

CÉSAR & CLÉOPÂTRE

COMPOSITION DU JEU:

155 cartes comprenant:

50 cartes Égyptiennes (37 cartes influences et 13 cartes manipulations)



Dos des 37 cartes d'influence Égyptienne



2 cartes philosophie



7 cartes Grande prêtresse



7 cartes Danseuse



7 cartes Scribe



7 cartes Muse



7 cartes Esclave



Dos des 13 cartes de manipulation Égyptienne



4 cartes Assassinat



1 carte Colère Divine



2 cartes Courtisane



2 cartes Espionne



2 cartes Roque Égyptien



2 cartes Veto

50 cartes Romaines (37 cartes influences et 13 cartes manipulations)



Dos des 37 cartes d'influence Romaine



2 cartes Philosophie



7 cartes Consul



7 cartes Courtisan



7 cartes Préfet



7 cartes Centurion



7 cartes Esclave



Dos des 13 cartes de manipulation Romaine



4 cartes Assassinat



1 carte Colère Divine



2 cartes Courtisan



2 cartes Espion



2 cartes Roque Romain



2 cartes Veto

35 cartes Forum (6 cartes mission secrète, 21 cartes Patricien, 8 cartes suffrage)



Dos des cartes mission secrète



2 Cartes

Si vous contrôlez au moins 3 Prêteurs, vous gagnerez un bonus de 2 points de victoire en fin de partie.



2 Cartes

Si vous contrôlez au moins 3 Questeurs, vous gagnerez un bonus de 2 points de victoire en fin de partie.



2 Cartes

Si vous contrôlez au moins 3 Sénateurs, vous gagnerez un bonus de 2 points de victoire en fin de partie.



Dos des cartes Suffrage



8 Cartes

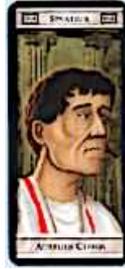
Il existe 7 textes différents sur ces cartes:

- Pas de suffrage Aujourd'hui, Orgie! (**existe en deux exemplaires**)
- Pas de suffrage aujourd'hui, Orgie! Remélangez tout le paquet.
- Recrutez le Sénateur du dessus de la pile.
- Recrutez le Questeur du dessus de la pile.
- Recrutez le Censeur du dessus de la pile.
- Recrutez le Prêteur du dessus de la pile.
- Recrutez l'Edile du dessus de la pile.

Cartes Sénateurs (x5)



dos



Face

Cartes Prêteurs (x5)



dos



face

Cartes Questeurs (x5)



dos



face

Cartes Ediles (x3)



dos



face

Cartes Censeurs (x3)



dos



face

RÈGLE DU JEU

1. PRÉPARATION DU JEU

1.1 CONSTITUTION DU FORUM

Prenez les 21 cartes Patriciens, répartissez-les par nom et couleur en 5 paquets et placez-les face visible côte à côte entre les deux joueurs.

Sénator ou Sénateur (5): Membre du sénat de Rome.

Praetor ou Prêteur (5): Magistrat chargé des procès entre les citoyens romains et entre les étrangers et les citoyens.

Quaestor ou Questeur (5): Juges d'instruction au tribunal criminel, accusateurs publics et exécuteurs. A partir du IIIe siècle avant J.-C., les questeurs reçoivent la gestion des deniers publics. La questure était le premier degré des hautes fonctions publiques et ne pouvait être obtenue avant vingt cinq ans.

Aedile ou Edile (3): Magistrat à Rome chargé de l'inspection des bâtiments publics et des bâtiments particuliers, de la voirie,

des marchés, des poids et mesures, des spectacles publics.

Censor ou Censeur (3): Magistrat romain chargé du recensement et de l'inspection des mœurs, ayant le droit d'infliger des peines infamantes ou la perte des droits civiques en cas d'immoralité.

Mélangez les 8 cartes "Suffrage" et placez les faces cachées à côté des cartes "Patricien"



Constitution du forum

1.2 CONSTITUTION DES PARTIS

Chaque joueur choisit son parti et prend le paquet correspondant:

- César (le romain) , paquet gris marbre.
- Cléopâtre (Reine d'Egypte) , paquet couleur sable.

Chaque paquet de jeu comprend deux types de cartes qu'il va falloir séparer.

- Les cartes " Influence" numérotées de 1 à 5.
- Les cartes " Manipulation" marquées d'un "M" au dos.

Chaque joueur met 10 cartes "Influence" de côté: deux séries de cartes numérotées de 1 à 5.

