



Joueurs 2 à 4 **Auteur** Ta-Te Wu **Illustration** Kaiami **Règles** Ian Klinck
Durée 20 min. **Traduction française** Stéphane Athimon
Âge 10 ans et plus **Relecture des règles françaises** Natacha Athimon-Constant

Les Égyptiens aiment les chats, surtout Cléopâtre. Lorsqu'elle dirigeait l'Égypte, elle chargeait des sauveteurs de chats de protéger les chats, et des inspecteurs royaux des chats de signaler et de récompenser les sauveteurs. À son époque, les chats faisaient la sieste au soleil, heureux et en sécurité, dans toute l'Égypte.

BUT DU JEU

Dans ce jeu, les joueurs sont des sauveteurs de chats égyptiens, et leur but est de sauver les chats dans les pyramides. Un joueur reçoit 1 point pour chaque chat sauvé, plus 1 point par assistant sur les tuiles de score. Lorsqu'un joueur a marqué 23 points ou plus, le jeu se poursuit jusqu'à la fin de la manche en cours. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

MISE EN PLACE

1. Dans une partie à deux joueurs, retirez du jeu, une tuile bleue, une orange et une verte.
2. Mélangez toutes les tuiles face cachée pour former une pioche.
3. Tous les joueurs choisissent une couleur, prennent trois sauveteurs et un jeton de score de leur couleur, et placent leur jeton de score sur la piste de score. Retirez du jeu les pions et les jetons inutilisés.
4. Placez les inspecteurs à côté de l'aire de jeu.
5. Le joueur qui a le plus récemment fait un câlin à un chat ou à un autre animal de compagnie devient le premier joueur.
6. Le premier joueur pioche une tuile pyramide, la place face visible au milieu de la table et place son sauveteur sur la tuile. Tous les autres joueurs, dans le sens horaire, piochent à tour de rôle une tuile, la placent à côté des pyramides et placent un sauveteur sur la tuile qu'ils ont posée.

CONTENU

Tuile chat de pyramide x 13



Meeple Sauveteur x 12



Jeton d'inspecteur royal



Jeton de score x 4



Piste de score x 1

Règles x 1

TOUR DE JEU

La partie commence par le premier joueur, puis chaque joueur joue un tour dans le sens horaire.

À chaque tour, le joueur actif doit effectuer deux actions. Il existe deux types d'actions : Tuile et Sauveteur. Le joueur peut faire une action Tuile puis une action Sauveteur, OU faire deux actions Sauveteur.

ACTION DE TUILE Il y a deux types d'action de tuile :

- **Expédition.** Prenez une tuile de la pioche, puis placez la face visible, à côté d'une ou plusieurs pyramides.
- **Recherche.** Prenez une tuile qui est inoccupée (pas de sauveteur ou d'inspecteur sur la tuile), puis déplacez-la à un autre endroit dans les pyramides. Le joueur ne peut pas prendre une tuile qui diviserait les pyramides en deux parties ni une pyramide qui est entourée par des pyramides.



ACTION DE SAUVETEUR Il existe trois types d'action sauveteur :

- **Éclaireur.** Placez un sauveteur sur la tuile que vous venez de placer ou de déplacer (en utilisant une action de tuile).
- **Faites équipe.** Placez un sauveteur sur une tuile adjacente à celle que vous occupez.
- **Sauvetage (Score).** Voir la section Score pour plus d'informations. Si un joueur effectue l'action Score comme sa première action, son tour se termine immédiatement après avoir marqué des points.

Chaque tuile peut contenir jusqu'à deux sauveteurs de couleurs différentes. Si une tuile contient actuellement deux sauveteurs, un troisième sauveteur ne peut pas être placé ou déplacé sur cette tuile.

Au début d'un tour, si le joueur actif ne peut pas faire d'action, il place un sauveteur sur toute tuile qui contient moins de deux sauveteurs, puis il fait une action de sauveteur.

