



Caesar und Cleopatra

Spielanleitung – kurz erklärt

2

SPIELER

Caesar und Cleopatra ist ein Kartenspiel für genau 2 Personen. Eine Seite spielt Caesar, die andere Cleopatra, und beide werben um die Gunst römischer Patrizier. Wer am Ende mehr Stimmen und Mehrheiten gesammelt hat, entscheidet über die Zukunft Ägyptens.

Spielziel

Du sammelst Stimmen der Patrizier für deine Seite. Wer am Spielende mehr Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Die 21 Patrizierkarten kommen nach Gruppen sortiert offen in die Mitte zwischen euch. Die 8 Karten "Vertrauensfrage" werden gemischt und verdeckt daneben gelegt. Jede Seite erhält einen identischen Kartensatz, wählt 10 Einflusskarten aus und mischt den Rest zu einem verdeckten Reservestapel. Zusätzlich zieht jede Seite verdeckt eine der 6 Einflussbonus-Karten.

So spielt ihr

- 1 Cleopatra beginnt, danach wechselt ihr euch ab.
- 2 In deinem Zug kannst du eine Aktionskarte ausspielen; ihre Wirkung tritt sofort ein.
- 3 Du legst 1 Einflusskarte verdeckt oder 2 Einflusskarten offen an eine Patriziergruppe deiner Wahl an.
- 4 Du füllst deine Hand vom eigenen verdeckten Stapel wieder auf 5 Karten auf.
- 5 Zum Abschluss deckst du eine Vertrauensfrage auf: An der befragten Gruppe werden alle verdeckten Einflusskarten umgedreht und die Mehrheit ermittelt.
- 6 Statt aktiv zu werden, darfst du passen, Handkarten offen ablegen und neue nachziehen.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn keine Patrizier mehr zu gewinnen sind oder die Einflusskarten aufgebraucht sind. Stimmen, Gruppenmehrheiten und ein erfüllter Einflussbonus ergeben die Punkte; die höhere Summe gewinnt.

Spielziel

Ihr kämpft um die Unabhängigkeit Ägyptens, und zwar mit Stimmen statt mit Waffen. Jede Seite versucht, möglichst viele Patrizier aus den Reihen der Senatoren, Prätores, Quästoren, Zensoren und Ädilen für sich zu gewinnen. Diese Stimmen sind gleichzeitig die Siegpunkte. Wer am Ende mehr Punkte aus Stimmen, Mehrheiten und dem eigenen Einflussbonus vorweisen kann, hat Ägypten unter seine Herrschaft gebracht.

Spielmaterial

74 Einflusskarten

26 Aktionskarten

21 Patrizierkarten

8 Karten "Vertrauensfrage"

6 Karten "Einflussbonus"

Spielaufbau

- Legt die 21 Patrizierkarten zwischen euch aus. Sie bilden die neutralen Gruppen und liegen nach Patriziergruppen sortiert offen da.
- Mischt die 8 Karten "Vertrauensfrage" und legt sie verdeckt neben die Patrizierkarten.
- Eine Person übernimmt die Caesar-Karten, die andere die Cleopatra-Karten. Beide Kartensätze sind gleich aufgebaut.
- Jede Seite legt zunächst 5 Karten verdeckt an die verschiedenen Patriziergruppen an.
- Sucht euch aus den 37 Einflusskarten (erkennbar an einer Zahl in den Ecken oder an einem P) jeweils 10 Karten aus und legt sie zunächst beiseite.
- Mischt eure übrigen Einflusskarten gründlich und legt sie als verdeckten Reservestapel vor euch ab.
- Die Aktionskarten darf jede Seite selbst zusammenstellen. Wer neu ist, mischt die 13 Aktionskarten einfach. Alternativ bringst du sie in eine gewünschte Reihenfolge.
- Legt den Aktionskartenstapel verdeckt neben den ersten Ablagestapel. Danach darf in die Reservestapel nicht mehr hineingesehen werden.
- Mischt die 6 Einflussbonus-Karten. Jede Seite zieht eine davon, die restlichen 4 wandern ungesehen zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Sobald Patrizier, Vertrauensfragen und Kartenstapel liegen, kann es losgehen. Die Cleopatra-Seite macht den ersten Zug. Danach seid ihr abwechselnd an der Reihe.

