

CEZAR I KLEOPATRA

Dla 2 graczy | Wiek: 10+

Są najsłynniejszą parą starożytności i jednocześnie symbolem słodko-gorzkiego starcia miłości i żądzy władzy. Cezar chce rozszerzyć wpływy Rzymu w Egipcie. Kleopatra zaś walczy o niepodległość swojej ojczyzny. Kto zdobędzie poparcie potężnych rzymskich patrycjuszów, a tym samym przesądzi o losie Egiptu?

Z dedykacją dla Klauusa

WPROWADZENIE

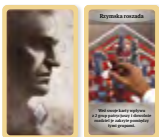
Jako Cezar i Kleopatra będziecie na zmianę zagrywać karty, aby zwiększać swoje wpływy wśród pięciu grup patrycjuszów. Po każdej turze może odbyć się głosowanie nad wotum zaufania, podczas którego patrycjusz dołączy do przywódcy, który ma na niego większy wpływ. Punkty zdobywasz za każdą zdobytą kartę patrycjusza, za większość w poszczególnych grupach oraz wykonywanie tajnych misji. Kto na końcu gry zgromadzi więcej punktów, wygrywa... i tym samym zadecyduje o losie Egiptu.

ZAWARTOŚĆ

47 kart rzymskich



37 kart wpływu
(po 7 o wartościach od 1 do 5
oraz 2 filozofów)



10 kart akcji

47 kart egipskich



37 kart wpływu
(po 7 o wartościach od 1 do 5
oraz 2 filozofów)

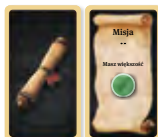


10 kart akcji



7 kolorowych popiersi
(czarne, szare, białe, żółte,
zielone, niebieskie, różowe)

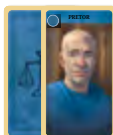
21 kart patrycjuszów w 5 grupach (kolorach)



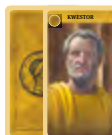
8 kart misji



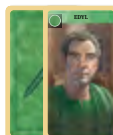
3 karty pomocy
(2x przebieg tury,
1x punktacja)



5x Pretor
(Prawoznawstwo)



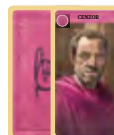
5x Kwestor
(Skarb państwa)



5x Edyl
(Bezpieczeństwo)



3x Konsul
(Rząd)

