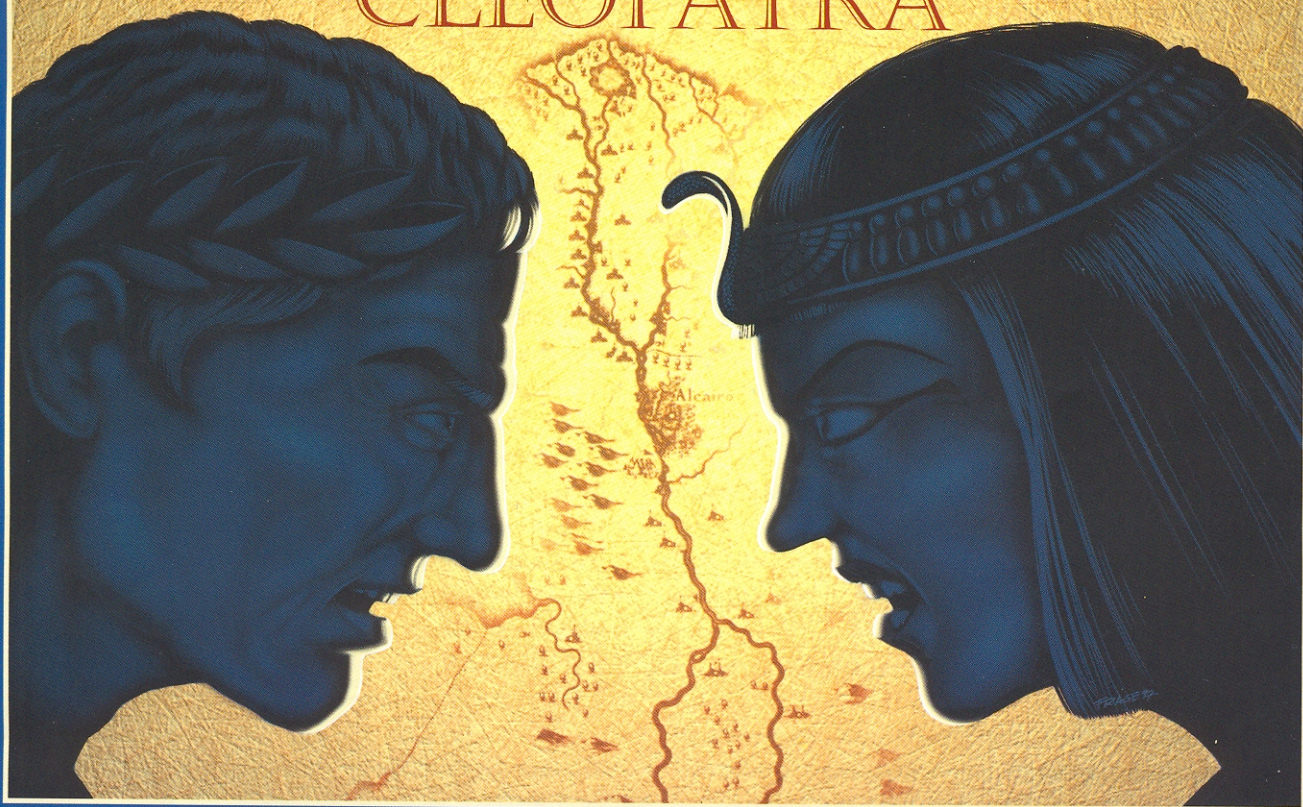


CAESAR & CLEOPATRA



Caesar en Cleopatra hebben onenigheid. Inzet is de onafhankelijkheid van Egypte. Door handig gebruik te maken van toegestane en minder toegestane middelen proberen beiden de machtige Romeinen (de patriciërs) voor hun zaak te winnen. Als een vertrouwensvraag wordt gesteld, wint de speler met de grootste invloed de stem van een patriciër. Iedere stem levert een overwinningspunt op. Extra overwinningspunten kunnen behaald worden door de meerderheid in een factie te halen, een hele groep te beïnvloeden en een geheime invloedbonus te winnen. De speler, die aan het einde de meeste punten heeft, beslist over de Egyptische onafhankelijkheid en wint.

