

CÉSAR ET CLÉOPATRE

Un jeu de Wolfgang Lüdtké – Illustrations de Franz Vohwinkel – Edité par Kosmos (Allemagne) et Tilsit (France)
Traduction française de Carlos Lopez

Note préalable

La traduction fournie avec l'édition française du jeu contient trop d'erreurs qui dénaturent le jeu conçu par Wolfgang Lüdtké. Merci donc à Carlos Lopez qui a produit une traduction fidèle des règles originales.

J'ai souligné en rouge les principaux éléments de la règle qui corrigent la traduction fournie dans la boîte française.

Matériel de jeu

135 cartes, dont :

35 cartes Forum

21 cartes " Patriciens " (5 groupes)

8 cartes " Suffrage "

6 cartes " Mission Secrète "

50 cartes romaines :

37 cartes " Influence "

13 cartes " Manipulation "

50 cartes égyptiennes :

37 cartes " Influence "

13 cartes " Manipulation "

1. Préparation du jeu

1.1) Constitution du Forum

La pile de carte est assemblée au milieu de la table, entre les deux joueurs. Triez d'abord les 35 cartes Forum.

Séparez les 21 cartes Patriciens en 5 groupes que vous l'un à côté de l'autre au centre de la table. L'ordre des cartes au sein d'un groupe est sans importance.

Mélangez les 8 cartes Suffrage et placez-les faces cachées à côté des cartes Patriciens.

1.2) Constitution des partis

Un joueur joue avec les cartes romaines (César), l'autre avec les cartes égyptiennes (Cléopâtre). Chaque jeu comprend deux types de cartes : Les cartes Influence (avec un chiffre ou un P au coin) et les cartes Manipulation (avec un M au dos de la carte).

Chaque joueur prend 10 cartes (deux séries de cartes numérotées de 1 à 5) parmi les 37 cartes Influence et les met de côté.

Le reste des cartes est battu et placé devant le joueur : ces cartes constituent la pile de réserve n°1.

Les joueurs prennent leurs 13 cartes Manipulation et les trient selon l'ordre qui leur convient. Le joueurs les disposent alors devant eux à côté de la pile n°1 et forment ainsi la pile de réserve n°2. Ces deux piles ne doivent désormais plus être regardées ni montrées.

Conseils pour les débutants

Comme vous n'apprendrez à connaître les cartes Manipulation qu'en cours de jeu, nous vous conseillons, pour vos premières parties, de simplement les mélanger, et de les jouer ainsi.

1.3) Les cartes " Mission Secrète "

Les 6 cartes Mission Secrète sont mélangées, et chaque joueur choisit une carte au hasard dont le contenu est bien entendu tenu secret. Les 4 cartes restantes sont remises dans la boîte sans être montrées.

2. Déroulement du jeu

Les joueurs déposent des cartes Influence devant un ou deux groupes de Patriciens. Ensuite un groupe de Patricien est aléatoirement soumis à un Suffrage. Le joueur ayant misé le plus d'influence sur ce groupe prend alors la carte Patricien au sommet de la pile.

Pose des premières cartes " Influence ".

Tout d'abord chacun des joueurs prend les 10 cartes Influence qu'il ont préalablement triées. Les joueurs doivent maintenant déposer 5 cartes cachées (avec les valeurs numérotées de 1 à 5) de leur côté des cartes Patricien, à raison d'une carte par groupe. Chaque joueur choisit librement quelle carte il pose devant quel groupe. Les joueurs prennent en main les 5 cartes restantes.

3. Déroulement d'un tour

Le joueur incarnant Cléopâtre commence toujours en premier. Après quoi, les joueurs jouent tour à tour. Le joueur dont c'est le tour à deux possibilités :

A. Il décide d'être ACTIF

- Il **peut** jouer une carte " Manipulation " ,
- Il **doit** poser une ou deux cartes " Influence " ,
- Il **doit** compléter sa main,
- Il **doit** tirer une carte " Suffrage " .

B. Il décide de rester PASSIF

Le joueur ne peut alors que défausser des cartes, et en tirer le même nombre de sa réserve n°1 ou n°2.