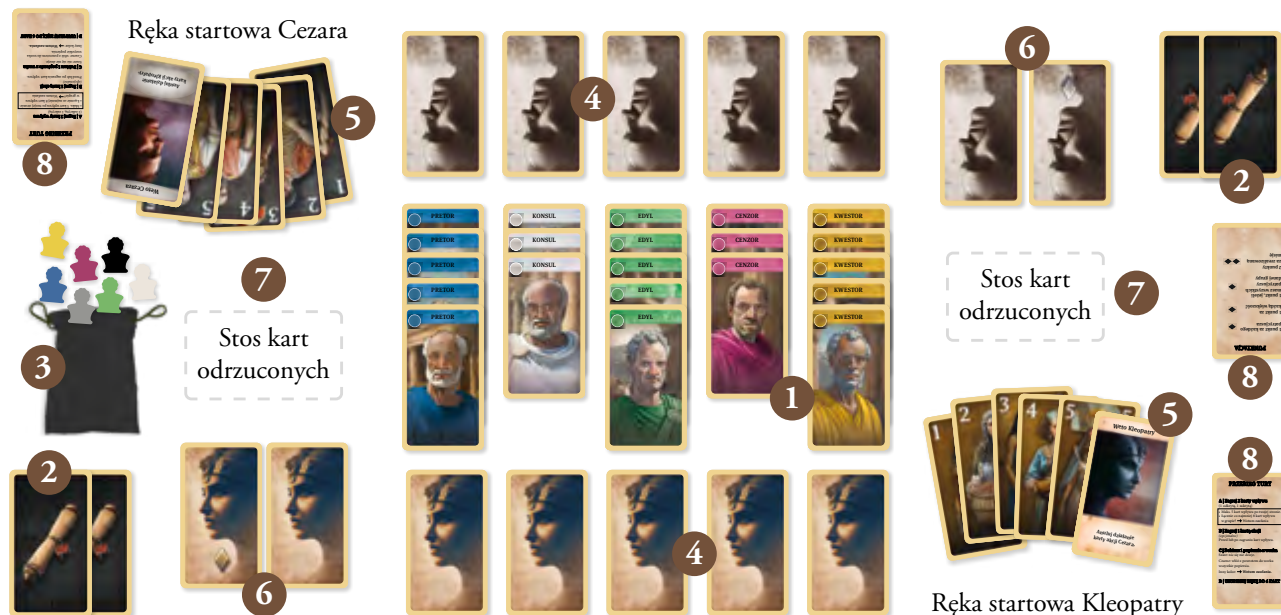


3x Cenzor
(Moralność)



KOSMOS

PRZYGOTOWANIE GRY



- 1 Usiądźcie naprzeciwko siebie i umieśćcie na stole odkryte **karty patrycjuszy**, tworząc osobną kolumnę dla każdej grupy (koloru).
 - 2 Potasujcie 8 **kart misji** – każde z was otrzymuje 2 losowe misje. Zachowujecie je w tajemnicy przed sobą aż do końca gry. Pozostałe 4 misje odłóżcie do pudełka.
 - 3 Włóżcie 7 kolorowych **popiersi** do **worka** i umieśćcie go obok kart patrycjuszy.
 - 4 Zdecydujcie, kto z was chce zagrać Cezarem, a kto Kleopatrą. Każde z was bierze odpowiednio **rzymskie** lub **egipskie karty wpływu** oraz odpowiednie **karty akcji** (odróżnicie je po symbolu  /  na rewersie).
Każde z was przygotowuje zestaw pięciu **kart wpływu 1 do 5** i dowolnie rozmieszcza po swojej stronie po 1 zakrytej karcie poniżej każdej grupy patrycjuszy.
 - 5 Każde z was przygotowuje kolejne pięć **kart wpływu 1 do 5** i bierze je na swoją rękę. Spośród swoich kart akcji weźcie 1 kartę **weta** i dołóżcie na swoją rękę. Teraz każde z was ma identyczną rękę startową złożoną z 6 kart.
- Uwaga:** jeśli znacie już grę, wybierzcie **dowolną** kartę akcji ze swojej talii i weźcie na swoją startową rękę.
- 6 Potasujcie swoje pozostałe karty wpływu i akcji osobno, utwórzcie z nich **dwa oddzielne stosy** i umieśćcie je zakryte przed sobą.
 - 7 Pozostawcie z boku obszaru gry nieco miejsca na **stosy kart odrzuconych**.
 - 8 Umieśćcie przed sobą po 1 **karcie pomocy**, a **kartę punktacji** połóżcie w widocznym miejscu z boku obszaru gry.

OPIS ROZGRYWKI

Pierwszą rozgrywkę rozpoczyna Kleopatra, a swoje tury rozgrywanie na zmianę. Podczas kolejnych partii grę rozpoczyna gracz, który przegrał poprzednim razem. Tura składa się z 4 poniższych kroków (A–D):

A) ZAGRAJ KARTY WPŁYWU

Zagraj z ręki **1 zakrytą i 1 odkrytą kartę wpływu**.

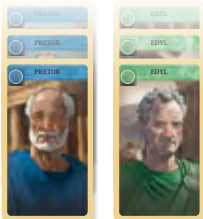
Umieść zagrane karty pod 1 lub 2 różnymi grupami patrycjuszy po swojej stronie.

Wyjątek: Możesz również zagrać tylko 1 kartę zamiast 2 (zakrytą lub odkrytą). Takie zagranie rzadko kiedy jest jednak opłacalne.

Umieszczaj karty zachodząco na siebie, aby można było w dowolnym momencie zobaczyć, ile kart i o jakich wartościach znajduje się przy danej grupie patrycjuszy.

