

# CAESAR & KLEOPATRA

## (Caesar & Cleopatra)

Wolfgang Lüdtkke

*Caesar a Kleopatra jsou ve sporu. Jedná se o nezávislost Egypta. Pomocí šikovného nasazení povolených a méně povolených prostředků se oba snaží získat pro svou věc nejmocnější z Římanů – patricijů. Je-li položena otázka o důvěře, získá hráč s největším vlivem hlas jednoho z patricijů. Každý hlas znamená jeden vítězný bod. Další vítězné body je možné dostat za většinu v některé ze skupin patricijů, ovlivnění celé skupiny a zisk tajného vlivového bonusu. Kdo má na konci nejvíce vítězných bodů, rozhodne o nezávislosti Egypta a vyhrává.*

### HERNÍ MATERIÁL

135 karet, rozdělených na:

- \* **35 neutrálních karet:** 21 patricijů (*Patrizier*) v 5 skupinách, 8 karet „Otázka o důvěře“ (*Vertrauensfrage*), 6 karet „Vlivový bonus“ (*Einflussbonus*)
- \* **50 římských karet:** 37 karet vlivu (*Einfluss-Karten*), 13 akčních karet (*Aktions-Karten*)
- \* **50 egyptských karet:** 37 karet vlivu, 13 akčních karet

### PŘÍPRAVA HRÝ

#### Uspořádání neutrálních karet

Doprostřed stolu mezi oba hráče se umístí neutrální karty. Nejprve proto těchto 35 karet vytrídíte z balíčků v krabici.

Poté rozdělíte karty patricijů do pěti skupin:

- 5 senátorů** (*Senatoren*) – zástupci lidu
- 5 prétorů** (*Praetoren*) – soudnictví
- 5 kvestorů** (*Quaestoren*) – státní pokladna
- 3 cenzoři** (*Zensoren*) – mravy
- 3 edilové** (*Aedilen*) – policejní záležitosti

Položte tyto skupiny v pěti sloupcích vedle sebe lícem vzhůru. Pořadí karet v jednotlivých skupinách není důležité.

Zamíchejte 8 karet „Otázka o důvěře“ a položte tento balíček lícem dolů vedle karet patricijů.

#### Uspořádání hráčských karet

Každý hráč obdrží svou vlastní sadu karet. Jeden hraje s římskými kartami Caesara, druhý s egyptskými kartami Kleopatry. Každá sada obsahuje dva odlišné druhy karet:

- karty vlivu** (s číslicí nebo „P“ v rozích)
- akční karty** (s „A“ na zadní straně)

- Ze svých 37 karet vlivu si každý hráč vybere 10 karet (po dvou s hodnotami 1 až 5) a položí je zprvu stranou.
- Zbývající karty vlivu každý hráč zamíchá a položí je před sebe lícem dolů jako 1. rezervní balíček.

- Balíček akčních karet si každý hráč sestaví sám tak, že seřadí svých 13 akčních karet v libovolném pořadí. Tento balíček pak položí lícem dolů jako 2. rezervní balíček vedle 1. rezervního balíčku. Oba rezervní balíčky si již nadále není možné prohlížet.

**Tip pro začátečníky:** Protože s akčními kartami se nejsnáze seznámíte během hry, měli byste během první hry akční karty jednoduše zamíchat a zčerstva se pustit do hraní.

### Tajný zvláštní úkol

6 karet „Vlivový bonus“ se zamíchá a každý hráč dostane jednu kartu lícem dolů. Její obsah (zvláštní úkol) samozřejmě udržuje v tajnosti. Zbývajících 4 karty se položí zpět do krabice, aniž by se na ně někdo díval.

## PRŮBĚH HRY

Hráči střídavě přikládají karty vlivu k jedné či dvěma skupinám patricijů. Když poté dojde u některé ze skupin patricijů na otázku o důvěře, získá vrchní kartu patricije z této skupiny hráč, který na ni má největší vliv.

### Přikládání prvních karet vlivu

Nejprve si každý hráč vezme 10 karet vlivu, které si již vybral.

Oba musí nyní přiložit 5 karet (s hodnotami 1 až 5) lícem dolů na svou stranu karet patricijů – po jedné kartě ke každé skupině. Hráč si může svobodně zvolit, jakou kartu ke které skupině přiloží.

Zbývajících 5 karet (s hodnotami 1-5) si vezme do ruky.

