



Jugadores 2 to 4
Tiempo 20 min.
Edad 10+

Diseño Ta-Te Wu
Arte Kaiami
Reglas Ian Klinck

Traducción
Qualith

Los egipcios aman a los gatos, especialmente a Cleopatra. Cuando gobernó Egipto, encargó a los rescatadores de gatos que los protegieran, y a los inspectores de gatos reales que informaran y recompensaran a los rescatadores. En esos tiempos, los gatos dormían felices y seguros bajo el sol en todo Egipto.

OBJETIVO DEL JUEGO

En este juego, los jugadores son rescatadores de gatos egipcios, y su objetivo es salvar a los gatos en las pirámides. Un jugador recibe 1 punto por cada gato único rescatado, más 1 punto por ayudante en las losetas puntuadas. Cuando un jugador ha anotado 23 o más puntos, el juego continúa hasta el final de la ronda. El jugador con más puntos gana el juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. En una partida de dos jugadores, retira una loseta azul, una naranja y una verde del juego.
2. Baraja todas las losetas boca abajo para formar una pila para robar.
3. Todos los jugadores eligen un color (rojo, azul, negro o verde), toman tres Rescatadores y una ficha de puntuación de su color, y lo colocan en el marcador de puntuación. Elimina los meeples y fichas no utilizados del juego.
4. Coloca los inspectores a un lado del área de juego.
5. El jugador que haya abrazado hace menos a un gato u otra mascota es el jugador inicial.
6. El jugador inicial roba una loseta de pirámide, la coloca boca arriba en el centro de la mesa y coloca a su rescatador en la ficha. Todos los jugadores restantes, en el sentido de las agujas del reloj, se turnan para robar una loseta, colocarla junto a las pirámides y poner un rescatador en la loseta que van colocando.

COMPONENTES DEL JUEGO

13 Losetas de Pirámide



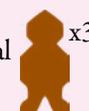
12 Meeples de Rescatador



4 Fichas de Puntuación



3 Fichas de Inspector Real



1 Marcador de puntuación

2 Libros de reglas
(Inglés y Chino tradicional)

TURNO

El juego comienza con el jugador inicial tomando el primer turno, luego cada jugador toma un turno en el sentido de las agujas del reloj. Cada turno, el jugador activo debe realizar dos acciones. Hay dos tipos de acciones: Loseta y Rescatador. El jugador puede realizar una acción de Loseta y luego una acción de Rescatador, O tomar dos acciones de Rescatador.

Acción de Loseta Hay dos tipos de acción de loseta:

- **Explorar.** Roba una loseta de la pila de robo, luego colócala boca arriba, adyacente a una o más pirámides.
- **Buscar.** Toma una loseta que esté desocupada (no hay rescatador ni inspector en la loseta) luego muévala a una ubicación diferente en las pirámides. El jugador no puede tomar una loseta que pueda dividir las pirámides en dos grupos, o una pirámide totalmente rodeada de pirámides.



Acción de Rescatador Hay tres tipos de acción de Rescatador:

- **Colocar.** Coloca un rescatador en la loseta que acabas de colocar o mover (usando una acción de Loseta).
- **Reforzar.** Coloca un rescatador en cualquier loseta adyacente a una que ocupes.
- **Rescatar (PUNTUACIÓN).** Mira la sección de Puntuación para más información. Si un jugador toma la acción Puntuación como su primera acción, el turno del jugador termina inmediatamente después de puntuar.

Cada loseta puede contener hasta dos Rescatadores de diferentes colores. Si una loseta contiene actualmente dos Rescatadores, no se puede colocar ni mover un tercer Rescatador sobre esa loseta.

Al comienzo de un turno, si el jugador activo no puede realizar ninguna acción, coloca un Rescatador en cualquier casilla que tengamos de dos rescatadores, luego realiza una acción de Rescatador.

Si el jugador activo no puede realizar una segunda acción, debe cambiar la primera acción, para que se pueda completar la segunda acción.

PUNTUACIÓN

1. Elige uno de tus rescatadores que **NO** esté en una loseta con un inspector. Obtienes 1 punto por cada loseta única (de diferentes colores) en tu zona (es decir, la loseta en el que te encuentres y las adyacentes).

a. En el ejemplo “3a” y “3b” a la derecha, el jugador anota dos puntos..



3a



3b

b. En el ejemplo “3c” a la derecha, el jugador puntúa 4 puntos.



3c

2. Si el jugador tiene uno o más Rescatadores en las losetas puntuadas, esos rescatadores se convierten en “Ayudantes”, y el jugador obtiene 1 punto por cada Ayudante..

a. En el ejemplo “4a” a la derecha, el jugador obtiene dos puntos adicionales de sus Ayudantes.



4a

b. En el ejemplo “4b” a la derecha, hay dos losetas naranjas adyacentes con un Ayudante. El jugador elige anotar la ficha naranja a la izquierda, en lugar de la derecha. Por lo tanto, solo el Ayudante en la loseta naranja izquierda obtiene un punto.



4b

3. El jugador avanza su ficha de puntuación en el marcador de puntuación y coloca una ficha de Inspector en la loseta del Rescatador. Si no hay disponibles Inspectores sin utilizar, toma un Inspector de cualquier otra pirámide..

4. Finalmente, el jugador lleva a su Rescatador y Ayudantes (los meeple que reciben puntos) de regreso a su suministro.

Si no se cumplen las condiciones de fin del juego, el siguiente jugador (en sentido horario) toma su siguiente turno

FINAL DEL JUEGO

Cuando un jugador ha anotado 23 o más puntos, el juego terminará después de que acabe la ronda actual (Todos los jugadores tienen el mismo número de turnos). El jugador con la mayor puntuación, gana. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria..

REGLAS AVANZADAS

Las reglas avanzadas son adecuadas para los jugadores que han jugado Cleocatra antes y están listos para llevar el juego al siguiente nivel. Usa las siguientes reglas para jugar el modo avanzado..

NUEVA ACCIÓN DE RESCATADOR

Además de las tres acciones de Rescatador, el jugador activo también puede elegir la siguiente acción.

- **Desplegar.** Mueve a uno de tus Rescatadores a cualquier ficha adyacente a la que están.

HABILIDADES DE LOSETA

Todas las losetas tienen una habilidad especial, indicada por los iconos en la esquina superior derecha del mosaico.

- **Cleocatra.** Si se puntúa un Rescatador en la loseta, el jugador recibirá 1 punto adicional. Además, el jugador con la menor cantidad de puntos antes de anotar realizará una acción extra inmediatamente al final del turno de ese jugador. Si varios jugadores están empatados con la menor cantidad de puntos, nadie realiza la acción de extra.
- **Mafdat.** Si esta loseta está en juego, puedes gastar una acción de loseta para moverla a otra ubicación, incluso si tiene fichas (Rescatador y / o Inspector) en ella.



- **Bastet.** Si tienes un Rescatador en esta loseta, puedes gastar una acción de loseta para intercambiar tu Rescatador en este mosaico con el Rescatador de otro jugador en una loseta diferente.



- **Mut.** Si se puntúa un Rescatador en esta casilla, el jugador no lo recupera después de la puntuación. Si se recuperan los ayudantes que reciben un punto en la loseta.



- **Princess.** Si se puntúa un Rescatador en esta casilla, coloca dos fichas de Inspector en dos pirámides diferentes, en lugar de colocar un Inspector en la loseta puntuada.



Editor Sunrise Tornado Game Studio . www.SunriseTornado.com

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



ARTISTA

kaiami kaiami.net