

# CAESAR & CLEOPATRA

## Doel van het spel

De speler die de meeste zegepunten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

⇒ 135 kaarten opgedeeld in 3 groepen :

- \* 35 neutrale kaarten : 21 x patriciër, 8 x vertrouwensvragen, 6 x invloedbonus
- \* 50 Romeinse kaarten : 37 invloedkaarten en 13 actiekaarten
- \* 50 Egyptische kaarten : 37 invloedkaarten en 13 actiekaarten

## Spelvoorbereiding

- ⇒ **Opbouw van de neutrale stapel** : De neutrale kaarten worden uit de stapel verwijderd en vervolgens opgesplitst. De 21 patriciër-kaarten worden op hun beurt opgesplitst in 5 groepen nl. 5 senatoren, 5 praetoren, 5 quaestoren, 3 censoren en 3 aedilen. Deze groepen worden in 5 rijen naast elkaar zichtbaar op tafel gelegd. De volgorde van de kaarten binnen zijn groep is onbelangrijk. De 8 kaarten 'vertrouwensvraag' worden geschud en verdekt naast de patriciër-kaarten gelegd.
- ⇒ **Opbouw van de speler-stapels** : Elke speler speelt met zijn eigen kaartenset. De ene speelt met de Romeinse kaarten van Caesar, de andere met de Egyptische kaarten van Cleopatra. Elke set bestaat uit 2 soorten kaarten nl. invloedkaarten met cijfers (elke waarde van 1 tot en met 5 is 7 maal voorhanden) of een 'P' in de hoeken (2 maal voorhanden), en actiekaarten met een 'A' op de achterzijde. Elke speler neemt uit zijn 37 invloedkaarten 10 kaarten en legt deze terzijde. Van elke waarde (1 tot en met 5) moeten er 2 genomen worden. De resterende invloedkaarten worden geschud en elke speler legt deze als een verdekte voorraadstapel voor zich af. Vervolgens stelt elke speler zijn actiekaarten-stapel samen door de 13 actiekaarten in een door hem bepaalde volgorde te sorteren. Deze stapel actiekaarten wordt verdekt naast voorraadstapel 1 gelegd. Van nu af aan mogen geen van beide voorraadstapels nog ingekeken worden.
- Advies bij het eerste spel : Omdat de betekenis van de actiekaarten het gemakkelijkste geleerd wordt al spelende, verdient het aanbeveling om bij het eerste spel de actiekaarten gewoon te schudden en één voor één uit te spelen.
- ⇒ **De geheime speciale opdracht** : De 6 invloedbonus-kaarten worden geschud en elke speler ontvangt er verdekt één van. De inhoud van deze kaart houdt de speler verborgen voor de andere. De resterende 4 kaarten belanden verdekt terug in de doos.

## Spelverloop

- ⇒ De spelers leggen om beurten invloedkaarten aan één of twee patriciërgroepen aan. Komt het bij een patriciërgroep tot een vertrouwensvraag, dan ontvangt de speler die de grootste invloed uitoefent op deze patriciër de bovenste patriciër-kaart.
- ⇒ **Afleggen van de eerste invloedkaarten** : Elke speler neemt de 10 invloedkaarten die hij reeds opzij had gelegd ter hand. Vervolgens legt hij aan zijn zijde van de patriciër-kaarten verdekt één invloedkaart van elke waarde (1 tot 5). Per groep mag er maar één invloedkaart liggen. De speler kiest zelf bij welke groep hij welke invloedkaart legt. De 5 resterende invloedkaarten neemt hij ter hand.
- ⇒ **Verloop van een speelronde** :  
De Cleopatra-speler begint steeds. Daarna zijn beide spelers afwisselend aan de beurt. De speler die aan de beurt is heeft de keuze uit 2 mogelijkheden nl. actief worden of passief blijven.

- \* **Actief worden** : Als een speler beslist om actief te worden, dan heeft hij de keuze uit de volgende actie-

mogelijkheden : één actiekaart uitspelen, één of twee invloedkaarten aanleggen, zijn handkaarten terug aanvullen of een vertrouwensvraag stellen.

