

Beispiel Philosoph:
Befragt werden die Zensoren. Cleopatras Einfluss beträgt 9 (4+5), Caesar hat nur eine 3 dort liegen – aber auch einen Philosophen! Caesar gewinnt damit und nimmt sich den obersten Zensor. Caesar muss nun seine niedrigste Einflusskarte (die 3) und seinen Philosophen ablegen. Cleopatra hat verloren, muss aber dennoch ihre höchste Karte (die 5) ablegen.

| SONDERFÄLLE PHILOSOPH | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|---|
| SPIELER 1 | SPIELER 2 | ERGEBNIS |
| 2,3,5 (= 10) Entscheidung vertagt | P,2,2,3,3 (= 10) | Der Einfluss beider Spieler ist gleich stark. Alle Karten bleiben offen liegen, auch der Philosoph. Die Entscheidung ist vertagt. |
| P (= 0) Entscheidung vertagt | - (= 0) | An einer Patrizier-Gruppe liegt nur 1 Philosoph. Die Entscheidung ist ebenfalls vertagt. Die Karte bleibt offen liegen. |
| P (= 0) Spieler 1 gewinnt | 2,3 (= 5) | Auf einer Seite liegt nur 1 Philosoph, auf der anderen Seite liegen jedoch Einflusskarten. Es gewinnt der Spieler, der den Philosophen gelegt hat. Der Philosoph kommt aus dem Spiel. |
| P,2,4 (= 6) Spieler 1 gewinnt | P,1,3 (= 4) | Beide Spieler haben je 1 Philosophen gelegt. Die beiden Karten heben sich auf. Es gewinnt der Spieler, der den größeren Einfluss besitzt. Beide Philosophen kommen aus dem Spiel. |
| P,2,5 (= 7) | P,P,1,1 (= 3) Spieler 2 gewinnt | Ein Spieler hat 1 Philosophen gelegt, der andere jedoch 2 Philosophen. Jeweils 1 Philosoph hebt sich gegenseitig auf. Da aber noch 1 Philosoph übrig ist, gewinnt der Spieler mit dem geringeren Einfluss. Alle Philosophen kommen aus dem Spiel. |
| P,P,1 (= 1) Spieler 1 gewinnt | 2,2,5 (= 9) | Ein Spieler hat an einer Patrizier-Gruppe 2 Philosophen, der andere Spieler aber keinen Philosophen. Es wird gewertet, als läge nur 1 Philosoph. 2 Philosophen bei einem Spieler heben sich nicht gegenseitig auf! Nach der Wertung kommen beide Philosophen aus dem Spiel. |

SPIELENDEN

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Alle Patrizier wurden gewonnen.
2. Beide Spieler haben keine Einflusskarten mehr oder können keine Einflusskarten mehr spielen.

Sonderfälle

- Hat nur noch ein Spieler Einflusskarten, spielt er alleine weiter. Nach jedem seiner Züge folgt eine Vertrauensfrage.
- Darf dieser Spieler jedoch keine Einflusskarten mehr anlegen, weil an allen verbliebenen Patrizier-Gruppen bereits 5 Karten auf seiner Seite liegen, endet das Spiel ebenfalls. In diesem Fall wird keine Vertrauensfrage mehr aufgedeckt.

Achtung: Patrizier-Karten, die bei Spielende noch von keinem Spieler gewonnen wurden, werden nicht mehr verteilt.

Die Siegpunkte (SP) werden wie folgt ermittelt:

Jeder gewonnene Patrizier 1 SP
Mehrheit in einer Patrizier-Gruppe +1 SP (3 von 5 bzw. 2 von 3)
Alle Patrizier einer Gruppe gewonnen +1 SP (5 von 5 bzw. 3 von 3)
Gewinn des Einflussbonus +2 SP
Innerhalb einer Patrizier-Gruppe können also mehrfach Siegpunkte gewonnen werden.