Uwaga: możesz w dowolnym momencie podejrzeć swoje zakryte karty wpływu.

Ważne: Pod pojedynczą grupą patrycjuszy po swojej stronie możesz mieć **maksymalnie 5 kart wpływu**. Jeżeli osiągnąłeś już ten limit, nie możesz umieścić kolejnej karty wpływu pod daną grupą.



Kleopatra zagrywa 1 odkrytą i 1 zakrytą kartę wpływu.



B) ZAGRAJ 1 KARTĘ AKCJI

Opcjonalne

Dodatkowo możesz zagrać dokładnie **1 kartę akcji**.

Możesz to zrobić **przed lub po** zagranie 2 kart wpływu (ale nie pomiędzy).

Jeśli chcesz zagrać kartę akcji, ogłoś, jaka to karta i w jaki sposób chcesz jej użyć. Przykładowo Cezar nie powie – „Zamierzam zagrać kartę zamachu”, lecz powie „Zamierzam zagrać kartę zamachu na tę kartę wpływu”. To bardzo ważne, ponieważ Kleopatra może wówczas zdecydować, czy chce użyć swojej karty weta.



C) DOBIERZ 1 POPIERSIE Z WORKA

Dobierz 1 popiersie z worka.

- *Dobrałeś białe, żółte, zielone, niebieskie lub różowe popiersie?*



Umieść je obok pasującej kolorem grupy patrycjusza. W tej grupie patrycjusza natychmiast dochodzi do głosowania nad **wotum zaufania** (patrz poniżej).

- *Dobrałeś szare popiersie?*



Nie dochodzi do głosowania nad wotum zaufania. Umieść popiersie obok worka.

- *Dobrałeś czarne popiersie?*



Nie dochodzi do głosowania nad wotum zaufania. Natychmiast zbierz **wszystkie** popiersia (w tym czarne) i włóż je z powrotem do worka.

Uwaga: jeżeli na dalszym etapie rozgrywki na stole zabraknie kart którejs grupy patrycjusza, usuń z gry popiersie w jej kolorze.

Uwaga: gracz, który rozpoczyna grę **NIE** dobiera popiersia z worka w swojej pierwszej turze.

Wotum zaufania

- Odkryj wszystkie karty wpływu przy grupie patrycjusza, której popiersie dobrano i zsumuj ich wartości. Gracz, który ma wyższą łączną wartość wpływu wygrywa wierzchnią kartę patrycjusza danej grupy i umieszcza ją przed sobą odkrytą.
- **Zwycięzca** musi następnie usunąć z tej grupy swoją kartę wpływu o **najwyższej wartości** i umieścić ją na stosie kart odrzuconych.

Przegrany musi natomiast usunąć z tej samej grupy swoją kartę wpływu o **najniższej wartości** i umieścić ją na stosie kart odrzuconych.

Jeśli gracz ma kilka kart o tej samej najwyższej lub najniższej wartości, usuwa tylko 1 z nich.

Pozostałe karty wpływu w danej grupie (jeżeli jakieś są) zostają na miejscu odkryte.

- W przypadku **remisu** nikt nie zdobywa wierzchniej karty patrycjusza. Wszystkie karty wpływu pozostają na miejscu odkryte do czasu kolejnego głosowania nad wotum zaufania.
- Dobre popiersie zostaje na miejscu obok pasującej kolorem grupy patrycjusza. Wróci do worka dopiero, gdy dobrane zostanie czarne popiersie.

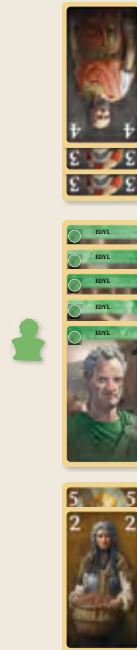
Przykład: Kleopatra dobrała zielone popiersie z worka. Oboje odkrywacie swoje karty wpływu przy grupie „edyłów” i obliczacie posiadaną wartość wpływu.