Si le joueur actif ne peut pas faire une deuxième action, il doit changer la première action, afin que la deuxième action puisse être effectuée.

DÉCOMPTE DES POINTS

1. Choisissez un de vos sauveteurs qui n'est pas sur une tuile avec un inspecteur. Marquez 1 point pour chaque tuile unique (de couleur différente) dans sa zone (c'est-à-dire la tuile sur laquelle il se trouve et les tuiles adjacentes à celle-ci).

a. Dans l'exemple "3a" et "3b" sur la droite, le joueur marque deux points.



b. Dans l'exemple "3c" sur la droite, le joueur marque quatre points



2. Si le joueur a un ou plusieurs sauveteurs sur les tuiles décomptées, ces sauveteurs deviennent des "assistants", et le joueur marque 1 point pour chaque assistant.

a. Dans l'exemple "4a" sur la droite, le joueur marque deux points supplémentaires pour ses assistants.



b. Dans l'exemple "4b" sur la droite, il y a deux tuiles orange adjacentes avec un assistant. Le joueur choisit de marquer la tuile orange à gauche, au lieu de celle de droite. Par conséquent, seul l'assistant sur la tuile orange de gauche rapporte un point.



3. Le joueur avance son jeton de score sur la piste de score et place un jeton inspecteur sur la tuile du sauveteur. S'il n'y a pas d'inspecteurs inutilisés, prenez un inspecteur sur n'importe quelle autre pyramide.

4. Enfin, le joueur reprend son Sauveteur et ses assistants (les meeple qui rapportent des points) et les place dans sa réserve.

Si les conditions de fin de partie ne sont pas remplies, le joueur suivant (dans le sens horaire) joue son tour.

FIN DE PARTIE & VICTOIRE

Lorsqu'un joueur a marqué 23 points ou plus, la partie se termine à la fin de la manche en cours (Tous les joueurs ont le même nombre de tours). Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

RÈGLES AVANÇÉES

Les règles avancées conviennent aux joueurs qui ont déjà joué à Cleocatra et qui sont prêts à passer au niveau suivant. Utilisez les règles suivantes pour le jeu avancé.

NOUVELLE ACTION DE SAUVETEUR

En plus des trois actions de sauveteur, le joueur actif peut également choisir l'action suivante.

- **Troupeau.** Déplacez un de vos sauveteurs sur une tuile adjacente à celle sur laquelle il se trouve.

CAPACITÉS DES TUILES

Toutes les tuiles ont une capacité spéciale, indiquée par des icônes au bas de la tuile.

- **Cleocatra.** Si un sauveteur rapporte des points sur la tuile, le joueur recevra 1 point supplémentaire. De plus, le joueur ayant le moins de points avant de marquer un point réalisera une action bonus immédiatement à la fin du tour de ce joueur. Si plusieurs joueurs sont à égalité avec le moins de points, personne ne réalise l'action bonus.
- **Mafdat.** Si cette tuile est en jeu, vous pouvez dépenser une action de tuile pour la déplacer vers un autre endroit, même si elle contient des jetons (sauveteur et/ou inspecteur).



- **Bastet.** Si vous avez un sauveteur sur cette tuile, vous pouvez dépenser une action de tuile pour échanger votre sauveteur sur cette tuile avec le sauveteur d'un autre joueur sur une tuile différente.
- **Mut.** Si un sauveteur rapporte un point sur cette tuile, le joueur ne récupère pas le sauveteur après avoir marqué. Les assistants qui reçoivent un point sur la tuile sont récupérés.
- **Princess.** Si un sauveteur rapporte un point sur cette tuile, placez deux jetons inspecteur sur deux pyramides différentes, au lieu de placer un inspecteur sur la tuile qui rapporte un point.



Éditeur Sunrise Tornado Game Studio . www.SunriseTornado.com

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



ILLUSTRATION
kaiami.net