A) Joueur ACTIF

Le joueur qui décide de devenir actif réalise les actions suivantes :

- **Poser une ou deux cartes " Influence "**
Le joueur **doit** déposer 1 ou 2 cartes " Influence " devant lui :
 - soit 1 carte **cachée** devant le groupe de Patriciens de son choix,
 - soit 2 cartes **découvertes** devant un ou deux groupe(s) de son choix.

Important

Un joueur peut toujours regarder ses propres cartes d'influence cachées.

Un groupe de Patricien ne peut pas comporter plus de 5 cartes " Influence " d'un même côté.

Un groupe de Patriciens ne peut comporter plus de 8 cartes " Influence " au total.

- **Jouer une carte " Manipulation "**

Le joueur **peut** jouer une carte " Manipulation " à **n'importe quel moment de son tour**, mais avant de tirer une carte Suffrage. C'est à dire qui peut jouer la carte " Manipulation " avant les cartes Influence, entre deux cartes Influences visibles, après avoir posé la ou les cartes Influence, et même pendant la résolution d'un Suffrage **exceptionnel**.

Les effets de la carte Manipulation sont immédiatement appliqués. La carte jouée est ensuite défaussée.

Si la carte a été jouée pendant la résolution d'un suffrage exceptionnel, le joueur complète sa main en tirant une carte de l'une de ses piles.

- **Compléter sa main.**

Lorsque le joueur a posé toutes les cartes qu'il désirait, il complète sa main sa main de manière à avoir toujours 5 cartes.

Si à ce moment, il y a 8 cartes Influences devant un groupe de Patricien, on résout un Suffrage exceptionnel.

- **Tirer une carte " Suffrage "**

A la fin de son tour, le joueur retourne la carte du sommet de la pile " Suffrage " .

- Si la carte indique un groupe de Patriciens, on résout le Suffrage (Voir chapitre 4).
- Si une carte indique " Orgie " , lisez le chapitre 5 plus loin.

La carte découverte est ensuite défaussée sur une pile distincte à côté du paquet " Suffrage " .

B) Joueur passif.

Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas intervenir dans le jeu, il peut décider de passer son tour. Dans ce cas, il peut défausser des cartes quelconques de sa main en les mettant sur sa pile de défausse et reprendre le même nombre de cartes de ses piles de réserve (il a le libre choix des piles dans lesquelles il pioche).

Le joueur passif ne joue aucune carte, ni ne tire de carte " Suffrage " .

Fin du tour

Lorsque le joueur actif ou passif a réalisé toutes ses actions, c'est ensuite au tour du joueur suivant.

4. Le Suffrage

Il existe deux cas dans lesquels un suffrage peut se produire.

A) Suffrage exceptionnel : lorsqu'il y a 8 cartes d'influence déposées sur un groupe à la fin d'un tour

Un suffrage a lieu automatiquement lorsque, à la fin d'une phase de jeu, après avoir complété la main, 8 cartes influences sont posées sur un groupe de patriciens.

B) Tirage d'une carte Suffrage désignant un Patricien

Si la carte Suffrage obligatoirement tirée par un joueur à la fin d'une phase active indique un groupe de Patriciens, on doit regarder lequel des deux joueurs a la plus grosse influence sur le groupe de Patriciens indiqué par la carte.

4.1) Déroulement d'un Suffrage

Le déroulement d'un Suffrage est identique dans les cas A) et B).

- On révèle les cartes Influence éventuellement encore cachées dans le groupe de Patriciens concerné.
- Pour déterminer lequel des deux joueurs a le plus d'influence, chacun additionne les points d'influence des cartes qu'il a déposées de son côté du groupe de Patriciens concerné. (Mais voir chapitre 6 : Philosophe).
- Le joueur ayant la plus grosse influence gagne et prend la carte Patricien se trouvant au sommet de la pile. Il la dépose visible près de lui.
- Après quoi :
 - Le joueur totalisant le plus de points défausse la carte la plus haute qu'il a jouée sur le groupe.
 - Le joueur totalisant le moins de points défausse la carte la plus basse qu'il a jouée sur ce groupe.
- Toutes les autres cartes qui avaient été jouées sur ce groupe demeurent en place, visibles.
- Si il y a égalité entre les deux joueurs, toutes les cartes Influence restent en place jusqu'à qu'une nouvelle question de confiance se produise.