Speelmateriaal

135 kaarten, verdeeld in:

35 „neutrale” kaarten:

21 patriciërs (5 facties)

8 kaarten “vertrouwensvraag”

6 kaarten “invloedbonus”

50 Romeinse kaarten:

37 invloedkaarten

13 actiekaarten

50 Egyptische kaarten:

37 invloedkaarten

13 actiekaarten

Zo worden de facties geplaatst:



Spelvoorbereiding

1) Plaatsing van het gemeenschappelijke speelveld

De neutrale kaarten worden tussen de spelers op het midden van de tafel geplaatst. Zoek deze eerst bijeen.

Scheid dan de 21 patriciërkaarten in 5 groepen:

- 5 **senatoren** (volksvertegenwoordiging)
- 5 **praetoren** (rechtspraak)
- 5 **quaestoren** (staatskas)
- 3 **censoren** (zeden)
- 3 **aedilen** (politiemacht)

- Plaats de groepen naast elkaar in 5 rijen en open tussen de spelers. De volgorde van de kaarten binnen een groep is niet van belang.
- Schud de 8 kaarten “vertrouwensvraag” en leg deze stapel gedekt naast de patriciërkaarten.

2) Plaatsing van de persoonlijke kaarten

Iedere speler krijgt een eigen kaartenset. De een speelt met de Romeinse kaarten van Caesar, de ander met de Egyptische kaarten van Cleopatra. Beide sets bestaan uit twee verschillende soorten kaarten:

Invloedkaarten (met getallen of een F in de hoeken),
Actiekaarten (met een A op de achterkant).

- Uit zijn 37 invloedkaarten zoekt een speler van elke waarde (1 tot en met 5) twee kaarten en legt deze 10 kaarten even aan de kant.
- De speler schudt zijn overige invloedkaarten en legt deze als gedekte stapel voor zich. Dit wordt reservestapel 1.
- De volgorde van de actiekaarten mag de speler zelf bepalen door alle 13 kaarten in een door hem gewenste volgorde te sorteren. Deze stapel legt de speler als reservestapel 2 naast reservestapel 1. Beide reservestapels mogen nu niet meer worden bekeken.

***Tip voor beginners:** door het spelen leer je de actiekaarten op de makkelijkste manier kennen.*

Daarom raden wij aan om bij het eerste spel de stapel gewoon te schudden en daaruit te spelen.

3) De geheime opdracht

De 6 invloedbonuskaarten worden geschud. Iedere speler trekt daarvan gedekt een kaart, waarvan hij de inhoud (een opdracht) voor de andere speler geheim houdt. De overige 4 kaarten worden gezien in de doos teruggelegd.

Spelverloop

De spelers leggen om beurten invloedkaarten bij één of twee facties. De speler, die de grootste invloed op een factie heeft, wint de bovenste patriciër voor zich, als aan hem als vertegenwoordiger van zijn factie een vertrouwensvraag wordt gesteld.

Aanleggen van de eerste invloedkaarten

Beide spelers nemen de 10 invloedkaarten op, die ze van tevoren hadden uitgezocht.

- Iedere speler moet nu 5 kaarten (met waarden 1 tot 5) gedekt aan zijn kant van het speelveld leggen, aan iedere factie één.
- De spelers mogen kiezen, welke kaart ze aan welke factie leggen.
- Beide spelers nemen nu de overige 5 invloedkaarten (waarden 1 tot 5) op handen.

Zo worden de eerste 5 invloedkaarten aangelegd:



Verloop van een speelronde

De speler met Cleopatra begint. Daarna zijn de spelers om en om aan de beurt. Een speler, die aan de beurt is, heeft de keuze uit twee mogelijkheden (a of b):

a) De speler wordt actief

- 1) Hij mag een actiekaart spelen.
- 2) Hij legt één of twee invloedkaarten aan.
- 3) Hij vult zijn hand aan.
- 4) Hij stelt de vertrouwensvraag.

Of

b) De speler blijft passief

De speler mag uitsluitend kaarten ruilen.

a) De speler wordt actief

Besluit een speler actief te worden, dan heeft hij de volgende mogelijkheden:

1) Een actiekaart spelen

De speler mag op ieder moment in zijn beurt één actiekaart spelen. De gevolgen van deze kaart worden direct toegepast. De gespeelde kaarten worden daarna open op een eigen aflegstapel gelegd.