Les cartes " Influence" restantes sont mélangées et placées devant chacun des joueurs. Ces cartes forment la réserve de son parti.

Chaque joueur prend les 13 cartes " Manipulation" les classe dans l'ordre qu'il désire, et les pose face cachée à côté de la réserve de son parti, ces cartes forment la réserve " Manipulation ".

Conseil pour les débutants: pour plus de simplicité il est recommandé de mélanger les cartes "Manipulation" lors des premières parties.

1.3 LES CARTES "MISSION SECRÈTE"

Les 6 cartes " Mission Secrète" sont mélangées. Chaque joueur pioche une carte qu'il conserve et en prend secrètement connaissance. Les cartes restantes sont retirées définitivement du jeu et rangées dans la boîte sans être consultées par les joueurs.

2. Déroulement du jeu

A tour de rôle les joueurs poseront **une "Influence" face cachée ou deux "influence" face visible**** devant le ou les groupes de patricien(s) de leur choix. Le but du jeu étant de totaliser plus de points d'influence que son adversaire lorsqu'un suffrage a lieu dans un groupe de patriciens, pour pouvoir ainsi s'emparer de la carte "Patricien" du dessus de la pile.

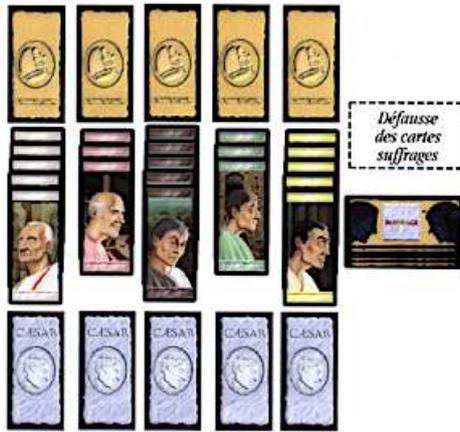
**** dans la traduction initial des règle françaises, il est écrit <<Une ou deux "influence" face cachée>> ce qui est une erreur de traduction, erreur corrigé ci dessus (merci à Nicolas)**

2.1 Pose des premières cartes "Influence"

Tout d'abord, chaque joueur prend en main le paquet de cartes "Influence" préalablement mis de côté.

Chaque joueur doit désormais placer une des 5 cartes " Influence" numérotées de 1 à 5 devant chacun des groupes politiques, dans l'ordre de son choix.

Les joueurs prennent en main les 5 cartes "Influence" restantes.



Placement des cartes "influence"

3. DEROULEMENT d'un tour de Jeu

Les joueurs, en commençant par Cléopâtre, exécutent chacun leur tour les phases dans l'ordre suivant:
Au début de son tour, le joueur va devoir décider s'il est actif ou passif, il pourra alors:

a) S'il est actif:

- 1 Jouer 2 cartes "Influence" et 1 carte Manipulation "M".
- 2 Recompléter sa main.
- 3 Tirer une carte Suffrage.

b) S'il reste passif:

Le joueur peut échanger autant de cartes qu'il désire avec sa réserve.

A) LE JOUEUR SE DÉCLARE ACTIF

A.1 Jouer des cartes "Influence"

Le joueur doit placer 1 ou 2 cartes, face cachée, sur le ou les groupes politiques de son choix. On peut jouer 2 cartes sur un même groupe. Un joueur ne peut jouer plus de 5 cartes "influences" devant le même groupe politique.

A.2 Jouer une carte "Manipulation"

S'il le souhaite un joueur peut jouer 1 carte "Manipulation". il doit obligatoirement le faire avant de recompléter sa main.

Conseil:

Il est conseillé de faire le compte de ses cartes "Influence" jouées régulièrement pour ne pas perdre le fil du jeu. La partie évolue très rapidement.

Si le total des cartes posées par les deux joueurs sur un même groupe politique atteint 8 cartes, alors les joueurs doivent procéder à un suffrage (voir chapitre 4).

A.3 Recompléter sa main

Une fois qu'un joueur a fini de poser toutes ses cartes pour le tour, il recomplète son jeu en piochant dans sa réserve de cartes "Influence" et "Manipulation" jusqu'à ce qu'il ait à nouveau 5 cartes en main. Il peut piocher indifféremment dans les deux réserves.

A.4 Tirage de la carte suffrage

Qu'il y ait déjà eu un suffrage ou non, on doit toujours finir son tour en piochant une carte dans la pile Suffrage (toujours prendre la carte du dessus).