Beispiel 1:

Hat ein Spieler alle Quaestoren und diese standen auch auf seiner Karte Einflussbonus, so erhält er für die Quaestoren 9 SP. 5 für die Karten, +1 für die

Mehrheit, +1 für die ganze Gruppe und +2 für den Einflussbonus.

Beispiel 2:

Bei Spielende wurden 3 Senatoren von keinem Spieler gewonnen. Die restlichen 2 Senatoren wurden von einem Spieler gewonnen. Dieser Spieler erhält 2 SP für die beiden Senatoren. Da er weder die Mehrheit (3 von 5), noch alle Senatoren (5 von 5) gewonnen hat, erhält er dafür auch keine SP.

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

Variante:

Sind die Spieler nach einigen Partien der Ansicht, dass zu viele Orgien im Spiel sind, so können sie schon vor dem Spiel 1 Karte „Orgie“ aus dem Stapel Vertrauensfragen entfernen.
Ausnahme: Die Karte „Orgie“ mit dem Zusatz „BITTE MISCHEN“ darf nicht entfernt werden.

Achtung: Das Spiel mit den Aktionskarten
Der Einsatz der Aktionskarten eröffnet viele taktische Möglichkeiten!

- Beim ersten Spiel mit den Aktionskarten sollten beide Spieler einfach frisch drauflos spielen und die Karten während des Spiels kennenlernen.
- Erfahrene Spieler können sich ihren Aktionskarten-Stapel auch selbst zusammenstellen. Beide Spieler sortieren dann die 13 Aktionskarten in einer von ihnen gewünschten Reihenfolge.

DIE AKTIONSKARTEN

1. Ägyptische/Römische Rochade (2x)

2 Patrizier-Gruppen auswählen und alle eigenen Einflusskarten aufnehmen, die dort liegen. Diese Karten können jetzt neu auf beide Patrizier-Gruppen verteilt werden. Alle Karten müssen verdeckt angelegt werden. Es ist auch erlaubt an einer der Gruppen keine Karte anzulegen.



Achtung:

An einer Gruppe dürfen nicht mehr als 5 eigene Karten und nicht mehr als 8 Karten insgesamt anliegen!

2. Anschlag (4x)

1 offen liegende Einflusskarte des Mitspielers entfernen. Die entfernte Karte kommt aus dem Spiel.



3. Cleopatras/Caesars Veto (2x)

Setzt der Mitspieler eine Aktionskarte ein, darf sofort, also ausnahmsweise im gegnerischen Zug, diese Karte ausgespielt und die Aktion verhindert werden. Beide Karten kommen danach aus dem Spiel. Anschließend zieht der Spieler der Veto-Karte eine Karte von einem eigenen Nachziehstapel.



Achtung:

Die Veto-Karte ist somit die einzige Karte, die während des gegnerischen Spielzugs – und nur dann! – gespielt werden darf! Es ist nicht erlaubt, eine Veto-Karte gegen eine Veto-Karte einzusetzen!

4. Kundschafter/in (2x)

Alle Karten des Mitspielers an einer Patrizier-Gruppe aufdecken. Die Karten bleiben offen liegen.



5. Spion/in (2x)

Die Handkarten des Mitspielers ansehen und davon eine Karte auswählen, die aus dem Spiel kommt. Der ausspionierte Spieler darf sofort eine neue Karte von einem seiner Nachziehstapel nachziehen.



6. Zorn der Götter (1x)

An einer beliebigen Patrizier-Gruppe alle Einflusskarten entfernen – eigene und die des Mitspielers. Alle entfernten Karten kommen aus dem Spiel.