## PRŮBĚH JEDNOHO KOLA

Vždy začíná hráč Kleopatry. Poté se v tazích střídají oba hráči. Každý hráč, který je na řadě, si může vybrat mezi dvěma možnostmi:

### a) Hráč bude aktivní

- 1) Může zahrát akční kartu.
- 2) Vyloží jednu nebo dvě karty vlivu.
- 3) Doplní si karty v ruce.
- 4) Položí otázku o důvěře.

nebo

### b) Hráč zůstane pasivní

Hráč si může pouze vyměnit karty.

### a) Hráč bude aktivní

Pokud se hráč rozhodne, že bude aktivní, má následující možnosti:

#### 1. Zahrát akční kartu

Hráč **může** kdykoli ve svém tahu zahrát **jednu** akční kartu, jejíž účinek se okamžitě vyhodnotí. Zahraná akční karta se následně položí lícem dolů na samostatnou odkládací hromádku.

#### 2. Vyložení karty/karet vlivu

Hráč musí na svou stranu vyložit 1 nebo 2 karty vlivu:

- \* **1 kartu vlivu lícem dolů** k jedné skupině patricijů podle své volby
- \* **2 karty vlivu lícem vzhůru** k jedné nebo dvěma skupinám patricijů podle své volby

### **Důležité:**

- Své karty vlivu vyložené lícem dolů si hráč může kdykoli prohlédnout.
- Na jednu stranu každé skupiny patricijů může hráč vyložit **nanejvýš 5 karet vlivu**.
- Na obou stranách každé skupiny patricijů může být dohromady vyloženo **nanejvýš 8 karet vlivu**.

### **3. Doplnění karet v ruce**

Jestliže hráč zahrál všechny zamýšlené karty, doplní si následně počet karet v ruce znovu do 5 tak, že si jednotlivé karty dobere ze svých rezervních balíčků. U každé takto dobírané karty se může rozhodnout, zda si vezme kartu vlivu nebo akční kartu.

### **4. Odkrytí otázky o důvěře**

Na závěr svého tahu hráč otočí vrchní kartu z balíčku „Otázka o důvěře“. Tak zpravidla dojde k dotazování patricijů, které se ihned vyhodnotí. Viz **Otázka o důvěře**.

Dojde-li k odkrytí karty „Orgie“ čtěte prosím dále v části **Orgie**.

Odkryté karty se položí lícem vzhůru na odkládací hromádku vedle zbývajících karet „Otázka o důvěře“.

### **b) Hráč zůstane pasivní**

Jestli hráč nechce nebo nemůže (například z nedostatku vhodných karet) zasahovat do hry, může se svého tahu vzdát. V tomto případě může pouze odložit libovolný počet karet ze své ruky na svou vlastní odkládací hromádku a dobrat si ze svých rezervních balíčků stejný počet karet. Rovněž tak se neodkrývá žádná karta „Otázka o důvěře“.

Poté, co hráč provedl akci **a** nebo **b**, je na řadě jeho protivník.

## **ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA**

### **Otázka o důvěře**

Jsou dvě možnosti, jak může na otázku o důvěře dojít.

#### **1. Odkrytí karty „Otázka o důvěře“**

Jestliže hráč po svém aktivním tahu odkryje tuto kartu, musí se u uvedené skupiny patricijů zjistit, který hráč má větší vliv.

#### **2. 8 karet vlivu u jedné skupiny: mimořádná otázka o důvěře**

Mimořádná otázka o důvěře je pokládána automaticky (bez odkrývání karty „Otázka o důvěře“), pokud na konci tahu – před doplněním karet v ruce – leží u některé skupiny patricijů 8 karet vlivu.

### **Vyhodnocení otázky o důvěře**

Otázka o důvěře může být položena některým z obou výše popsanych způsobů!

Aby se zjistilo, který hráč má na dotyčnou skupinu patricijů největší vliv, sečte každý z nich body vlivu na svých přiložených kartách vlivu. Za tímto účelem musí být otočeny i všechny karty ležící lícem dolů.

Hráč s větším vlivem vítězí a obdrží vrchní kartu patricije, kterou položí lícem vzhůru před sebe.

Vítěz ztrácí svou nejvyšší kartu vlivu u této skupiny.

Poražený ztrácí svou nejnižší kartu vlivu u této skupiny.

Ztracené karty položí každý hráč na svou vlastní odkládací hromádku lícem vzhůru.

Všechny zbývající karty vlivu u této skupiny zůstávají ležet lícem vzhůru.

Pokud mají oba hráči shodný počet bodů vlivu, zůstávají všechny karty vlivu na místě, dokud u této skupiny patricijů nedojde k nové otázce o důvěře.

Odkrytá karta „Otázka o důvěře“ zůstává ležet lícem vzhůru na samostatné odkládací hromádce.