- Si la carte indique un "Suffrage", il faut procéder comme indiqué dans le chapitre 4.
- Si la carte indique une orgie, se reporter au chapitre 5.
- On défaussera ensuite la carte "Suffrage" en la plaçant face visible à côté du paquet.

B) LE JOUEUR RESTE PASSIF

Si le joueur ne veut pas jouer ce tour-ci, il reste passif.

Il peut se défausser d'autant de cartes qu'il le souhaite et recompléter sa main jusqu'à une limite de 5 cartes. Le joueur ne pioche pas de cartes "suffrage" ce tour-ci.

4 Le suffrage

On réalise un suffrage dans deux cas bien particuliers:

A) Lorsqu'un total de 8 cartes "Influence" sont posées sur le même groupe de patriciens.

A la fin d'un tour, juste avant de recompléter sa main, lorsque 8 cartes "Influence" sont posées sur le même groupe de

patriciens, alors il y a suffrage.

B) Lors du tirage d'une carte Suffrage

Lorsqu'à la fin d'un tour, un joueur actif tire une carte Suffrage et que celle-ci indique un groupe de patriciens (par exemple: "Recruter un Sénateur"), il y a suffrage.
Le joueur ayant le plus de points d'influence remporte le suffrage.

4.1 Déroulement d'un suffrage

Le suffrage se déroule de manière identique dans les deux cas A et B.

- Les joueurs retournent les cartes "Influence" encore cachées sur le groupe de patriciens concerné.
- Chaque parti additionne les points de ses cartes "Influence".
- Le parti qui totalise le plus de points "Influence" s'empare du patricien situé au sommet de la pile.
- Le gagnant défausse sa carte "Influence" la plus élevée.
- Le perdant défausse sa carte "Influence" la plus faible.
- Les cartes jouées restent retournées.
- S'il y a égalité, toutes les cartes restent en place, personne ne gagne la carte "Patricien".
- Toutes les cartes défaussées le sont faces visibles.

Important: L'égalité ne peut être modifiée qu'en posant des cartes "Influence" supplémentaires (seulement si le total des cartes est inférieur à 8), ou en utilisant des cartes "Manipulation" (voir chapitre "cartes Manipulation").

Exemple: La carte suffrage, "recruter un Edile", est tirée: les deux joueurs retournent leurs carte "Influence", posées devant la pile des "Ediles" Chacun fait le total de ses points d'influence.

César a posé un 3 et un 4 (7 points), Cléopâtre a un 2 et deux 3 (8 points).

Cléopâtre gagne et remporte la carte de l'édile du dessus du paquet. Ayant gagné: Cléopâtre doit retirer sa carte la plus haute (3), quant à César; il retire sa carte, "Influence", la plus faible (3).



César

Cléopâtre

4.2 Plus de cartes Patricien dans un groupe

Si après un suffrage, la dernière carte, "Patricien" est tirée, les cartes "Influence" placées sur ce groupe sont défaussées.
Retirer définitivement du jeu la carte Suffrage "Patricien" qui n'a plus de représentant en jeu.

4.3 L'Orgie

La pile suffrage contient 3 cartes "Orgie". Si l'une d'entre elles est tirée, il n'y aura aucun suffrage ce tour-ci. On la place ensuite face visible dans la défausse. L'une des cartes "Orgie", spécifie "Remélanguez le paquet"; si elle est tirée, le joueur dont c'est le tour reprend toutes les cartes "Suffrage" défaussées et les remélange.

4.4 La carte "Philosophe"

Les cartes "Philosophe" se posent comme toutes les autres cartes, "Influence". Cette carte inverse le système de résolution du suffrage.

Au moment du suffrage, si l'un des deux joueurs a posé une carte "Philosophe", c'est le joueur qui a le moins de points "Influence" qui gagne la carte "Patricien" du dessus de la pile.

C'est toujours le joueur avec le plus de points "Influence" qui se défausse de sa carte la plus élevée, par contre le gagnant du suffrage se défausse de sa carte la plus basse.

Exemple: Un suffrage intervient sur la pile des Censeurs. L'influence de Cléopâtre est de 9 (4+5), César n'a posé qu'un 3 et un Philosophe. César gagne et prend la carte Censeur du dessus du paquet. César doit défausser sa carte "Influence" la plus faible (3) ainsi que la carte philosophe. Cléopâtre perd et défausse sa carte influence la plus élevée (5).