Der Autor:

Wolfgang Lüdtkke, Jahrgang 1963, lebt mit seiner Frau Kirsten in Duisburg. Als Bankkaufmann gestartet, hat er sich während seines Marketing-Studiums als Spielesammler und Spielekritiker betätigt. Irgendwann ist es dann zur Entwicklung und Ausarbeitung eigener Ideen gekommen, von denen sein aufregendes Kartendrama „Caesar & Cleopatra“ seine erfolgreichste Veröffentlichung ist. Heute ist er als Geschäftsführer von TM-Spiele redaktionell für einen großen Teil des jährlichen Familien- und Erwachsenenspielerprogramms des KOSMOS Verlags verantwortlich. Falls er sich mal nicht mit Spielen beschäftigt, liebt er es, amerikanische Screwball-Komödien der 30er und 40er und französische Filme aus den 70er und 80er Jahren anzusehen.



Redaktionelle Bearbeitung:

TM-Spiele, Michael Baskal, Ralph Querfurth
Illustration: Franz Vohwinkel
Grafik: Franz Vohwinkel, Pohl & Rick Grafikdesign

KOSMOS

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr. 691103

© 1997, 2010 KOSMOS Verlag
Pflzerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de



ACHTUNG!

Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr!



Ludofactor GmbH
Sophie-Charlotten-Str. 9-10
D-14059 Berlin



CAESAR & CLEOPATRA

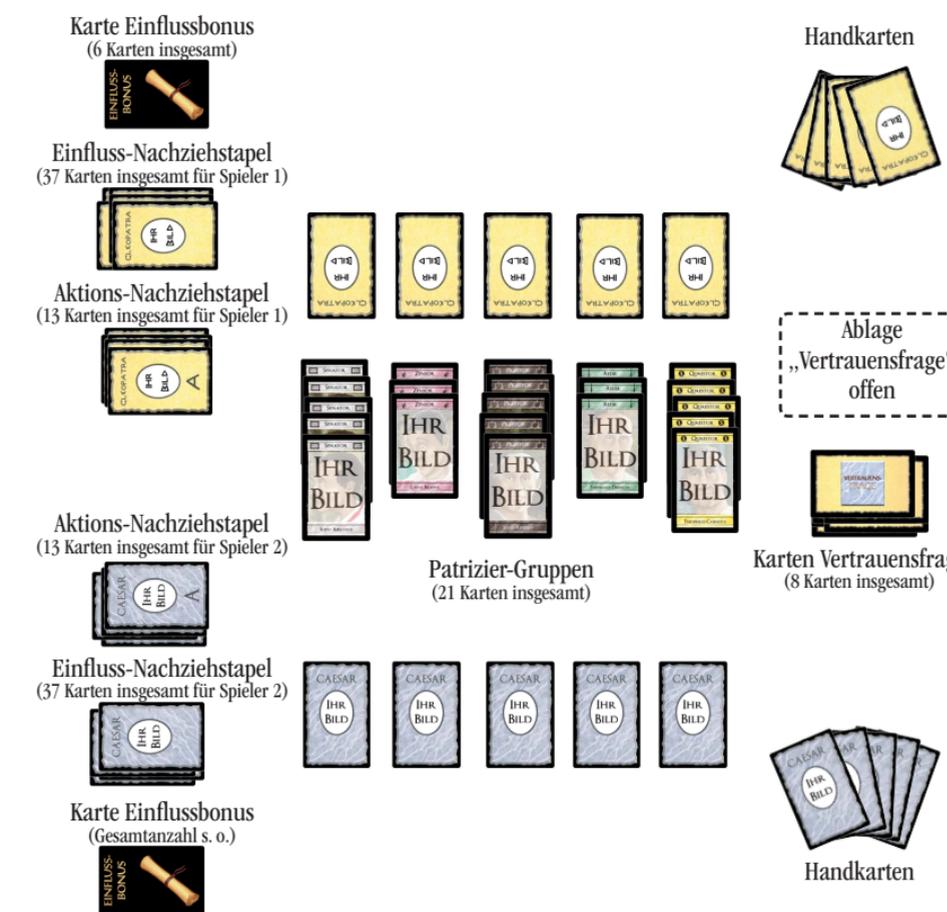
Für 2 Spieler ab 10 Jahren



Caesar und Cleopatra liegen im Streit, denn 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, gewinnt und entscheidet damit über Ägyptens Unabhängigkeit.

