolfgang Lüdtkke

Uitgegeven door Kosmos, 1997

Een tactisch kaartspel voor 2 spelers vanaf 10 jaar.

---

Caesar en Cleopatra liggen in ruzie. Het gaat om de onafhankelijkheid van Egypte. Door het gepast inzetten van geoorloofde en niet geoorloofde middelen proberen beiden de machtigen van Rome -de Patriciërs- voor zich te winnen. Wanneer er een vertrouwensvraag gesteld wordt wint die speler met de grootste invloed de stemmen van de Patriciërs. Elke stem levert een zegepunt op. Men krijgt een extra punt voor een meerderheid van een Patriciërsgroep, voor het beïnvloeden van een volledige groep en voor het winnen van een geheime invloedbonus. Wie op het einde het meeste punten heeft, beslist over de onafhankelijkheid van Egypte en wint.

## Speelmateriaal:

135 kaarten:

- 35 "neutrale" kaarten
  - 21 Patriciërs ( 5 groepen)
  - 8 kaarten "vertrouwensvraag"
  - 6 kaarten "invloedbonus"
- 50 Romeinse kaarten
  - 37 invloedkaarten
  - 13 aktiekaarten
- 50 Egyptische kaarten
  - 37 invloedkaarten
  - 3 aktiekaarten

## Spelvoorbereiding.

### 1) Het samenstellen van de neutrale deks.

- In het midden van de tafel worden de beide deks van de spelers opgebouwd.
- Daarvoor sorteert men alle 35 neutrale kaarten uit de stapel.
- Schik dan de 21 Patriciërskaarten in 5 groepen:
  - 5 Senatoren (volksvertegenwoordigers)
  - 5 Praetoren (rechtspraak uitoefenen)
  - 5 Quaestoren (schatkist bewaarders)
  - 5 Zensoren (moralisten)
  - 5 Aedilen (politiemacht)
- Leg die stapels in 5 rijen naast elkaar in het midden van de tafel. De volgorde is van geen belang.
- Schud de 8 kaarten " vertrouwensvraag" en leg deze stapel omgekeerd naast

de Patriciërskaarten.

## 2) Het samenstellen van de spelersdeks.

- Iedere speler heeft zijn eigen kaartenset. De ene speelt met de Romeinse kaarten van Caesar de andere met de Egyptische kaarten van Cleopatra.
- Elk set bevat 2 verschillende groepen :
  - de invloedkaarten ( met een getal of een P in de bovenhoek)
  - de aktiekaarten ( met een A op de rugzijde)
- 
- Elke speler zoekt uit zijn 37 invloedkaarten 10 kaarten en legt ze naast zich. Van elke kaart met de waarde 1 tot 5 kiest men er 2 stuks.
- De overige invloedkaarten worden door elke speler geschud en men legt ze omgekeerd als een stapel voor zich neer als reservestapel 1.
- De aktiekaarten worden door elke speler zelf samengesteld, dit door alle 13 kaarten in een zelf gewenste volgorde te sorteren. Deze stapel wordt omgekeerd als reservestapel 2 naast zijn 1ste stapel gelegd. Beide stapels worden vanaf nu niet meer ingekeken.
- (Beginnerstip: omdat men de aktiekaarten slechts bij het uitspelen leert kennen, kan men het best bij het eerste spelen de stapel gewoon schudden en op goed geluk spelen.)

## 3) De geheime speciale opdracht.

De 6 kaarten : "Invloed- bonus" worden geschud. Elke speler neemt niet zichtbaar voor de andere een kaart. De inhoud van "de speciale opdracht" houdt hij natuurlijk geheim. De overige kaarten komen zonder bekeken te worden terug in de speeldoos terecht.

## Spelverloop.

Afwisselend leggen de spelers invloedkaarten aan één of 2 Patriciërs groepen aan.

Wanneer het nadien bij een Patriciërs groep tot een vertrouwensvraag komt, bekomt de speler, die de grootste invloed op die groep heeft, de bovenste Patriciërs kaart.

Het aanleggen van de eerste invloedkaarten.

- Iedere speler neemt de 10 invloedkaarten, die hij vooraf gekozen heeft.
- Iedere speler legt nu 5 kaarten (met de waarde 1 tot 5) omgekeerd aan zijn kaartendek aan. Telkens één kaart aan één groep. Men kan zelf bepalen welke kaart aan welke groep.
- De overige 5 invloedkaarten ( waarde 1-5) neemt men in de hand.