Cezar ma tu karty o wartości 3, 3 oraz 4 – a więc o łącznej wartości 10 wpływu.

Kleopatra ma 5 oraz 2 – więc łącznie 7 wpływu.

Cezar wygrywa i zabiera wierzchnią kartę edyla. Musi również odrzucić swoją kartę o wartości 4 na swój stos kart odrzuconych.

Kleopatra natomiast odrzuca na swój stos kart odrzuconych kartę o wartości 2.



D) UZUPEŁNIJ RĘKĘ DO 6 KART

Twoja tura kończy się dobraniem kart wpływu i akcji, póki nie będziesz miał na ręce łącznie 6 kart. Dobierasz po 1 karcie naraz, decydując czy chcesz ją dobrać z talii kart wpływu, czy stosu kart akcji.

Uwaga: jeżeli w turze przeciwnika zagrasz kartę weta, natychmiast dobierasz wtedy nową kartę z talii wpływu lub akcji, tak abyś na początku swojej tury miał na ręce 6 kart.

DODATKOWE ZASADY

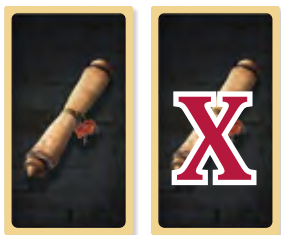
Specjalne głosowanie nad wotum zaufania

Jeżeli na końcu tury przy danej grupie patrycjuszy znajduje się łącznie **co najmniej 8 kart wpływu**, natychmiast dochodzi do specjalnego głosowania nad wotum zaufania. Rozpatruje się je tak samo jak to „zwykłe”.

Ważne: Nawet jeżeli doszło do specjalnego głosowania, to nadal należy dobrać z worka popiersie w ramach tury. Może to doprowadzić do kolejnego głosowania nad wotum zaufania.

Wyczerpana grupa patrycjuszy?

- Gdy wyczerpie się **pierwsza** grupa patrycjuszy (wszyscy patrycjusze danej grupy zostali zabrani ze stołu), musisz zdecydować, którą z 2 **kart misji** otrzymanych na początku gry zachowasz. Niewybraną kartę odrzucasz zakrytą.



- **Kiedy** wyczerpie się jakaś grupa patrycjuszy, odrzuć wszelkie znajdujące się przy niej karty wpływu na odpowiednie stosy kart odrzuconych. Dodatkowo usuń popiersie danego koloru z gry i odłóż je do pudełka.

Filozofowie



Filozofowie modyfikują wynik głosowania.

Tę specjalną kartę zagrywa się tak samo jak zwykłą kartę wpływu, a więc umieszcza pod grupą patrycjuszy odkrytą lub zakrytą.

Jeżeli w grupie z filozofem dochodzi do głosowania nad wotum zaufania, wówczas zwycięzcą zostaje gracz, którego łączna wartość wpływu jest **niższa**.

Ważne: Gracz, który miał wyższy łączny wpływ (i w tej sytuacji przegrał głosowanie), nadal musi odrzucić z danej grupy na swój stos kart odrzuconych swoją kartę wpływu o najwyższej wartości. Przeciwnik, który miał niższy łączny wpływ (i zwyciężył) odrzuca z tej grupy swoją kartę wpływu o najniższej wartości. Filozof również trafia wówczas na stos kart odrzuconych, a w przypadku remisu pozostaje odkryty na swoim miejscu.

Filozofowie – szczególne przypadki

- Jeżeli po obu stronach tej samej grupy jest po 1 filozofie, wówczas wzajemnie anulują oni swoje działanie i głosowanie wygrywa gracz z wyższą wartością wpływu.
- Jeżeli po jednej stronie danej grupy jest 2 filozofów, a po drugiej żadnego, wówczas nie anulują się oni nawzajem (liczą się jak 1 filozof).
- Jeżeli jest 2 filozofów po jednej stronie, a tylko 1 po drugiej, wówczas ich zasada działa w zwykły sposób i wygrywa gracz z niższym łącznym wpływem.
- Jeżeli po jednej stronie jest tylko karta filozofa, a po drugiej zwykłe karty wpływu, to filozof liczy się jak karta wpływu o wartości 0. W tej sytuacji wygrywa gracz, który umieścił po swojej stronie tylko filozofa.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy na środku stołu nie pozostał żaden patrycjusz (wszyscy zostali wygrani w ramach głosowań).