Règles spéciales concernant le Philosophe

- Lors d'un suffrage, après que deux joueurs ont retourné toutes leurs cartes "Influence", si le total des points est égal, alors rien ne se passe.
- Si une carte "Philosophe" est la seule et unique carte posée devant un groupe de patriciens, alors le joueur qui l'a posée remporte le suffrage. Le joueur défausse son philosophe après la résolution du suffrage.
- Si chacun des deux joueurs a joué une unique carte "Philosophe" et aucune carte "Influence", il ne se passe rien.
- Les deux joueurs ont chacun joué un philosophe ainsi que des cartes "Influence". Les deux Philosophes s'annulent et le suffrage se résout normalement.
- Un joueur a joué deux philosophes, tandis que son adversaire n'en a joué qu'un: c'est le joueur avec le total de point d'influence le plus bas qui remporte le suffrage.
- Un joueur a joué deux philosophes sur un même groupe, les deux philosophes ne s'annulent pas. On résout le suffrage comme s'il n'y avait qu'un philosophe de joué. Par contre les deux cartes en question seront défaussées à la fin du suffrage.

4.5 Les cartes "Manipulation"

Chaque joueur dispose de 13 cartes "Manipulation". On ne peut jouer qu'une carte "Manipulation" par tour. Une fois la carte jouée, elle est immédiatement défaussée.

Il y a 6 types de cartes "Manipulation":

- **Assassinat (x4):** Supprimez une carte "Influence" de votre adversaire posée face visible, celle-ci est immédiatement défaussée.
- **Espion / Espionne (x2):** Regardez toutes les cartes de la main de votre adversaire, faites lui défausser la carte de votre choix. Celui-ci en repioche une nouvelle aussitôt.
- **Roque Egyptien / Romain (x2):** Choisissez deux groupes de cartes "Influence" que vous avez posées devant des patriciens et reprenez les toutes en main. Répartissez-les à nouveau, faces cachées, comme vous le souhaitez. Vous devez tout de même respecter les règles suivantes:
 - Le total des cartes "Influence" posées par les deux joueurs sur un même groupe ne doit pas excéder 8 cartes.
 - Le joueur ne peut pas poser plus de cinq cartes devant un même groupe de patriciens.
 - Il est possible de ne rien poser devant un groupe de patriciens.
- **Courtisane/Courtisan (x2):** Retournez toutes les cartes "Influence" encore cachées de votre adversaire devant la pile de patriciens de votre choix.
- **Colère des dieux (x1):** Retirez immédiatement du jeu toutes les cartes "Influence" posées par les deux joueurs sur un même groupe de patriciens.
- **Veto de César/ Cléopâtre (x2):** Cette carte peut être jouée à tout moment. Le veto peut annuler n'importe quelle carte "Manipulation" jouée par votre adversaire. Un veto ne peut pas être annulé par un autre veto.

5 La fin du jeu

Le jeu peut s'achever de deux manières :

- Tous les patriciens ont été piochés
- Les deux joueurs n'ont plus de cartes "Influence".

Cas particuliers :

L'un des deux joueurs possède encore des cartes "Influence" en main, il doit toutes les poser sur les groupes de patriciens de son choix, la partie se termine. On ne tire pas de cartes "Suffrage" à la fin de ce tour supplémentaire.

Les cartes "Patriciens" restantes ne sont pas comptabilisées dans le calcul des points de victoire des joueurs.

5.1 Le décompte des points de victoire

Pour chaque patricien contrôlé:	1 Pnt
La majorité dans un groupe de patriciens: (3 sur 5 ou 2 sur 3)	+ 1 Pnt
La totalité des patriciens d'un même groupe:	+ 1 Pnt
Mission secrète réussie:	+ 2 Pnt

Les points de victoire au sein d'un même groupe de patriciens se cumulent.

Exemple: Si un joueur possède tous les Questeurs, et que le groupe est compris dans sa mission secrète: le joueur reçoit 9 points de victoire (5 pour chacun des patriciens, 1 pour la majorité, 1 pour la totalité des patriciens, 2 pour la mission secrète).

Le joueur totalisant le plus de points de victoire gagne la partie.

6 Conseils de l'auteur

Après un certain nombre de parties, vous estimerez peut être qu'il y a trop de cartes "Orgies" en jeu, Vous pouvez essayer les options suivantes:

- 1) dès qu'un second groupe de patriciens est épuisé, on retire du jeu une carte Orgie. Cette carte Orgie ne peut pas être celle portant la mention "Remélangez le paquet".
- 2) Retirer avant le début du jeu une carte Orgie de la pile "Suffrage". Cette carte Orgie ne peut pas être celle portant la mention "Remélangez le paquet".