## Verloop van een spelronde.

De Cleopatra speler begint steeds als eerste. Nadien zijn beide spelers afwisselend

aan beurt. Elke speler die aan beurt is heeft de keuze tussen 2 mogelijkheden:

a) De speler wordt actief

- 1) hij kan een aktiekaart uitspelen
  - 2) hij legt 1 of 2 invloedkaarten aan
  - 3) hij vult zijn handkaarten aan
  - 4) hij stelt een vertrouwensvraag
- of

b) De speler blijft passief

de speler kan enkel kaarten omwisselen

## **A) De speler wordt actief.**

Beslist een speler om actief te worden, dan heeft hij de volgende actiemogelijkheden:

1) een aktiekaart uitspelen

De speler KAN op een willekeurig tijdstip van zijn beurt één aktiekaart uitspelen, waarvan de gevolgen onmiddellijk uitgevoerd worden. De kaart wordt nadien zichtbaar op een eigen aflegstapel gelegd.

2) invloedkaart(en) aanleggen.

- De speler moet 1 of 2 invloedkaart(en) aan zijn kant aanleggen.
- 1 Invloedkaart NIET zichtbaar aan een groep van zijn keuze.
- 2 Invloedkaarten WEL zichtbaar aan een of twee groepen van zijn keuze.
- Belangrijk:
  - de omgekeerde invloedkaart kan op elk ogenblik door de speler bekeken worden .
  - aan één zijde van een Patriciërsgroep mag een speler max. 5 invloedkaarten aanleggen.
  - aan beide zijden van een Patriciërsgroep mogen gezamenlijk max. 8 invloedkaarten aangelegd worden.

3) Handkaarten aanvullen.

Heeft een speler alle gewenste kaarten gespeeld, dan vult hij deze handkaarten weer aan tot 5 kaarten, door een voor een kaarten uit zijn omgekeerde reservestapels te nemen. Daarbij beslist de speler bij elke kaart zelf of hij een invloedkaart of een

aktiekaart kiest.

#### 4) Vertrouwensvraag stellen.

- Bij het einde van zijn beurt draait de speler de bovenste kaart van de stapel "vertrouwensvraag" om. Daarbij komt het meestal tot een vraag aan de Patriciërs, die onmiddellijk uitgevoerd wordt.
- Wordt de kaart "orgie" omgedraaid zie verder onder hoofdstuk Orgie.
- De omgekeerde kaarten worden als aparte stapel naast de omgekeerde kaartenstapel "vertrouwensvraag" gelegd.

### **B) De speler blijft passief.**

- Wil of kan een speler, bij gebrek aan geschikte kaarten, niet reageren, dan kan hij passen. In dat geval kan hij zoveel willekeurige kaarten open op zijn eigen aflegstapels leggen en uit zijn reservekaarten evenveel nieuwe kaarten nemen.
- Er wordt ook geen "vertrouwenskaart" uitgespeeld.
- Nadat een speler actie A of B heeft uitgevoerd is de volgende speler aan beurt.

## **Bijzondere spelregels**

De vertrouwensvraag.

Er zijn 2 mogelijkheden om tot een vertrouwensvraag te komen.

a) door het uitspelen van een kaart "vertrouwensvraag".

Speelt een speler na zijn actieve ronde zo'n kaart uit dan moet men nagaan wie bij de aangegeven Patriciërsgroep de grootste invloed heeft.

b) 8 invloedkaarten aan één groep: "buitengewone vertrouwensvraag".

De buitengewone vertrouwensvraag wordt automatisch gesteld (zonder dat men een kaart "vertrouwensvraag" uitspeelt) wanneer bij het einde van een beurt - voor het aanvullen van de handkaarten- aan een groep Patriciërs 8 invloedkaarten liggen.

Verloop van een vertrouwensvraag.

De vertrouwensvraag wordt gesteld zoals onder a of b is beschreven!

- Om na te gaan welke speler de meeste invloed op de Patriciërs heeft, telt iedere speler de invloedpunten van zijn aangelegde kaarten op. Daarom moeten ook alle niet zichtbare kaarten omgedraaid worden.
- De speler met de grootste invloed wint en bekomt de bovenste Patriciërskaart, welke hij open voor zich neerlegt.
- De winnaar verliest zijn hoogste invloedkaart van deze groep.
- De verliezer verliest zijn laagste invloedkaart van deze groep.

- Deze verloren kaarten worden zichtbaar afgelegd op de eigen aflegstapel.
- Alle andere kaarten van deze Patriciërsgroep blijven zichtbaar liggen.
- Is het puntenaantal gelijk tussen beide spelers, dan blijven alle invloedkaarten liggen, tot het bij die Patriciërsgroep terug tot een nieuwe vertrouwensvraag komt.
- De uitgespeelde kaart "vertrouwensvraag" blijft open liggen op de stapel.