Gra kończy się również wtedy, gdy **skończą się wam karty wpływu** – więc wasze talie dobierania są puste i nie macie żadnych kart wpływu na ręce. Nie ma znaczenia czy macie jeszcze jakieś karty akcji.

Następnie podliczcie punkty.

Ważne: Jeżeli nie możesz dołożyć żadnej karty wpływu po swojej stronie, ponieważ przy każdej grupie masz już 5 swoich kart, wówczas gra również natychmiast się kończy. W takim przypadku nie dochodzi do głosowania nad wotum zaufania.

Karty patrycjuszy, które w tej sytuacji są nadal na stole (czyli nikt nie zdążył ich zdobyć) pozostają na swoim miejscu.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Otrzymujesz:

- **1 punkt** za każdą kartę patrycjusza, którą zdobyłeś.
- **1 punkt**, jeżeli masz **większość** w danej grupie patrycjuszy.
- **1 punkt**, jeżeli zdobyłeś **wszystkich** patrycjuszy danej grupy.
- **2 punkty**, jeżeli zrealizowałeś swoją **kartę misji**.

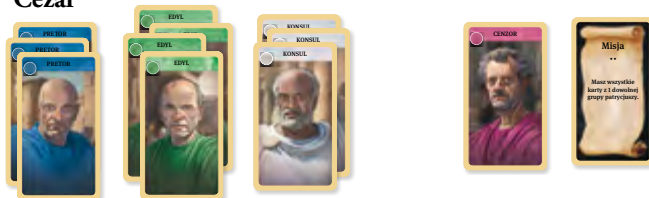
Kto zdobył więcej punktów, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą kart patrycjuszy.

Uwaga: patrycjusze, których nikt nie zdobył nadal liczą się na potrzeby obliczania większości.

Przykład: Na końcu gry na stole pozostało 3 kwestorów. Kleopatrze udało się zdobyć pozostałych 2, a więc otrzymuje za nich 2 punkty. Nie zdobywa jednak punktów za większość (która wynosi 3), ani za zdobycie wszystkich kwestorów (ponieważ ma tylko 2 z 5).

Przykład:

Cezar



$$4 \text{ punkty} + 5 \text{ punktów} + 5 \text{ punktów} + 0 \text{ punktów} + 1 \text{ punkt} + 2 \text{ punkty} = 17 \text{ punktów}$$

Kleopatra



$$2 \text{ punkty} + 1 \text{ punkt} + 0 \text{ punktów} + 7 \text{ punktów} + 3 \text{ punkty} + 0 \text{ punktów} = 13 \text{ punktów}$$

TWÓRCY I WPIS OD AUTORA

Autor: Wolfgang Lüdtkke

Ilustracje: ann&seb

Projekt graficzny: Fiore GmbH

Rozwój techniczny: Sarah Brodbeck

Korekta: Tobias Gayer

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Niemczech.

© 1997, 2024 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart,
Niemcy

Art.-Nr. 684556

Wersja polska: GALAKTA

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk

Korekta: Łukasz Chelmecki

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl



Wolfgang Lüdtkke, urodzony w szalonych latach 60., mieszka z żoną i ich psem w Duisburgu (Niemcy). Kolekcjonowanie i ocenianie gier pokierowało go ku własnym planszówkowym pomysłom. Udało mu się ostatecznie przekuć

swoje hobby w zawód i zostać autorem gier. Najbardziej lubi tytuły, w których tury graczy przebiegają sprawnie – tak, jak w jego ponadczasowym dwuosobowym klasyku, który trzymasz w rękach.