**Důležité:** Při mimořádné otázce o důvěře lze nerozhodný stav zrušit pouze v dalším průběhu hry zahráním akčních karet, protože sem není možné přidávat další karty vlivu. Viz popis akčních karet níže.

### **Příklad otázky o důvěře (po odkrytí)**

*Byla odkryta karta „Zeptej se edilů“ (Befrage die Aedilen). Oba hráči nyní odkryjí všechny své karty vlivu, které leží u skupiny edilů. Každý z nich sečte body na svých kartách. Caesar zde má 3 a 4 (7 bodů), Kleopatra 2 a dvakrát 3 (8 bodů). Kleopatra vítězí a bere si vrchní kartu edila. Poté musí umístit jednu ze svých trojkových karet na svou odkládací hromádku; Caesar musí na svou odkládací hromádku rovněž odložit trojkovou (nejnižší) kartu.*

### **Ve skupině patricijů již nejsou žádné karty**

Jestliže po některé otázce o důvěře získá jeden z hráčů poslední kartu z určité skupiny patricijů, všechny karty vlivu, které u této skupiny ještě leží, se okamžitě odloží na příslušné hromádky.

Jestliže se pro tuto uzavřenou skupinu v dalším průběhu hry odkryje „Otázka o důvěře“, nemá již žádný účinek. Hráč odstraní tuto kartu ze hry (do krabice) a ihned odkryje následující „Otázku o důvěře“.

### **Orgie**

Hromádka karet „Otázka o důvěře“ obsahuje také 3 karty „Orgie“, při jejichž odkrytí se žádná otázka o důvěře nepokládá. Karta se odloží lícem vzhůru na odkládací hromádku.

Pouze pokud je odkryta karta „Orgie (prosím zamíchat)“ (*Orgie (Bitte mischen)*), musí se znovu zamíchat všechny karty „Otázky o důvěře“ – odkryté i skryté. Zamíchaný balíček se opět položí lícem dolů.

### **Karta vlivu „Filozof/ka“ (Philosoph/in)**

Tato zvláštní karta se přikládá k jedné skupině patricijů jako každá jiná karta vlivu – buď lícem nahoru, nebo dolů (většinou samozřejmě dolů).

Pokud dojde na otázku o důvěře, v níž je zapojena karta „Filozof/ka“, neprohrává hráč s nižším vlivem, nýbrž ten s vyšším – Filozof/ka výsledek interpretuje jinak.

Hráč s vyšším vlivem musí – ačkoli prohrál – odložit svou nejvyšší kartu vlivu, hráč s nižším vlivem svou nejnižší kartu vlivu. Kartu „Filozof/ka“ je třeba rovněž odložit.

**Příklad:** *Otázka o důvěře se pokládá cenzorům. Kleopatřin vliv činí 9 (4 + 5). Caesar zde má pouze 3 – ale také kartu „Filozof“.* Caesar vítězí a bere si vrchní kartu cenzora. Caesar musí odložit svou nejnižší kartu vlivu (3) a filozofa. Kleopatra prohrála a musí odložit svou nejvyšší kartu vlivu (5).

### **Zvláštní případy „Filozofa/ky“:**

Zde prosím čtěte, jestliže se v průběhu hry objeví otázky!

- Jestliže je při některé otázce o důvěře vliv obou hráčů stejně velký, zůstávají všechny karty ležet lícem vzhůru – i karta „Filozof/ka“. Rozhodnutí se odkládá.
- Pokud u některé skupiny patricijů leží jako jediná karta „Filozof/ka“, je rozhodnutí rovněž odloženo a karta zůstává ležet lícem vzhůru.
- Jestliže na jedné straně leží karta „Filozof/ka“, na druhé straně ovšem karty vlivu, vyhrává hráč, jenž vyložil filozofa/ku.
- Pokud oba hráči vyložili kartu „Filozof/ka“, obě karty se vyruší a opět vyhrává ten, kdo má větší vliv. Obě karty „Filozof/ka“ se musí odložit.
- Pokud má jeden hráč vyloženu jednu kartu „Filozof/ka“, druhý ovšem dvě karty „Filozof/ka“, vyhrává hráč s menším vlivem.
- Pokud má jeden hráč u některé skupiny patricijů dvě karty „Filozof/ka“, druhý ale žádnou kartu „Filozof/ka“, hodnotí se tak, jako by zde ležela pouze jedna karta „Filozof/ka“. Dva filozofové/ky téhož hráče se vzájemně neruší. Ovšem po vyhodnocení vlivu se musí obě karty „Filozof/ka“ odložit.