- ⊗ Eén actiekaart uitspelen : Een speler mag op een willekeurig moment tijdens zijn beurt één actiekaart uitspelen. De uitgespeelde actiekaart wordt vervolgens zichtbaar op een eigen aflegstapel gelegd.
- ⊗ Invoedkaart(en) aanleggen : De speler moet één of twee invloedkaarten aanleggen aan zijn kant van de patriciërkaarten. Hij kan er voor kiezen om één invloedkaart verdekt aan één groep naar keuze te leggen of twee invloedkaarten zichtbaar aan één of twee groepen van zijn keuze. Een speler heeft ten allen tijde het recht om zijn verdekt liggende invloedkaarten in te kijken. Per patriciërgroep mag een speler aan zijn zijde maximaal 5 invloedkaarten leggen. Aan beide zijden samen mogen er maximaal 8 invloedkaarten liggen.
- ⊗ Handkaarten terug aanvullen : Zodra een speler alle gewenste kaarten heeft uitgespeeld, vult hij zijn handkaarten terug aan tot 5 door één voor één kaarten te nemen van zijn voorraadstapel. Per bij te nemen kaart beslist de speler zelf of een hij een invloed- of actiekaart neemt.
- ⊗ Vertrouwensvraag omdraaien : Op het einde van zijn beurt draait de speler de bovenste kaart van de stapel vertrouwensvragen om. Hier-door komt het meestal tot een bevraging van de patriciërs (zie verder). Wordt de kaart 'Orgie' omgedraaid, lees dan verder bij 'Orgie'. Uitgespeelde vertrouwensvragen worden zichtbaar naast de stapel gelegd.

- \* **Passief blijven** : Als een speler niet wil of kan ingrijpen in het spel, mag hij passen. In dit geval mag hij willekeurig veel handkaarten zichtbaar op zijn aflegstapel leggen en van zijn voorraadstapel even veel kaarten terug ter hand nemen. Er wordt geen kaart 'vertrouwensvraag' omgedraaid !

Nadat een speler of actief geworden of passief gebleven is, is zijn beurt voorbij en is zijn medespeler aan de beurt.

⇒ **De vertrouwensvraag** : Er zijn twee mogelijkheden om tot een vertrouwensvraag te komen :

- \* **Omdraaien van een vertrouwensvraag-kaartje** : Draait een speler tijdens zijn actieve ronde een dergelijk kaartje om, dan moet voor de vermelde patriciërgroep bepaald worden welke speler de grootste invloed heeft.
- \* **Bijzondere vertrouwensvraag** : Zodra er op het einde van een beurt van een speler 8 invloedkaarten bij een patriciërgroep liggen, komt het automatisch tot een bijzondere vertrouwensvraag. Er dient in dit geval geen vertrouwensvraag-kaartje omgedraaid te worden.

Om te bepalen welke speler bij een bepaalde patriciërgroep de grootste invloed heeft, telt elke speler de invloedpunten van zijn invloedkaarten die bij deze patriciërgroep liggen, samen. Ook de punten van de verdekt liggende invloedkaarten worden er bij opgeteld. De speler met de grootste invloed wint de strijd en ontvangt de bovenste patriciërkaart. Hij legt deze zichtbaar voor zich af. De winnaar verliest wel zijn hoogste invloedkaart bij deze groep. De verliezer verliest zijn laagste invloedkaart hierbij. De verloren invloedkaarten worden door de spelers op hun aflegstapel gelegd, de resterende invloedkaarten blijven gewoon bij deze patriciërgroep liggen. Bij een gelijkstand blijven de invloedkaarten gewoon liggen tot het bij deze groep opnieuw tot een vertrouwensvraag komt. De omgedraaide vertrouwensvraag-kaart blijft zichtbaar liggen op de aflegstapel. Als het bij een bijzondere vertrouwensvraag tot een gelijkstand komt, kan deze uitsluitend opgelost worden door het uitspelen van een actiekaart. Het maximum aantal invloedkaarten bij de twee speler tezamen mag immers niet hoger dan 8 liggen.

