

KSR Caesar & Cleopatra

Ablauf:

Spieler am Zug hat die Wahl zwischen a) und b).

a) er wird aktiv

- 1) Er kann eine Aktions-Karte spielen (Zeitpunkt beliebig).
- 2) Er legt 1 Einflußkarte verdeckt

ODER

2 Einflußkarten offen an beliebige Patriziergruppen.

- 3) Er ergänzt seine Handkarten auf 5 wahlweise von seinen Vorratsstapeln.
- 4) Er stellt die Vertrauensfrage.

Limit Einflußkarten je Patriziergruppe je Spieler: 5

Limit Einflußkarten dto. beide Spieler gesamt: 8

b) er paßt

Er kann beliebig viele Handkarten abwerfen und seine Handkarten auf 5 auffüllen.

Vertrauensfrage:

- Die Karten der entspr. Patriziergruppe werden aufgedeckt.
- Die höhere Seite gewinnt 1 Patrizierkarte und verliert dafür eine der höchsten eigenen Einflußkarten dort.
- Die unterlegene Seite verliert eine der niedrigsten Einflußkarten an der betroffenen Patriziergruppe.
- Philosoph führt zur Umkehr, d.h., hohe Seite verliert. Trotzdem gelten die Karten-Verluste wie o.a. auch.

Spielende:

- beide Spieler haben keine Einfluß-Karten mehr ODER alle Patrizierkarten wurden gewonnen.

Wertung:

jede Patrizier-Karte: 1 Mehrheit an einer Gruppe: 1
alle Patrizier einer Gruppe: 1 Bonus gewonnen: 2

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

KSR Caesar & Cleopatra

Ablauf:

Spieler am Zug hat die Wahl zwischen a) und b).

a) er wird aktiv

- 1) Er kann eine Aktions-Karte spielen (Zeitpunkt beliebig).
- 2) Er legt 1 Einflußkarte verdeckt

ODER

2 Einflußkarten offen an beliebige Patriziergruppen.

- 3) Er ergänzt seine Handkarten auf 5 wahlweise von seinen Vorratsstapeln.
- 4) Er stellt die Vertrauensfrage.

Limit Einflußkarten je Patriziergruppe je Spieler: 5

Limit Einflußkarten dto. beide Spieler gesamt: 8

b) er paßt

Er kann beliebig viele Handkarten abwerfen und seine Handkarten auf 5 auffüllen.

Vertrauensfrage:

- Die Karten der entspr. Patriziergruppe werden aufgedeckt.
- Die höhere Seite gewinnt 1 Patrizierkarte und verliert dafür eine der höchsten eigenen Einflußkarten dort.
- Die unterlegene Seite verliert eine der niedrigsten Einflußkarten an der betroffenen Patriziergruppe.
- Philosoph führt zur Umkehr, d.h., hohe Seite verliert. Trotzdem gelten die Karten-Verluste wie o.a. auch.

Spielende:

- beide Spieler haben keine Einfluß-Karten mehr ODER alle Patrizierkarten wurden gewonnen.

Wertung:

jede Patrizier-Karte: 1 Mehrheit an einer Gruppe: 1
alle Patrizier einer Gruppe: 1 Bonus gewonnen: 2

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de