Spielablauf

Aktiv oder passiv

In jedem Zug entscheidest du, ob du aktiv wirst oder passt. Der normale, aktive Zug besteht aus mehreren Phasen und endet mit einer Vertrauensfrage.

Der aktive Zug

- 1 Du kannst eine Aktionskarte ausspielen. Ihre Wirkung wird sofort abgehandelt, sobald sie aufgedeckt ist. Dazu gehören etwa Spione, Anschläge auf die Gegenseite oder der "Zorn der Götter".
- 2 Du legst Einflusskarten an. Legst du nur 1 Karte, kommt sie verdeckt an eine Gruppe. Legst du 2 Karten, müssen beide offen liegen.
- 3 Alle Karten gehen an die Patriziergruppe deiner Wahl.
- 4 Du ziehst von deinem eigenen verdeckten Ablagestapel nach, bis du wieder 5 Handkarten hast.
- 5 Du stellst eine Vertrauensfrage. Damit ist dein Zug beendet.

Der passive Zug

Hast du keine brauchbaren Karten, sagst du "Ich passe". Dann legst du beliebig viele Handkarten offen auf deinen Ablagestapel und ziehst entsprechend viele Karten vom eigenen Reservestapel nach. Anschließend ist die Gegenseite dran. Bei einem passiven Zug wird keine Vertrauensfrage aufgedeckt.

Die Vertrauensfrage

Zum Abschluss eines aktiven Zugs wird in der Regel eine Vertrauensfrage gestellt. Meist verlangt sie, eine bestimmte Patriziergruppe zu befragen, zum Beispiel die Ädilen. An dieser Gruppe werden dann alle verdeckt liegenden Einflusskarten aufgedeckt.

- Wer die höhere Summe an Einflusspunkten hat, erhält die oberste Patrizierkarte der Gruppe und damit eine Stimme.
- Die Gewinnerseite gibt ihre höchste Einflusskarte ab, die Verliererseite ihre niedrigste Punktekarte.
- Abgegebene Einflusskarten legt jede Seite offen auf ihren eigenen Ablagestapel. Alle übrigen Karten bleiben aufgedeckt an der Gruppe liegen.
- Aufgedeckte Vertrauensfragen kommen offen auf die Ablage neben den verdeckten Stapel "Vertrauensfrage".

Philosophen

Liegt eine Philosophen-Karte im Spiel, dreht sich das Ergebnis um: Dann gewinnt die Seite mit den wenigsten Punkten. Liegen auf beiden Seiten je zwei Philosophen, heben sich ihre Wirkungen auf.

Außerordentliche Vertrauensfrage

Sobald an einer Gruppe bereits 8 Karten liegen, wird dort eine außerordentliche Vertrauensfrage gestellt.

Der Spielzug

- 1 Optional eine Aktionskarte ausspielen und ihre Wirkung sofort ausführen.
- 2 1 Einflusskarte verdeckt oder 2 Einflusskarten offen an eine Patriziergruppe anlegen.
- 3 Handkarten vom eigenen verdeckten Ablagestapel auf 5 Karten auffüllen.
- 4 Eine Vertrauensfrage stellen und damit den Zug beenden.

Sonderregeln

- Sobald an einer Patriziergruppe 8 Karten liegen, wird dort eine außerordentliche Vertrauensfrage gestellt.
- Eine Philosophen-Karte kehrt das Ergebnis der Vertrauensfrage um, dann gewinnt die niedrigere Punktsumme.
- Liegen auf beiden Seiten je 2 Philosophen, ist die Umkehrung aufgehoben.
- Sonderfall: Hat eine Seite eine Philosophin gelegt und die andere 2 Philosophen-Karten, gewinnt die niedrigere Punktzahl. Höchste und niedrigste Einflusskarte kommen auf die jeweiligen Ablagestapel, die Philosophen-Karten werden ebenfalls offen abgelegt.
- Nachdem die Aktionskarten bereitgelegt sind, dürfen die Reservestapel nicht mehr angesehen werden.
- Die 4 nicht gezogenen Einflussbonus-Karten bleiben ungesehen in der Schachtel.
- Beim Passen wird keine Vertrauensfrage aufgedeckt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, wenn keine Patrizier mehr zu gewinnen sind oder wenn beide Seiten keine Einflusskarten mehr haben. Danach wird abgerechnet: Jede Stimme und jede Gruppenmehrheit bringt Punkte, dazu kommen Bonuspunkte, wenn du die Aufgabe deiner Einflussbonus-Karte erfüllt hast. Wer mehr Punkte hat, gewinnt und bringt Ägypten unter seine Herrschaft. Wie viele Punkte eine Stimme oder eine Mehrheit genau wert ist, sagt die Quelle nicht.