WOLFGANG LÜDTKE

STARTAUFBAU & SPIELMATERIAL



VORBEREITUNG DES SPIELS

- 1. Die neutralen Karten**
In der Tischmitte werden die neutralen Karten zwischen den beiden Spielern aufgebaut. Dafür werden zuerst die 35 neutralen Karten aussortiert.
- Die **21 Patrizier-Karten** werden nun nach Gruppen getrennt:
 - 5 **Praetoren** (Rechtsprechung)
 - 5 **Quaestoren** (Staatskasse)
 - 5 **Senatoren** (Volksvertretung)
 - 3 **Aedilen** (Polizeigewalt)
 - 3 **Zensoren** (Sitte)
 Die so entstandenen 5 Gruppen werden entsprechend der Abbildung nebeneinander offen in die Mitte gelegt. Die Reihenfolge der Karten innerhalb einer Gruppe ist ohne Bedeutung.
 - Die **8 Vertrauensfragen** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Patrizier-Karten bereitgelegt.
 - Die **6 Karten Einflussbonus** (je 2 x Praetor, Quaestor und Senator) werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt eine Karte, deren Inhalt er geheim hält. Die übrigen 4 Karten kommen unbesehen aus dem Spiel. Hat ein Spieler am Ende des Spiels die Mehrheit (mindestens 3 von 5) in der Patrizier-Gruppe, die auf seiner Karte Einflussbonus steht, erhält er dafür zwei zusätzliche Siegpunkte.

ABLAUF & SPIELZIEL

- 2. Die Spielerkarten**
Die Spieler einigen sich, wer Caesar und wer Cleopatra spielt. Jeder erhält seinen eigenen Kartensatz: Caesar die römischen Karten und Cleopatra die ägyptischen Karten. In jedem Kartensatz gibt es zwei verschiedene Kartenarten:
- Einflusskarten** (mit Zahl oder P in den Ecken)
 - Aktionskarten** (mit A auf der Rückseite)
- Achtung:** Die Aktionskarten und ihre Funktionen werden noch ausführlich beschrieben.
- Beide Spieler suchen sich nun jeweils aus ihren Einflusskarten folgende Karten heraus: Je 2 Karten mit den Werten von 1 bis 5.
- Jeder Spieler legt verdeckt an seiner Seite der Patrizier-Gruppen 5 Karten (mit den Werten 1 bis 5) an – jeweils eine Karte pro Gruppe. Die Spieler können dabei frei wählen, welche der fünf Karten sie an welche Gruppe anlegen.
 - Die übrigen 5 Einflusskarten (mit den Werten 1 bis 5) nimmt jeder Spieler auf die Hand. Sie bilden zu Beginn des Spiels seine Handkarten.
 - Die restlichen Einflusskarten mischt jeder Spieler und legt den verdeckten Stapel vor sich ab – als Einfluss-Nachziehstapel.
 - Jeder Spieler erhält außerdem seinen Aktionskarten-Stapel (mit einem A auf der Rückseite).
 - Diesen Stapel legt jeder Spieler verdeckt als Aktions-Nachziehstapel neben seinem Einfluss-Nachziehstapel bereit.