## Akční karty

Každý hráč má k dispozici 13 akčních karet, z nichž může ve svém tahu jednu zahrát. Zahraná karta se pak odloží lícem vzhůru na odkládací hromádku. Existuje 6 různých akčních karet.

### 1. Atentát (*Anschlag*) – 4×

Odstraňte 1 kartu vlivu svého protihráče, která leží lícem vzhůru. Musí se umístit na jeho odkládací hromádku.

### 2. Špion/ka (*Spion/in*) – 2×

Podívejte se na karty, které má protihráč v ruce. Vyberte si jednu z nich, kterou musí umístit na svou odkládací hromádku. Poté si však dotyčný protihráč smí okamžitě vzít novou kartu z jednoho svého rezervního balíčku.

### 3. Egyptská/Římská rošáda (*Ägyptische/Römische Rochade*) – 2×

Vyberte si dvě skupiny patricijů a vezměte všechny karty vlivu, které jsou k nim přiložené. Nyní tyto karty přerozdělte nanovo k oběma skupinám. Všechny karty musí být přiložené lícem dolů. Je rovněž dovoleno nepřikládat k jedné skupině žádné karty, ale u jedné skupiny nesmí ležet více než 5 karet (na jedné straně) a ne více než 8 karet (na obou stranách).

### 4. Vyzvědač/ka (*Kundschafter/in*) – 2×

Odkryjte u jedné skupiny patricijů všechny karty svého protihráče. Karty musí zůstat ležet lícem vzhůru.

### 5. Hněv bohů (*Zorn der Götter*) – 1×

Odstraňte u jedné vybrané skupiny patricijů všechny karty vlivu – vlastní i protihráčovy. Všechny se musí umístit na příslušné odkládací hromádky.

### 6. Kleopatřino/Cesarovo veto (*Cleopatras/Caesars Veto*) – 2×

Jestliže protihráč použije akční kartu, můžete okamžitě (mimo svůj tah) zahrát tuto kartu a protihráčově akci zamezit. Obě karty se poté odloží. Následně si můžete dobrat jednu kartu z jednoho svého rezervního balíčku. Není dovoleno použít veto proti vetu.

## Vlivový bonus

Existuje 6 těchto karet: 2× senátoři, 2× prétoři, 2× kvestoři. Na začátku hry dostane každý hráč jednu tuto kartu – zvláštní úkol – lícem dolů. Jestliže hráč získá na konci hry na svou

stranu většinu patricijů ze skupiny, která je uvedena na jeho kartě (tedy alespoň 3 z 5), splnil svůj úkol a získá za to 2 vítězné body navíc.

## KONEC HRY

Hra končí ve dvou případech:

- 1) Hráči získali všechny patricije.
- 2) Oba hráči už nemají žádné karty vlivu.

### Zvláštní případy:

Pokud už má karty vlivu pouze jeden hráč, hraje sám dál. Pokud již tento hráč nemůže žádné další karty vlivu vykládat, protože už u všech skupin patricijů leží na jeho straně 5 karet, hra rovněž končí. Poté už se neodkrývá žádná otázka o důvěře.

Karty patricijů, které na konci hry dosud žádný hráč nezískal, se nehodnotí.

Vítězné body se přidělují následovně:

|                                                           |                 |
|-----------------------------------------------------------|-----------------|
| Každý získaný patricij                                    | 1 vítězný bod   |
| Většina v jedné skupině patricijů<br>(3 z 5 resp. 2 ze 3) | +1 vítězný bod  |
| Získání všech patricijů z jedné skupiny                   | +1 vítězný bod  |
| Zisk vlivového bonusu                                     | +2 vítězné body |

V rámci jedné skupiny patricijů je možné získat body vícekrát. Pokud má například hráč všechny kvestory a ti jsou uvedeni na jeho bonusové kartě, dostane za kvestory 9 bodů (5 za karty + 1 za většinu + 1 za celou skupinu + 2 za vlivový bonus).

Vítězí ten, kdo má více vítězných bodů. V případě shody vítězí ten, kdo získal více patricijů.

**Poznámka:** Jestliže jste si již zahráli několik her a myslíte si, že je ve hře příliš mnoho orgií, můžete vyzkoušet následující obměny:

- 1) Jakmile jsou 2 skupiny patricijů kompletně odstraněny ze stolu (získány) a při další otázce o důvěře se odkryje karta „Orgie“, odstraní se tato karta zcela ze hry. Karta „Orgie“ s dodatkem „Prosím zamíchat“ se odstranit nesmí.

Nebo

- 2) Odstraňte již před začátkem hry jednu kartu „Orgie“ z balíčku „Otázka o důvěře“.