Als na een vertrouwensvraag de laatste kaart van een patriciërgroep werd weggenomen, worden alle resterende invloedkaarten die nog bij deze rij liggen verwijderd en op hun aflegstapel gelegd. Mocht er verder in het spel toch nog een vertrouwensvraag opduiken voor deze patriciërgroep, dan heeft deze vraag geen betekenis. De betrokken kaart wordt uit het spel genomen en de volgende vertrouwensvraag wordt gesteld.

- ⇒ **Orgie** : De stapel van vertrouwensvragen bevat ook 3 'orgie'-kaarten. Als één van deze kaarten wordt omgedraaid, komt het niet tot een vertrouwensvraag en wordt de betrokken kaart op de aflegstapel gelegd. Enkel als het orgie-kaartje met de vermelding 'Bitte mischen' tevoorschijn komt, worden alle vertrouwensvraag-kaartjes (reeds uitgespeelde en nog verdekte) geschud. De nieuwe stapel wordt verdekt klaargelegd.
- ⇒ **Invoedkaart 'Filosof/in'** : Deze speciale invloedkaart wordt net zoals alle andere invloedkaarten zichtbaar of verdekt aangelegd bij een patriciërgroep. Komt het in een patriciërgroep waarin zich een filosoof bevindt tot

een vertrouwensvraag, dan wint niet de speler die de grootste invloed heeft, maar diegene die de kleinste invloed heeft. De filosoof interpreteert de resultaten andersom. De speler die de grootste invloed uitoefende moet ondanks het feit dat hij de vertrouwensvraag verloor zijn hoogste invloedkaart afgeven. De speler die de vertrouwensvraag won ondanks zijn lagere invloed, moet zijn laagste invloedkaart afgeven. Ook de filosoofkaart moet opzij gelegd worden.

#### **Speciale situaties :**

- \* Als er zich bij een vertrouwensvraag een gelijkstand voordoet waarbij ook een filosoof aanwezig is, dan blijven alle kaarten zichtbaar liggen, dus ook de filosoof. De beslissing is verdaagd.
- \* Ook als er bij een patriciërgroep aan beide zijden samen slechts één filosoofkaart ligt, wordt de beslissing verdaagd.
- \* Liggen er aan één zijde invloedkaarten en aan de andere zijde slechts één filosoofkaart, dan wint de speler die de filosoofkaart uitspeelde.
- \* Ligt er aan beide zijden een filosoof, dan heffen deze elkaar op. Er wordt nu alleen rekening gehouden met de gewone invloedkaarten. De speler die de grootste invloed uitoefent op de patriciërgroep, wint.
- \* Heeft één speler één filosoofkaart ingezet en de andere twee filosoofkaarten, dan wint de speler met de geringste invloed.
- \* Speelde één speler twee filosofen uit en de andere geen (uitsluitend gewone invloedkaarten) dan heffen deze twee filosofen elkaar niet op omdat ze tot één speler behoren. Er wordt gehandeld alsof er slechts één filosoofkaart ligt. Na de invloedbepaling worden wel beide filosofen uit het spel verwijderd.

#### ⇒ **Actiekaarten :**

Elke speler mag per beurt maximaal één van zijn 13 actiekaarten uitspelen. De uitgespeelde actiekaart moet nadien zichtbaar op de eigen aflegstapel gelegd worden. Er zijn 6 soorten actiekaarten :

