



**Spieler** 2 bis 4    **Autor** Ta-Te Wu  
**Dauer** 20 Min.    **Illustrationen** Kaiami  
**Alter** 10+    **Regeln** Ian Klinck    **Deutsche Übersetzung** Hilko Drude

*Wie alle Ägypter liebte Kleopatra Katzen. Als sie über Ägypten herrschte, beauftragte sie Katzenretter damit, die Katzen zu beschützen, und königliche Katzeninspektoren damit, über die Retter zu berichten und sie zu belohnen. In ihrer Regierungszeit konnten die Katzen in ganz Ägypten glücklich und gut behütet in der Sonne dösen.*

## SPIELZIEL

In diesem Spiel übernehmen die Spieler die Rolle ägyptischer Katzenretter. Ihr Ziel ist es, Katzen aus den Pyramiden zu retten. Ein Spieler erhält einen Punkt für jede Art Katze, die er rettet, plus einen Punkt für jeden Helfer auf den gewerteten Plättchen. Wenn ein Spieler 23 oder mehr Punkte erzielt hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Im Spiel zu zweit nehmt ihr einen Inspektor, ein violette, ein oranges, ein grünes und ein blaues Plättchen aus dem Spiel.
2. Mischt alle Plättchen verdeckt zu einem Stapel zusammen.
3. Wählt jeweils eine Farbe (rot, blau schwarz oder grün), nehmt euch die drei Retter und den Wertungsstein in dieser Farbe und stellt den Wertungsstein auf Feld 0 der Wertungstafel. Ungenutzte Figuren und Steine kommen aus dem Spiel.
4. Stellt die Inspektoren neben die Spielfläche.
5. Der Spieler, der zuletzt eine Katze oder ein anderes Haustier umarmt hat, wird Startspieler.
6. Der Startspieler zieht ein Pyramidenplättchen, legt es offen in die Tischmitte und stellt seinen Retter auf das Plättchen. Alle anderen Spieler ziehen nun im Uhrzeigersinn nacheinander ein Plättchen vom Stapel, legen es an die Pyramide an und stellen ihren Retter auf das gelegte Plättchen.

## SPIELMATERIAL

13 Pyramidenplättchen mit Katzen



12 Retterfiguren



3 Königliche Inspektoren



4 Wertungssteine



1 Wertungstafel  
Regeln

## EIN SPIELZUG

Der Startspieler führt zuerst seinen Spielzug aus, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

In jedem Spielzug müsst ihr zwei Aktionen ausführen. Es gibt zwei Arten von Aktionen: Plättchen- und Retteraktionen. Ihr könnt entweder zuerst eine Plättchen- und dann eine Retteraktion ausführen, ODER zwei Retteraktionen.

### PLÄTTCHENAKTIONEN Es gibt zwei verschiedene Plättchenaktionen:

- **Erkunden.** Ziehe ein Plättchen vom Stapel und lege es dann offen an ein oder mehrere schon ausliegende Plättchen an.
- **Suchen.** Nimm ein unbesetztes Plättchen (also eins, auf dem weder ein Retter noch ein Inspektor steht) und lege es an eine andere Stelle in der Pyramide. Du darfst ein Plättchen nicht nehmen, wenn dadurch die Pyramide in zwei Teile aufgespalten würde, und auch kein Plättchen, das von drei anderen Plättchen umgeben ist.



### RETTERAKTIONEN Es gibt drei verschiedene Retteraktionen:

- **Entsenden.** Stelle einen Retter aus deinem Vorrat auf ein Plättchen, das du gerade mit einer Plättchenaktion eingesetzt oder bewegt hast.
- **Teambildung.** Stelle einen Retter auf irgendein Plättchen, das an eins mit einem deiner Retter angrenzt.
- **Rettung (Wertung).** Im Abschnitt Wertung findet ihr weitere Informationen dazu. Wenn du diese Aktion als erste Aktion durchführst, endet dein Zug unmittelbar nach der Wertung.

Auf jedem Plättchen haben bis zu zwei Retter verschiedener Farben Platz. Wenn auf einem Plättchen schon zwei Retter stehen, darf kein weiterer Retter dort hingestellt oder hinbewegt werden.