2) Invloedkaart(en) aanleggen

- 1 invloedkaart gedekt aan een factie naar keuze,
- of
- 2 invloedkaarten open aan één of twee facties naar keuze.

Belangrijk:

- Als een speler geen invloedkaarten op handen heeft, kan hij niet actief worden. Hij moet dan passief blijven en kaarten ruilen, zodat hij weer invloedkaarten op handen krijgt.
- Zijn gedekt liggende invloedkaarten mag een speler altijd bekijken.
- Een speler mag aan een factie **maximaal 5 invloedkaarten** leggen.
- Maar: in totaal mogen aan beide zijden van een factie **8 invloedkaarten** worden gelegd.

3) Handkaarten aanvullen

Nadat een speler alle gewenste kaarten heeft gespeeld, vult hij zijn hand weer aan tot 5 kaarten door één voor één kaarten van zijn gedekte stapels te trekken. Hij mag steeds kiezen tussen invloed- of actiekaarten.

4) De vertrouwensvraag spelen

- Aan het einde van zijn speelbeurt draait de speler de bovenste kaart van de stapel “vertrouwensvragen” om. Daardoor komt het meestal tot een vertrouwensvraag aan een patriciër, die direct wordt afgewikkeld. Zie: “De vertrouwensvraag”.
- Als een kaart “orgie” wordt omgedraaid, gelden de spelregels op blz. 5 onder “De Orgie”.
- Omgedraaide kaarten worden open op de aflegstapel naast de gedekte stapel “vertrouwensvragen” gelegd.

b) De speler blijft passief

- Kan of wil een speler (b.v. door een gebrek aan geschikte kaarten) niet actief worden, dan mag hij passen. In dat geval mag hij zoveel handkaarten als hij wil op zijn eigen aflegstapel leggen en even zoveel kaarten van zijn reservestapels trekken. Er wordt door passieve spelers geen kaart “vertrouwensvraag” omgedraaid.

- Nadat een speler actie **a)** of **b)** heeft uitgevoerd, is de andere speler aan de beurt.

Bijzondere spelregels

De vertrouwensvraag

Er zijn twee mogelijkheden, waardoor een vertrouwensvraag wordt gesteld:

a) Omdraaien van een kaart “vertrouwensvraag”

Als een speler na zijn actieve beurt een vertrouwensvraag moet stellen, wordt bij de aangegeven factie vastgesteld, welke speler daarop de grootste invloed heeft.

b) 8 Invloedkaarten aan een factie: buitengewone vertrouwensvraag

De buitengewone vertrouwensvraag wordt automatisch gesteld (zonder een kaart “vertrouwensvraag” om te draaien), als aan het einde van een beurt, voor het aanvullen van de hand, aan een factie 8 invloedkaarten liggen.

Veloop van een vertrouwensvraag

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

- Om vast te stellen, welke speler op de betreffende factie de grootste invloed heeft, telt men de punten van zijn daar liggende invloedkaarten op. De meestal gedekt liggende kaarten worden omgedraaid.
- De winnaar verliest zijn hoogste aan deze factie gelegen invloedkaart.
- De verliezer verliest zijn laagste aan deze factie gelegen invloedkaart.

- De spelers leggen deze kaarten open op hun eigen aflegstapel.
- De resterende kaarten aan deze factie blijven open liggen.
- De speler met de grootste invloed wint de gunsten van de bovenste patriciër uit de factie. Hij krijgt de kaart, en legt deze open voor zich neer.
- Als het aantal invloedpunten van beide spelers gelijk is, blijven alle invloedkaarten open liggen tot het in deze factie wederom tot een vertrouwensvraag komt. Ook de patriciër blijft waar hij is.
- De omgedraaide kaart “vertrouwensvraag” blijft open op de aflegstapel liggen.

Belangrijk: Bij een buitengewone vertrouwensvraag kan een gelijke stand in het verdere verloop van het spel alleen opgelost worden door de inzet van actiekaarten, omdat er geen invloedkaarten meer aan deze groep mogen worden aangelegd. Zie kaartenbeschrijvingen op blz. 6 en 7.