- \* **Aanslag 4 x (Anschlag) :** Verwijder 1 zichtbaar liggende invloedkaart van uw tegenspeler. De verwijderde kaart verdwijnt op zijn aflegstapel.
- \* **Spion 2 x (Spion) :** Bekijk de handkaarten van uw tegenspeler en kies er één uit die hij op zijn aflegstapel moet leggen. De bespioneerde speler mag zich echter wel onmiddellijk een nieuwe kaart nemen van één van zijn voorraadstapels.
- \* **Egyptische of Romeinse Rokkade 2x (Rochade) :** Kies twee patriciërgroepen en verwijder alle daarbijhorende eigen invloedkaarten. Ver- deel vervolgens deze invloedkaarten terug over de twee groepen. Alle kaarten moeten verdekt neergelegd worden. Het is toegestaan om aan één groep geen invloedkaarten te leggen. Let op : Aan één zijde van een patriciërgroep mogen er zich maximaal 5 invloedkaarten bevinden, aan beide zijden samen maximaal 8 !
- \* **Verkenner 2x (Kundschafter/in) :** Draai bij één patriciërgroep alle invloedkaarten van uw medespeler om. Van nu af aan moeten ze zichtbaar blijven liggen.
- \* **Toorn van de goden 1 x (Zorn der Götter) :** Verwijder van een willekeurige patriciërgroep alle invloedkaarten (eigen én vreemde) en leg deze op hun respectievelijke aflegstapels.
- \* **Veto van Cleopatra/Caesar 2x (Veto) :** Als een speler een actiekaart uitspeelt, mag je onmiddellijk deze kaart uitspelen om deze actie te verhinderen. Beide kaarten worden uit het spel verwijderd. Het is niet toegestaan om een veto-kaart te gebruiken tegen een veto-kaart. Na het uitspelen van een veto-kaart mag deze speler een nieuwe kaart nemen van zijn voorraadstapel.

⇒ **Invloedbonus-kaarten :** Er zijn 6 van deze kaarten nl. 2 x Senator, 2 x Praetor en 2 x Quaestor. Bij het begin van het spel ontvangt elke speler verdekt één van deze kaarten. Slaagde hij er op het einde van het spel om in deze groep de grootste invloed uit te oefenen op de patriciërs, dan heeft hij zijn speciale opdracht vervuld en ontvangt hij 2 extra zegepunten.

## **Einde van het spel**

⇒ Het spel kan op twee manieren beëindigd worden :

- \* Alle patriciërs zijn verdeeld onder de spelers
- \* Beide spelers hebben geen invloedkaarten meer

⇒ **Speciale situatie :** Als nog slechts één speler invloedkaarten over heeft, speelt hij gewoon alleen verder. Mocht hij echter aan geen enkele van de resterende patriciërgroepen nog invloedkaarten aanleggen omdat hij

er aan zijde al overal 5 aan heeft liggen, dan stopt het spel. Een vertrouwensvraag wordt niet meer omgedraaid. Patriciërkaarten die op het einde van het spel niemand toebehoren, leveren geen punten op.

⇒ **Verdeling van de zegepunten :**

- \* Elke gewonnen patriciër : 1 zegepunt
- \* Meerderheid in een patriciërgroep : + 1 zegepunt
- \* Alle patriciërs van een bepaalde groep gewonnen : + 1 zegepunt
- \* Vervullen van de eigen opdracht : + 2 zegepunten

Eén patriciërgroep kan meerdere zegepunten opleveren. Heeft een speler bijvoorbeeld alle Quaestoren en vormden deze zijn speciale opdracht, dan ontvangt hij 9 zegepunten nl. 5 voor de kaarten + 1 voor de meerderheid + 1 voor alle patriciërs + 2 voor zijn vervulde opdracht.

⇒ De speler die de meeste zegepunten verzamelde, wint het spel. Bij een gelijkstand wint de speler die de meeste patriciërs heeft verzameld.

⇒ **Tip :** Als u het spel al enkele malen heeft gespeeld, en u vindt dat er te veel 'orgiën' in het spel zijn, dan kan u de volgende wijziging aanbrenge :

- \* Zodra 2 patriciërgroepen volledig van de tafel verwijderd zijn en er wordt bij een vertrouwensvraag een 'orgie'-kaart omgedraaid, dan wordt deze kaart gewoon uit het spel verwijderd. de 'orgie'-kaart met de opdruk 'bitte mischen' mag echter niet uit het spel verwijderd worden !
- \* Verwijder reeds voor het begin van het spel één 'orgie'-kaart

CAESAR & CLEOPATRA		
Kosmos	Lüdtke, Wolfgang	1997
2 spelers	vanaf 10 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997