IMPORTANT

Au cours d'un Suffrage exceptionnel, une égalité ne peut se résoudre que grâce à l'emploi d'une carte Manipulation (cf. description des cartes Manipulation au chapitre 7). Aucune carte Influence ne peut plus, bien sûr, être ajoutée au groupe concerné.

Exemple de Suffrage

La carte " Recrutez l'Édile du dessus de la pile " est retournée. Chaque joueur révèle alors les cartes Influence qu'il a misé sur le groupe des Édiles. Chacun additionne les points d'influence de ses cartes. César a déposé une carte " 3 " et une " 4 ", il totalise donc 7 points. Cléopâtre a joué un " 2 " et deux " 3 ", elle totalise 8 points. Elle gagne et prend la carte " Édile " du sommet de la pile. Ensuite Cléopâtre doit défausser une carte de valeur 3 (sa carte la plus haute), et César doit se débarrasser de sa carte de valeur 3 (sa carte la plus basse).

4.2) Plus de carte dans un groupe de patriciens.

Si, après un Suffrage, la dernière carte d'une pile de Patriciens est gagnée par un joueur, toutes les cartes Influence restant sur ce groupe sont défaussées.

Si au cours du jeu une carte Suffrage désigne un groupe qui n'est plus représenté, elle n'a plus aucune signification. Le joueur retire cette carte du jeu (la remet dans la boîte) et tire la carte Suffrage suivante.

5. L'orgie

La pile de cartes Suffrage contient aussi trois cartes Orgie, qui lorsqu'elle sont tirées, n'entraînent pas le déroulement d'un suffrage. Lorsque la carte " Orgie, remélangez tout le paquet " apparaît, on mélange toutes les cartes de la pile (reste de pile ET cartes défaussées) et on les replace en pile face cachée. On ne tire pas d'autre carte.

6. La carte Philosophe

Cette carte spéciale est déposée comme n'importe quelle carte Influence à côté d'un groupe de Patriciens (cachée ou visible, mais bien sûr le plus souvent cachée !).

Lorsqu'un Suffrage se produit et qu'une carte Philosophe fait partie des cartes Influence jouées par un des deux participants sur le groupe de patriciens concerné, c'est alors le joueur totalisant **le moins de points d'influence** qui l'emporte. Le philosophe inverse le résultat !

Le joueur totalisant le plus de points d'influence, même si il a perdu, se débarrasse quand même de sa plus forte carte en jeu.

La ou les cartes Philosophe doivent en tous les cas être défaussées, si le suffrage n'a pas été ajourné suite à un constat d'égalité.

Exemple

Les censeurs sont questionnés. Cléopâtre totalise 9 points d'influence (4+5), César n'a qu'un 3, mais ce résultat est accompagné par une carte " Philosophe ". César gagne donc et prend la carte au sommet de la pile " Censeurs ". Il doit aussi défausser sa carte la plus basse (le 3) ainsi que de sa carte " Philosophe ". Cléopâtre a perdu et elle défausse sa carte la plus haute (le 5).

Divers points concernant la carte Philosophe

- Si, lorsqu'un Suffrage intervient, les joueurs sont à égalité en influence, les cartes restent découvertes, y compris la carte Philosophe, puisque la décision est ajournée.
- **Si il n'y a, d'un côté, qu'une carte de philosophe devant un groupe de patricien, et rien en face, la décision est également ajournée** et la carte n'est donc pas défaussée et reste découverte.