Varianten

- Aktionskarten frei zusammenstellen: Statt sie zu mischen, darfst du deine 13 Aktionskarten in eine selbst gewählte Reihenfolge bringen.
- Einsteigervariante: Der Verlag empfiehlt Neulingen, die Aktionskarten einfach zu mischen und die Wirkungen im Spiel kennenzulernen.

Tipps

- Verdeckt angelegte Karten verraten der Gegenseite nichts. Wenn du bluffen willst, lege nur 1 Karte, denn 2 Karten müssen offen liegen.
- Denke daran, dass die Siegerseite ihre höchste Einflusskarte verliert. Ein knapper Sieg schont dein Kartenmaterial.
- Achte auf Gruppen, an denen sich Karten sammeln: Bei 8 Karten kommt es zur außerordentlichen Vertrauensfrage, auch wenn dir das gerade nicht passt.
- Behalte deine Einflussbonus-Karte im Blick. Ihre Aufgabe musst du vor Spielende erfüllen, sonst verfallen die Zusatzpunkte.
- Philosophen kehren die Wertung um. Eine schwache Kartenlage an einer Gruppe kann damit plötzlich zum Vorteil werden.

Häufige Fragen

Wer macht den ersten Zug?

Die Cleopatra-Seite beginnt. Danach seid ihr abwechselnd an der Reihe.

Muss ich Einflusskarten verdeckt anlegen?

Das hängt von der Anzahl ab. Legst du nur 1 Karte an, kommt sie verdeckt an eine Gruppe. Legst du 2 Karten an, müssen beide offen liegen.

Was mache ich, wenn ich keine passenden Karten habe?

Dann bleibst du passiv und sagst "Ich passe". Du legst beliebig viele Handkarten offen auf deinen Ablagestapel und ziehst entsprechend viele Karten vom Reservestapel nach.

Wird beim Passen auch eine Vertrauensfrage aufgedeckt?

Nein. Nach einem passiven Zug ist die Gegenseite direkt am Zug, eine Vertrauensfrage entfällt.

Was passiert bei einer Vertrauensfrage genau?

An der befragten Patriziergruppe werden alle verdeckten Einflusskarten aufgedeckt. Wer mehr Einflusspunkte hat, bekommt die oberste Patrizierkarte der Gruppe und damit eine Stimme.

Verliere ich Karten, obwohl ich die Vertrauensfrage gewonnen habe?

Ja. Die Gewinnerseite gibt ihre höchste Einflusskarte ab, die Verliererseite ihre niedrigste Punktekarte. Beide Karten kommen offen auf den jeweils eigenen Ablagestapel.

Was bewirkt eine Philosophen-Karte?

Sie dreht die Wertung um, dann gewinnt die Seite mit den wenigsten Punkten. Liegen auf beiden Seiten je 2 Philosophen, heben sich die Wirkungen auf.

Was passiert, wenn an einer Gruppe sehr viele Karten liegen?

Sobald dort 8 Karten liegen, wird eine außerordentliche Vertrauensfrage gestellt.

Wie viele Handkarten habe ich?

Du füllst im Zug vom eigenen verdeckten Ablagestapel nach, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Wenn keine Patrizier mehr zu gewinnen sind oder wenn keine Einflusskarten mehr vorhanden sind. Danach werden Stimmen, Gruppenmehrheiten und erfüllte Bonusaufgaben gewertet.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 24.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/caesar-und-cleopatra/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/caesar-und-cleopatra/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026