

# Cesare e Cleopatra

*Cesare e Cleopatra si contendono il controllo dell'Egitto.*

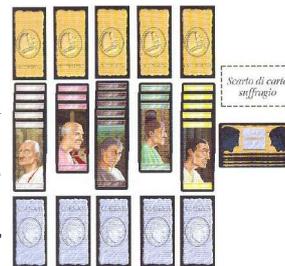
*A questo scopo cercano di far aderire alla loro causa i potenti patrizi dell'impero.*

*(Regolamento realizzato da Andrea Marino "Sortilege", il 16/12/2005, v. 2.1)*



## Preparazione (vedi figura a lato)

1. Mettere le 21 carte dei **Patrizi** scoperte sul tavolo, in 5 colonne, una per ogni gruppo di patrizi.
2. Mischiare e mettere le 8 carte "**Suffragio**" in un mazzetto coperto a fianco dei patrizi (vedi fig.)
3. Ogni giocatore prende le proprie carte "**Influenza**" (quelle con il retro chiaro con la M), e tiene in mano 5 carte, una per ogni valore (1-5).
4. Ogni giocatore mette altre 5 carte Influenza a faccia in giù ("coperte"), una per ogni valore (1-5), davanti ad ogni gruppo di patrizi, come in figura a lato.
5. Le restanti carte influenza (con anche le carte filosofo e console, quelle con indicato il valore "P"), si mischiano e si impilano nel mazzetto della "**Riserva**", coperto.
6. Ogni giocatore mischia le 13 carte "**Manipolazione**" e le impila in un mazzetto coperto a fianco della Riserva.
7. Mischiare le 6 carte "**Missione Segreta**" e darne una a ciascun giocatore. **Se il giocatore, al termine del gioco, avrà la maggioranza dei patrizi (3 su 5) del gruppo indicato dalla carta, si aggiudicherà altri 2 punti.**



## Il turno di gioco

Ogni giocatore al proprio turno può scegliere di giocare le carte OPPURE di "cambiare carte".

### Se gioca le carte:

1. -- **Può** giocare una sola **carta manipolazione**, eseguendo l'azione indicata e poi scartando la carta. La carta manipolazione può essere giocata in qualunque momento (prima o dopo le carte influenza), purché prima di pescare le nuove carte. L'avversario può opporsi mostrando subito una **carta "Veto"** in suo possesso e poi scartandola. *Un veto non può essere annullato da un altro veto. Attenzione: la carta 'ASSASSINO' ha effetto sulle carte scoperte dell'avversario e non su quelle coperte!*
  - **Deve** mettere davanti ai gruppi di patrizi **1 sola carta influenza coperta oppure 2 carte influenza scoperte** (anche entrambe sullo stesso gruppo). *LIMITI: su uno stesso gruppo di patrizi non ci possono mai essere più di 5 carte influenza per giocatore e più di 8 carte influenza in totale fra i due giocatori.*
  - **OPZIONE: se non gioca alcuna carta manipolazione, può mettere 2 carte influenza COPERTE anziché una sola.**

2. Deve pescare nuove carte influenza o manipolazione (a piacere) fino ad arrivare ad avere ancora 5 carte in mano.
3. **Suffragio per le 8 carte:** se al termine del turno un gruppo di patrizi ha un totale di 8 carte influenza allora i giocatori eseguono un suffragio su quel gruppo, secondo le regole indicate più sotto, ma senza dover pescare la carta suffragio.  
*Se ci sono più gruppi di patrizi, ognuno con 8 carte influenza, si eseguono più suffragi, uno per ogni gruppo.*
4. **Deve sempre** pescare una **carta suffragio**. Se indica di reclutare un patrizio, i giocatori eseguono un suffragio (vedi più sotto), se è una carta 'orgia' non si deve fare niente (*variante non ufficiale, per le coppie: ad ogni carta orgia scoperta, se possibile, i due giocatori si danno un bacio!*). Una carta orgia speciale invece richiede di rimescolare le carte suffragio, scarti inclusi, in modo da riaprire improvvisamente il gioco su tutti i gruppi di patrizi. Al termine, il giocatore scarta la carta suffragio.

### Se cambia carte:

Il giocatore scarta fino ad un massimo di **5 carte** (quindi anche tutte) e le cambia con altrettante nuove carte influenza o manipolazione a piacere. Al termine del cambio carte deve ancora avere 5 carte in mano.

**Si possono guardare le proprie carte influenza coperte durante il proprio turno di gioco, per evitare di doverle ricordare.**

## **Il Suffragio**

Serve per determinare chi si aggiudica il controllo di un patrizio. Si scoprono tutte le carte influenza del gruppo di patrizi e chi ha più punti influenza prende la carta patrizio e la mette davanti a sé. I punti sono indicati sulla carta stessa.

- Se il totale dei punti influenza tra i due giocatori è uguale, nessuno dei due prende il patrizio e si lasciano le carte scoperte.
- Se fra le carte influenza c'è una **carta filosofo o console** (carta "P", senza punteggio) si inverte il sistema di punteggio e **vince chi ha meno punti influenza**. Nel caso entrambi abbiano giocato carte filosofo o console: se un giocatore ha più carte 'P' dell'altro, vince chi ha meno punti influenza, se invece sono in numero uguale, vince chi ha più punti influenza.
- In ogni modo, a meno di parità e anche nel caso di suffragio con carte 'P', il giocatore con più punti influenza scarta dal gruppo di patrizi la carta influenza con il valore più alto e l'altro scarta la carta influenza con il valore più basso.
- Tutte le carte filosofo o console 'P' presenti sul gruppo di patrizi vengono scartate.
- Tutte le carte influenza rimanenti vengono lasciate **scoperte** e il gioco continua.
- Se non ci sono più patrizi in quel gruppo, si scartano tutte le carte influenza relative e si toglie dal gioco la carta suffragio.

## **Fine del gioco**

Il gioco finisce quando tutti i patrizi sono stati presi OPPURE quando sono terminate tutte le carte influenza (anche quelle in mano a ENTRAMBI I GIOCATORI) o perché la situazione non può essere più cambiata. Si assegnano quindi i punti e il vincitore.

- **1 punto** per ogni patrizio, **1 punto** extra per avere ottenuto la maggioranza dei patrizi su un gruppo (3 su 5 o 2 su 3), **1 punto** extra per aver presso TUTTI i patrizi di un gruppo, **2 punti** per aver completato la propria missione segreta.