Voorbeeld van een vertrouwensvraag (door omdraaien)

De kaart “Ondervraag de Aedilen” wordt omgedraaid. Beide spelers leggen nu alle invloedkaarten, die aan de factie van de Aedilen liggen, open. Beiden tellen de punten van hun invloedkaarten op.

Caesar heeft daar een invloedkaart met waarde 3 en een met waarde 4 liggen (7 punten), Cleopatra heeft een 2 en tweemaal een 3 (8 punten). Cleopatra wint en pakt de bovenste Aedilenkaart. Vervolgens moet Cleopatra één van beide invloedkaarten met waarde 3 op de aflegstapel leggen; Caesar moet eveneens een invloedkaart met waarde 3 (de laagste) op zijn stapel afleggen.



CAESAR



CLEOPATRA

Geen kaarten meer van een factie

- Wint een speler na een vertrouwensvraag de laatste kaart van een factie, dan worden direct alle invloedkaarten, die nog aan deze groep liggen, verwijderd en op de betreffende aflegstapels gelegd.
- Wordt voor deze verdeelde factie in het verdere verloop van het spel een “vertrouwensvraag” omgedraaid, dan is deze niet meer van belang. De speler verwijderd de kaart uit het spel (in de doos) en draait meteen de volgende “vertrouwensvraag” om.

De Orgie

De stapel “vertrouwensvragen” bevat ook 3 kaarten “orgie”.

Als deze worden omgedraaid, wordt er geen vertrouwensvraag gesteld. De kaart komt open op de aflegstapel.

Als de kaart “orgie; schud de kaarten” wordt omgedraaid, moeten alle kaarten met “vertrouwensvragen” geschud worden.

De afleg- en trekstapel worden samengevoegd en geschud, waarna ze de nieuwe gedekte trekstapel vormen.

Invloedkaarten “Filosoof” en “Filosofe”

- Deze speciale kaarten worden zoals elke normale invloedkaart open of gedekt aan een factie gelegd.
- Als er een vertrouwensvraag gesteld wordt aan een factie, waaraan een “Filosoof” of “Filosofe” ligt, verliest de speler met de hoogste invloed in plaats van die met de laagste invloed. Filosofen draaien het resultaat om.
- De speler met de grootste invloed moet, ondanks dat hij heeft verloren, zijn hoogste invloedkaart afleggen, en de speler met de laagste invloed verliest zijn laagste kaart. De “Filosoof” wordt ook afgelegd.

Voorbeeld: De Censoren worden ondervraagd. Cleopatra's invloed bedraagt 9 (4 + 5), die van Caesar slechts 3. Maar hij heeft aan die factie ook de kaart "Filosoof" liggen. Caesar wint en pakt de bovenste Censor. Caesar moet zijn laagste invloedkaart (3) en de filosoof afleggen. Cleopatra heeft verloren en moet haar hoogste kaart (5) afleggen.

Speciale gevallen rond de "Filosoof"

Als er tijdens het spelen vragen rijzen, kunnen hier de antwoorden worden gezocht!

- Wanneer de invloed van beide spelers gelijk is bij een vertrouwensvraag, blijven alle kaarten open liggen, ook de kaart "Filosoof". De beslissing wordt uitgesteld.
- Ligt aan een factie alleen een "Filosoof", dan wordt de beslissing uitgesteld. De "Filosoof" blijft open aan de factie liggen.
- Als aan de ene kant alleen een "Filosoof" ligt, en aan de andere kant één of meerdere invloedkaarten, dan wint de speler met de "Filosoof".
- Hebben beide spelers een "Filosoof" aan de factie gelegd, dan heffen ze elkaar op en is de winnaar de speler met de grootste invloed op de factie. Beide "Filosofen" worden afgelegd.
- Heeft de ene speler 1 "Filosoof" aan de factie gelegd en de andere speler 2, dan wint de speler met de minste invloed op de factie.
- Heeft de ene speler 2 "Filosofen" aan de factie gelegd en de andere speler geen, dan wordt dit beschouwd als heeft deze speler maar 1 "Filosoof" gelegd. 2 "Filosoof" van dezelfde speler heffen elkaar dus niet op. Ze moeten na de waardering allebei worden afgelegd.

De actiekaarten

De spelers beschikken over 13 actiekaarten, waarvan ze er één per beurt kunnen spelen. De gespeelde kaart wordt daarna open op de eigen aflegstapel gelegd.