Cezar i Kleopatra został wydany po raz pierwszy w 1997 roku i od tego czasu znalazł ponad 350 000 nabywców na całym świecie. Gra znalazła się nawet wśród finalistów do tytułu „Spiel des Jahres” w 1998 roku i w tym samym roku zdobyła pierwsze miejsce w „À la carte”.

Autor i wydawca dziękują wszystkim, którzy byli zaangażowani w testy i sprawdzanie instrukcji, a także w realizację tej nowej edycji.

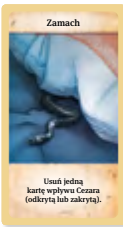
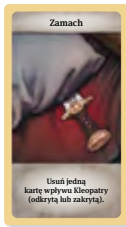
Podziękowania autora:

Dziękuję Kosmosowi i jego partnerom wydawniczym na całym świecie, którzy uparcie zachęcali mnie do ponownego wydania tej gry po wielu latach. Szczególne podziękowania kieruję do Rüdigera Dorna, który zachęcił mnie do przemyślenia gry na nowo, i Petera Neugebauera za cenne sugestie i niezliczone testy. I na koniec dziękuję mojej żonie Kirsten za ciągłe wsparcie w moich działaniach.

Uwaga: Liczba patrycjuszów na danym stanowisku w tej grze nie odpowiada stanowi rzeczywistości w Republice Rzymskiej. Przykładowo było tylko 2 konsulów i 2 cenzorów. Zmieniliśmy te wartości dla polepszenia rozgrywki.

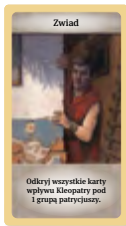
KARTY AKCJI

Zamach (x3)



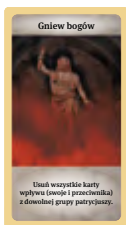
Usuń 1 odkrytą lub zakrytą kartę wpływu przeciwnika i umieść ją na stosie kart odrzuconych.

Zwiad (x3)



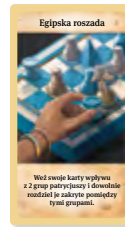
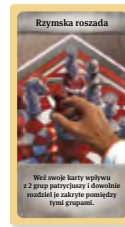
Odkryj wszystkie zakryte karty wpływu przeciwnika w grupie patrycjuszy. Karty pozostają odkryte.

Gniew bogów (x1)



Usuń wszystkie karty wpływu (swoje i przeciwnika) z dowolnej grupy patrycjuszy i umieść je na stosie kart odrzuconych. Możesz również wybrać grupę, w której nie masz dołożonych żadnych swoich kart wpływu.

Rzymska/egipska rozszada (x1)

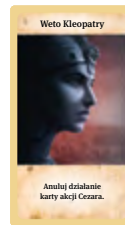
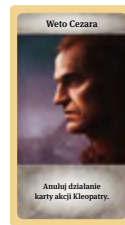


Wybierz 2 grupy patrycjuszy i weź wszystkie swoje karty wpływu, które umieściłeś pod nimi. Możesz również wybrać grupy, w których nie masz żadnych kart wpływu. Następnie dowolnie rozdziel te karty **zakryte** pomiędzy

tymi dwiema grupami. Możesz również nie przypisać żadnej karty do jednej z grup.

Pamiętaj: nigdy nie możesz mieć więcej niż 5 swoich kart wpływu pod grupą patrycjuszy.

Weto Cezara/Kleopatry (x2)



Jeśli przeciwnik użyje karty akcji, możesz natychmiast zagrać tę kartę w turze przeciwnika, aby anulować jej efekt. Obie karty trafiają następnie na stos kart odrzuconych. Od razu dobierasz wtedy nową kartę z talii

wpływu lub akcji, tak abyś ponownie miał na ręce 6 kart.

Uwaga: karta weta jest jedyną, którą można zagrać podczas tury przeciwnika (i tylko wtedy)!

Nie możesz użyć karty weta przeciwko karcie weta.

Jeśli używasz karty weta, aby zapobiec użyciu karty akcji, przeciwnik nie może zagrać kolejnej karty akcji w tej turze.