ABLAUF & SPIELZIEL

- Abwechselnd legen die Spieler Einflusskarten an eine oder zwei Patrizier-Gruppen an. Kommt es bei einer Patrizier-Gruppe zu einer Wertung (Vertrauensfrage), so erhält der Spieler, der den größten Einfluss auf diese Gruppe hat, den obersten Patrizier dieses Stapels. Für Patrizier, Mehrheiten bei Patriziergruppen, alle Patrizier einer Gruppe sowie die Erfüllung der Karte Einflussbonus gibt es am Ende des Spiels Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.
- Achtung:**
- Die eigenen verdeckt liegenden Einflusskarten darf sich ein Spieler jederzeit ansehen.
 - Auf seiner Seite einer Patrizier-Gruppe darf ein Spieler maximal 5 Einflusskarten anlegen.
 - Auf beiden Seiten einer Patrizier-Gruppe dürfen von beiden Spielern zusammen maximal 8 Einflusskarten angelegt werden.
- Evtl. Aktionskarte spielen**
- Im eigenen Zug darf zusätzlich zu den Einflusskarten entweder vor oder nach dem Anlegen der Einflusskarten 1 Aktionskarte gespielt werden.
 - Die Folgen der Aktionskarte werden sofort ermittelt. Danach kommt die Karte aus dem Spiel.
- Sonderfall:** Könnte ein Spieler trotz Einsatz einer Aktionskarte keine Einflusskarte spielen, verfällt sein kompletter Zug. Er darf also auch keine Aktionskarte spielen und es wird auch keine Vertrauensfrage aufgedeckt. Der andere Spieler ist an der Reihe. Sollten beide Spieler keine Einflusskarten mehr spielen können, endet das Spiel.
- 1. Eine oder zwei Einflusskarten anlegen**
Der Spieler muss 1 oder 2 Einflusskarten an seiner Seite anlegen. Entweder:
- 1 Einflusskarte verdeckt an eine Gruppe seiner Wahl, oder
 - 2 Einflusskarten offen. Diese kann er beide an eine Gruppe anlegen oder je 1 Karte an 2 Gruppen seiner Wahl.

- 2. Handkarten ergänzen**
Hat ein Spieler alle gewünschten Karten gespielt, füllt er anschließend seine Hand nach seiner Wahl vom Einfluss-Nachziehstapel oder vom Aktions-Nachziehstapel auf. Darf der Spieler mehrere Karten nachziehen, um seine Handkarten auf 5 zu ergänzen, kann er wählen, wie viele Karten er von welchem Stapel nachzieht. Er muss am Ende seines Zugs aber mindestens 1 Einflusskarte auf der Hand haben.
- 3. Vertrauensfrage aufdecken**
- Zum Abschluss seines Spielzugs deckt der Spieler die oberste Karte des Stapels „Vertrauensfrage“ auf. Dadurch kommt es meist zu einer Befragung der Patrizier, die sofort abgewickelt wird.
 - Aufgedeckte Karten werden offen neben die verdeckten Karten Vertrauensfrage gelegt und bilden den offenen Ablagestapel.
 - Wird eine Karte Orgie aufgedeckt, wird verfahren, wie unter dem entsprechenden Abschnitt zu „Die Orgie“ nachzulesen ist.
- Die Vertrauensfrage**
Es gibt zwei Möglichkeiten, wie es zu einer Vertrauensfrage kommen kann:
- a) Am Ende eines Spielzugs**
Deckt ein Spieler am Ende seines Zugs eine Vertrauensfrage auf, wird bei der angegebenen Patrizier-Gruppe festgestellt, welcher Spieler dort den größeren Einfluss besitzt.

- b) 8 Einflusskarten an einer Patrizier-Gruppe**
Liegen im Spielverlauf an einer Patrizier-Gruppe 8 Einflusskarten aus, kommt es sofort (vor dem Nachziehen von Handkarten) zu einer außerordentlichen Vertrauensfrage.
- Achtung:** Somit kann es während eines Spielzugs zu mehreren Vertrauensfragen kommen: außerordentliche Vertrauensfragen und anschließend am Ende des Spielzugs die reguläre Vertrauensfrage.
- Ablauf aller Vertrauensfragen**
- Der Spieler mit dem größeren Einfluss gewinnt und erhält den obersten Patrizier, den er offen vor sich ablegt.
 - Um festzustellen, welcher Spieler in der betroffenen Patrizier-Gruppe den größeren Einfluss besitzt, addiert jeder Spieler die Einfluss-Punkte (Zahlen) seiner dort liegenden Karten. Alle verdeckt liegenden Karten dieser Patrizier-Gruppe werden aufgedeckt.
 - Der Gewinner verliert seine höchste Einflusskarte an dieser Gruppe.
 - Der Verlierer verliert seine niedrigste Einflusskarte an dieser Gruppe.
 - Verlorene Karten kommen aus dem Spiel.
 - Alle verbliebenen Karten an dieser Patrizier-Gruppe bleiben **offen** liegen.
 - Die aufgedeckte Vertrauensfrage bleibt offen liegen und kommt auf den Ablagestapel.