Er bestaan 6 verschillende actiekaarten:

1. Aanslag (4 x)



Verwijder 1 openliggende invloedkaart van de andere speler. Hij legt de verwijderde kaart op zijn aflegstapel.

2. Spion (2 x)



Bekijk de hand van de andere speler. Kies 1 kaart uit, die hij op zijn aflegstapel legt. Dan mag de bespioneerde speler direct een nieuwe kaart van een eigen reservestapel trekken.

3. Egyptische/Romeinse Rokade (2 x)



Je mag al je invloedkaarten aan twee facties opnemen. Deze mag je nu opnieuw over deze facties verdelen. Alle kaarten worden gedekt neergelegd. Het is toegestaan om alle kaarten aan één factie te leggen.

Maar: Er mogen niet meer dan 5 invloedkaarten aan één kant en niet meer dan 8 invloedkaarten aan beide kanten van een factie liggen.

4. Verkenner (2 x)



Draai alle kaarten van de andere speler aan één factie open. De kaarten moeten open blijven liggen.

5. De toern der goden (1 x)



Verwijder van een factie alle invloedkaarten van beide spelers. Alle kaarten worden op de betreffende aflegstapels gelegd.

6. Cleopatra's / Caesar's Veto (2 x)



Als de andere speler een actiekaart inzet, mag je deze kaart direct uitspelen en zijn actie verhinderen. Beide kaarten worden daarna afgelegd. Vervolgens mag je direct een vervangende kaart van een eigen reservestapel trekken.

Het is niet toegestaan om een vetokaart tegen een andere vetokaart in te zetten.

De invloedbonus

Er zijn 6 invloedbonuskaarten: 2 x Senator, 2 x Praetor en 2 x Quaestor. Een speler krijgt aan het begin van het spel 1 invloedbonuskaart met een geheime opdracht. Heeft een speler aan het einde van het spel de meerderheid van de patriciërs in de op zijn kaart genoemde factie voor zich gewonnen (dus minstens 3 van de 5), dan heeft hij zijn opdracht vervuld en krijgt daarvoor twee extra overwinningspunten.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren worden beëindigd:

- 1) Alle patriciërs zijn door de spelers gewonnen.
- 2) Beide spelers hebben geen invloedkaarten meer.

Bijzondere gevallen:

- Als nog maar één speler invloedkaarten heeft, speelt hij alleen verder. Als hij geen invloedkaarten meer kan aanleggen, omdat

aan alle overgebleven facties 5 kaarten aan zijn kant liggen, dan eindigt het spel eveneens.

Er wordt dan geen vertrouwensvraag meer omgedraaid.

- Patriciërkaarten, die aan het einde van het spel nog niet zijn gewonnen, worden niet meegerekend.

De overwinningspunten worden als volgt berekend:

| | |
|---|------------------------|
| Iedere gewonnen patriciër | 1 overwinningspunt |
| Meerderheid in een factie (3 van de 5 of 2 van de 3) | + 1 overwinningspunt |
| Alle patriciërs van een groep gewonnen | + 1 overwinningspunt |
| Invloedbonus gewonnen | + 2 overwinningspunten |

Binnen één factie kunnen meervoudig overwinningspunten worden behaald. Als een speler bijvoorbeeld alle quaestoren heeft en deze ook op zijn invloedbonuskaart stonden, krijgt hij voor deze quaestoren 9 punten (5 voor de kaarten, + 1 voor de meerderheid, + 1 voor de hele groep, + 2 voor de invloedbonus).

De speler, die de meeste overwinningspunten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler, die de meeste patriciërs bezit.



Tip: Als je een aantal keren hebt gespeeld, en je vindt dat er te veel orgieën in het spel zijn, kun je de volgende regelvarianten proberen:

- 1) Zodra 2 facties geheel van tafel zijn verdwenen (gewonnen), en bij één van de volgende vertrouwensvragen wordt een "orgie" omgedraaid, verwijder je deze kaart uit het spel. De orgiekaart met de toevoeging "Schud de kaarten" mag niet verwijderd worden. Of:
- 2) Verwijder voor het spel 1 "orgie" uit de stapel "vertrouwensvragen".