- Si d'un côté d'un groupe il n'y a qu'une carte Philosophe et de l'autre des cartes Influence, alors c'est le joueur ayant posé le Philosophe qui l'emporte. Puisque le suffrage a été résolu, la carte Philosophe est ensuite défaussée.
- **Si chacun des joueurs a joué une carte Philosophe, et que ces joueurs ne sont pas à égalité au niveau des cartes d'influence, les cartes Philosophe s'annulent et c'est à nouveau le joueur ayant mis le plus d'influence qui l'emporte. Le suffrage ayant été résolu, les cartes Philosophe sont défaussées.**
- Si un joueur a joué une carte Philosophe et l'autre deux, on annule une carte Philosophe de chaque côté, et c'est donc logiquement le joueur possédant le moins d'influence qui l'emporte. On défausse ensuite tous les Philosophes, comme d'habitude lorsqu'un Suffrage a été résolu.
- Si un joueur a mis deux cartes Philosophe et son adversaire aucune, ces deux cartes agissent comme si il s'agissait d'une seule (la seconde était posée pour protéger et renforcer la première, et non l'inverser). Deux cartes Philosophes appartenant à un même joueur ne s'annulent pas, elles se renforcent. Cependant, toutes les cartes Philosophe doivent être défaussée après la résolution du suffrage, comme d'habitude.

7. Les cartes Manipulation

Chaque joueur dispose de 13 cartes " Manipulation ". S'il est actif, il peut en jouer une, et une seule, au cours de sa séquence. Les cartes jouées sont défaussées, découvertes, sur sa propre pile de défausse. Il existe 6 types de cartes " Manipulation ".

Influence.(4 cartes)

Retirez une carte d'influence visible de votre adversaire. La carte est défaussée.

Espion / Espionne (2 cartes)

Regardez les cartes que votre adversaire a en main. Choisissez une carte qu'il doit défausser. Il doit immédiatement reprendre une carte de l'un de ses réserves.

Roque romain / Roque égyptien (2 cartes)

Choisissez deux groupes de patriciens, et prenez toutes les cartes influences que vous y avez placées. Redistribuez ces cartes entre les deux mêmes groupes. Toutes sont replacées **face cachée**. Il est aussi autorisé de ne rien remettre sur un des deux groupes.

Attention : Il ne doit toujours pas y avoir plus de 5 de vos cartes sur un groupe, et pas plus de 8 cartes au total des deux côtés d'un groupe.

Courtisan / Courtisane (2 cartes)

Retournez toutes les cartes cachées de votre adversaire en face d'un groupe de Patriciens. Les cartes doivent ensuite rester découvertes.

Colère des dieux (1 carte)

Retirez toutes les cartes Influence jouées sur un groupe de patriciens de votre choix (les vôtres et celles de votre adversaire). Ces cartes sont défaussées.

Veto de César / Cléopâtre (2 cartes)

Si votre adversaire joue une carte Manipulation, vous pouvez immédiatement jouer cette carte (en dehors de votre tour normal) et annuler la manipulation. Les deux cartes sont ensuite défaussées, et vous reprenez ensuite une carte. On ne peut pas jouer une carte Veto contre une autre carte Veto.

8. Fin de la partie

La partie peut se terminer de deux manières :

- Tous les Patriciens ont été gagnés par les joueurs.
- Les deux joueurs ne disposent plus d'aucune carte " influence ".

Cas particulier

- Si il ne reste des cartes qu'à un seul des deux joueurs, il continue à jouer seul. Il ne peut plus tirer de cartes de sa réserve, lorsqu'il a joué ses 5 dernières cartes, la partie se termine.
- Les cartes Patricien qui n'ont pas été gagnées ne sont pas prises en considération.

Points de victoire

Les points sont comptés de la manière suivante :

- Chaque patricien gagné rapporte : 1 point de victoire
- La majorité dans un groupe de Patricien (mais il faut que tous les Patricien de ce groupe aient été attribués) : +1 point
- La totalité des Patriciens d'un groupe (il n'est pas nécessaire que tous les Patriciens soient attribués ; il suffit de posséder tous les Patriciens attribués du groupe) : +1 point
- Mission secrète réussie : +2 points

Au sein d'un même groupe, on peut cumuler des points de victoire et des bonus.

Exemple

Un joueur a gagné tous les questeurs et en plus ceux-ci figurent sur sa carte de bonus d'influence. Il totalise donc 9 point pour ce groupe :

- 5 cartes = 5 points
- La majorité dans le groupe = +1 point
- La totalité du groupe = +1 point
- Gain du bonus de mission réussie = +2 points

Soit au total, 9 points.

Vainqueur

Celui qui totalise le plus de points gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus de Patriciens qui gagne.