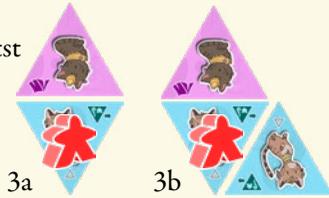
Wenn du zu Beginn deines Zuges keine Aktion durchführen kannst, stellst du einen deiner Retter auf ein beliebiges Plättchen, auf dem weniger als zwei Retter stehen, und führst anschließend eine Retteraktion durch.

Wenn du keine zweite Aktion durchführen kannst, musst du eine andere erste Aktion wählen, die eine zweite Aktion ermöglicht.

## WERTUNG

1. Wähle einen deiner Retter, der nicht auf einem Plättchen mit einem Inspektor steht. Du erhältst einen Punkt für jede Farbe eines Plättchens der Umgebung (die Umgebung besteht aus dem Plättchen, auf dem du stehst, und allen angrenzenden Plättchen).

a. In Beispiel 3a und 3b erhältst du 2 Punkte.



b. In Beispiel 3c erhältst du 4 Punkte.



2. Wenn weitere deiner Retter auf den gewerteten Plättchen stehen, werden diese Retter zu „Helfern“, und du erhältst einen Punkt für jeden Helfer.

a. In Beispiel 4a erhältst du zwei zusätzliche Punkte durch deine Helfer.



b. In Beispiel 4b gibt es zwei angrenzende orange Plättchen mit Helfern, von denen du nur eins werten kannst. Wenn du dich entscheidest, das linke Plättchen zu werten anstatt des rechten, bringt nur der Helfer auf dem linken orangenen Plättchen einen Punkt ein.



3. Du rückst mit deinem Wertungsstein auf der Wertungstafel vor und stellst einen Inspektor auf das Plättchen mit deinem Retter. Wenn es keine freien Inspektoren mehr gibt, nimmst du einen von einem beliebigen anderen Pyramidenplättchen.

4. Schließlich nimmst du deinen Retter und die Helfer (also die Figuren, die Punkte eingebracht haben) zurück in deinen Vorrat.

Wenn die Endbedingung noch nicht erfüllt ist, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## ENDE DES SPIELS

Wenn ein Spieler 23 oder mehr Punkte erzielt hat, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde (sodass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren).

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

## FORTGESCHRITTENENREGELN

Die Fortgeschrittenenregeln eignen sich für Spieler, die Cleocatra schon gespielt haben und für eine neue Herausforderung bereit sind.

### NEUE RETTERAKTION

Zu den drei bekannten Retteraktionen kommt eine vierte hinzu.

### BESONDERHEITEN DER PLÄTTCHEN

Jedes Plättchen hat eine Besonderheit, die durch ein Symbol rechts oben auf dem Plättchen angezeigt wird.

- **Cleocatra.** Wenn du einen Retter auf diesem Plättchen wertest, erhältst du einen Zusatzpunkt. Außerdem darf der Spieler, der vor der Wertung die wenigsten Punkte hatte, unmittelbar nach deinem Zug eine Bonusaktion durchführen. Wenn mehrere Spieler die wenigsten Punkte haben, führt keiner die Bonusaktion durch.
- **Mafdat.** Wenn dieses Plättchen im Spiel ist, kannst du es mit deiner Plättchenaktion an einen anderen Ort verschieben, selbst dann, wenn Figuren (Retter oder Inspektoren) darauf stehen.



- **Katzen hüten.** Bewege einen deiner Retter auf ein an seinen bisherigen Standort angrenzendes Plättchen.

- **Bastet.** Wenn einer deiner Retter auf diesem Plättchen steht, darf er mit einem Retter eines anderen Spielers auf einem anderen Plättchen die Plätze tauschen. Dies gilt als Plättchenaktion.



- **Mut.** Wenn du einen Retter auf diesem Plättchen wertest, nimmst du ihn nach der Wertung nicht in deinen Vorrat zurück. Helfer, die auf diesem Plättchen einen Punkt einbringen, werden aber zurückgenommen.



- **Princess.** Wenn du einen Retter auf diesem Plättchen wertest, stellst du zwei Inspektoren auf zwei beliebige Pyramidenplättchen, anstatt einen auf das gewertete Plättchen zu stellen.



**DANK** Eric R. Burgess, Mark Hyman, Mike Rizzo, Benjamin Thomas, Saori Terashima, Dinos Lambropoulos, Brandon Barker, Cindy Chan, Brien Henk, Randolph Wang, and Rui Gou



**Illustrationen**  
kaiami.net