- Achtung:** Kommt es zu einem Punktegleichstand zwischen beiden Spielern, so bleiben alle Einflusskarten liegen bis es in dieser Patrizier-Gruppe zu einer erneuten Vertrauensfrage kommt. Durch weitere Einflusskarten können sich die Mehrheitsverhältnisse im Spielverlauf wieder ändern.
- Gibt es bei einer außerordentlichen Vertrauensfrage einen Gleichstand, kann er im weiteren Spielverlauf nur durch den Einsatz von Aktionskarten aufgelöst werden, da keine weitere Karte mehr angelegt werden darf (siehe Aktionskarten).**
- Keine Karten mehr an einer Patrizier-Gruppe**
- Wurde nach einer Vertrauensfrage die letzte Karte einer Patrizier-Gruppe von einem Spieler gewonnen, werden sofort alle Einflusskarten entfernt, die noch an dieser Gruppe liegen und kommen aus dem Spiel.
 - Wird für diese Patrizier-Gruppe im weiteren Spielverlauf eine Vertrauensfrage aufgedeckt, wird sie ignoriert und kommt ebenfalls aus dem Spiel. Der aktive Spieler deckt sofort die nächste Vertrauensfrage auf.
- Beispiel einer Vertrauensfrage** (am Ende des Spielzugs): Die Karte „Befrage die Aedilen“ wurde aufgedeckt. Beide Spieler decken jetzt alle ihre Einflusskarten auf, die an der Gruppe der Aedilen liegen. Jeder addiert die Punktwerte seiner Karten. Caesar hat dort zweimal eine 3 und eine 4 liegen (10 Punkte). Cleopatra hat eine 3 und eine 4 (7 Punkte). Damit gewinnt Caesar und nimmt sich den obersten Aedil. Dann muss Caesar seine 4er-Karte auf seinen Ablagestapel legen; Cleopatra

- muss ihre 3er-Karte auf ihren Ablagestapel legen, da dies ihre niedrigste Karte ist.
- Die Orgie**
- Der Kartenstapel mit den Vertrauensfragen enthält auch 3 Karten „Orgie“, bei deren Aufdecken keine Vertrauensfrage gestellt wird. Die Karte kommt offen auf den Ablagestapel.
 - Wird die Karte „Orgie“ mit dem Zusatz „BITTE MISCHEN“ aufgedeckt, werden alle Vertrauensfragen (sowohl vom Nachzieh- wie vom Ablagestapel) neu gemischt. Der gemischte Stapel wird wieder verdeckt bereitgelegt.
- Einflusskarte Philosoph/in**
- Diese besondere Karte wird wie jede normale Einflusskarte an einer Patrizier-Gruppe angelegt – entweder offen oder verdeckt.
 - Kommt es zu einer Vertrauensfrage, an der ein Philosoph beteiligt ist, verliert nicht der Spieler mit dem niedrigeren Einfluss, sondern der mit dem höheren Einfluss! Der Philosoph deutet also das Ergebnis um.
 - Der Spieler mit dem größeren Einfluss nimmt dennoch – obwohl er verloren hat – seine höchste Einflusskarte aus dem Spiel. Der Spieler mit dem niedrigeren Einfluss nimmt weiterhin nur seine niedrigste Einflusskarte aus dem Spiel.
 - Achtung:** Der Philosoph kommt ebenfalls aus dem Spiel!