Belangrijk: bij een uitzonderlijke vertrouwensvraag kan een gelijke stand in het verder spelverloop slechts door het uitspelen van aktiekaarten opgelost worden, daar er geen kaarten meer aangelegd mogen worden. Zie kaartenbeschrijving aktiekaarten.

vb. van een vertrouwensvraag door het uitspelen van een kaart.

Men draait de kaart "Befrage die Aedilen" om. Beide spelers draaien hun invloedkaarten om die bij de groep "Aedilen" aanliggen.

Elk telt zijn punten op. Caesar heeft een 3 en een 4 liggen (7 punten). Cleopatra heeft een 2 en tweemaal een 3 liggen (8 punten) Cleopatra wint en neemt de bovenste "Aedilen-kaart". Dan moet Cleopatra een van haar beide kaarten "3" op de aflegstapel leggen. Caesar moet eveneens een kaart "3" ( de minste waarde) op zijn stapel afleggen.

Geen kaarten meer van een Patriciërsgroep.

Wordt, na een vertrouwensvraag, de laatste kaart van een Patriciërsgroep door een speler gewonnen dan worden alle invloedkaarten die bij deze groep behoren uit het spel genomen en op de betreffende aflegstapel gelegd.

Wordt er tijdens het spel van deze "afgesloten Patriciërsgroep" een vertrouwensvraag omgedraaid dan heeft ze geen enkele invloed. De speler legt die kaart in de speeldoos en draait vervolgens de volgende "vertrouwensvraag" om.

De orgie.

In de kaartenstapel met de vertrouwensvragen zijn er ook 3 kaarten "orgie".

Bij het omdraaien van deze kaarten wordt er geen vertrouwensvraag gesteld. Men legt deze kaart open op de stapel.

Enkel wanneer de kaart "orgie / Bitte mischen" omgedraaid wordt moeten alle vertrouwensvragen opnieuw geschud worden en dit zowel de reeds uitgespeelde als de omgekeerde stapel. Deze geschudde stapel wordt dan

opnieuw omgekeerd klaar gelegd.

Invloedkaart "Filosoof".

Deze bijzondere kaart wordt zoals elke andere normale invloedkaart aan een Patriciërsgroep aangelegd. Men beslist zelf zichtbaar of niet( meestal niet zichtbaar).

Komt het tot een vertrouwensvraag, bij de groep waar de filosoof aanligt, dan verliest niet die speler met de minste invloed, maar wel hij met de meeste invloed. De filosoof draait de gebeurtenissen om.

De speler met de grootste invloed moet - niettegenstaande hij verloren heeft - zijn hoogste invloedkaart afleggen. De speler met de minste invloed verliest slechts zijn laagste kaart. Men moet de kaart "filosoof" eveneens wegleggen.

Vb. Men vraagt aan de "Zensoren" om hun vertrouwen.

De invloed van Cleopatra bedraagt 9 (4+5). Caesar heeft enkel kaart 3 liggen maar ook de "filosoof" kaart. Caesar wint en neemt de bovenste "Zensoren" kaart. Caesar moet zijn laagste invloedkaart de 3 afleggen samen met de filosoof. Cleopatra heeft verloren en moet haar hoogste kaart (de 5)afleggen.

Bijzondere gevallen filosoof.

Lees dit wanneer er zich tijdens het spel problemen stellen.

- Is de invloed bij beide spelers gelijk na het stellen van de vertrouwensvraag dan blijven alle kaarten zichtbaar liggen ook de kaart van de filosoof. De beslissing is verdaagd.
- Ligt er enkel als enige kaart een kaart filosoof aan een Patriciërsgroep dan is de beslissing eveneens verdaagd en blijft de kaart zichtbaar liggen.
- Ligt aan de ene zijde slechts de kaart filosoof en aan de andere zijde enkel invloedkaarten dan wint de speler die de kaart filosoof gespeeld heeft
- Hebben beide spelers een filosoof kaart liggen, dan heffen beide kaarten elkaar op en wint hij weer die de grootste invloed heeft op de groep. Nadien worden beide filosoof kaarten verwijderd.
- Heeft een speler 1 filosoofkaart gelegd, doch de andere heeft er 2 uitgespeeld, dan wint weer die speler met de minste invloed.
- Heeft een speler aan een patriciërsgroep 2 filosoof kaarten aangelegd en de andere speler heeft er geen enkele liggen dan worden deze beide kaarten als één beschouwd. De twee filosofen van dezelfde speler werken elkaar niet tegen. Nadien moeten beide kaarten wel afgelegd worden.

## De aktiekaarten.

Iedere speler beschikt over 13 aktiekaarten, waarvan er slechts één in elke ronde kan uitgespeeld worden. Deze uitgespeelde kaart moet op de eigen aflegstapel gelegd worden. Er zijn 6 verschillende soorten aktiekaarten.

### 1) Aanslag (4x)

verwijder één openliggende invloedkaart van je tegenstander. Hij moet deze kaart op zijn aflegstapel leggen.

### 2) Spion (2x)

bekijk de handkaarten van je tegenstander. Kies hieruit 1 kaart die hij op zijn aflegstapel moet leggen. De bespioneerde speler mag dadelijk een nieuwe kaart van zijn eigen reservestapel nemen.

### 3) Egyptische/Romeinse rokkade (2x)

Kies 2 Patriciërsgruppen uit en neem al je eigen invloedkaarten die daarbij horen. Verdeel de kaarten opnieuw over die 2 groepen. Alle kaarten moeten omgekeerd aangelegd worden. Het is zelfs toegelaten om aan een groep geen enkele kaart aan te leggen. Maar aan elke groep mag niet meer dan 5 kaarten (aan elke zijde) of niet meer dan 8 kaarten (aan beide zijden) aangelegd worden.

### 4) Verkenner (2x)

Draai alle invloedkaarten van een Patriciërsgroep om bij je medespeler. De kaarten moeten zichtbaar blijven liggen.

### 5) Toorn van de goden (1x)

Verwijder naar eigen keuze alle invloedkaarten die tot een Patriciërsgroep behoren, dit bij jezelf en bij je tegenspeler. Alle kaarten moeten op hun betreffende aflegstapels komen te liggen.

### 6) Cleopatra's/ Caesars Veto (2x)

Zet je medespeler een aktiekaart in dan mag je dadelijk (buiten je beurt) deze kaart uitspelen en die actie verhinderen. Beide kaarten worden nadien weggelegd. Aansluitend mag je een kaart van je eigen reservestapel nemen. Het is niet toegelaten om een vetokaart tegen een andere vetokaart uit te spelen.

### De invloed-bonus.

Bestaat uit 6 kaarten: 2x Senatoren, 2x Praetoren, 2x Quaestoren. Bij het begin bekommt iedere speler zo'n kaart. Heeft de speler op het einde van het spel de meerderheid van de op die kaart genoemde groep Patriciërs (dus minstens 3 van de

5) dan heeft hij de opdracht vervuld en krijgt hij daarvoor 2 bijkomende zegepunten.

## Het einde van het spel

Het spel kan op 2 manieren beëindigd worden:

1. alle Patriciërs worden door de spelers gewonnen.
2. beide spelers hebben geen invloedkaarten meer.

Uitzondering.

Heeft één speler nog invloedkaarten dan speelt hij alleen verder. Kan deze speler geen invloedkaarten meer aanleggen daar er reeds aan alle overblijvende Patriciërsgroepen aan zijn zijde 5 kaarten liggen; dan stopt het spel eveneens. Een vertrouwens vraag wordt dan niet meer gesteld.

Patriciërskaarten die bij het speleinde door geen enkele speler gewonnen werden, worden niet meegeteld.

De zegepunten worden als volgt verdeeld:

- voor elke gewonnen Patriciër: + 1 punt
- meerderheid van een Patriciërsgroep: + 1 punt (3 van de 5 of 2 van de 3)
- alle Patriciërs van één groep: + 1 punt
- winnen van de invloed-bonus: + 2 punten

Binnen in één Patriciërsgroep kunnen meerdere punten gewonnen worden.

Heeft een speler bv. alle Quaestoren en deze stonden ook op zijn Bonuskaart dan bekommt hij daarvoor 9 punten. (5 voor de kaarten + 1 voor de meerderheid + 1 voor de volledige groep + 2 voor de invloedbonus)

Wie de meeste zegepunten heeft, wint. Bij gelijkheid wint hij die de meeste Patriciërs bezit.

## Tip:

Wanneer je het spel enige malen gespeeld hebt en je bent van oordeel dat er teveel orgiën in het spel zijn dan kan je de volgende variaties proberen:

1) van zodra 2 volledige Patriciërsgroepen van tafel zijn verdwenen en bij de volgende vertrouwensvraag wordt een kaart "orgie" omgedraaid dan verdwijnt deze kaart in de speeldoos. De kaart "orgie (bitte mischen)" wordt niet verwijderd.

2) verwijder dadelijk 1 kaart "orgie" bij het spelbegin uit de stapel "vertrouwensvraag".





---

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief