

ПАСКАЛЬ
БРАССАР

ЭТЬЕН
ДЮБУА-РУА

КОАТЛЬ

SILLYJELLIE

ПРАВИЛА ИГРЫ



LAVKA
GAMES

Synapses
Games



КОАТЛЬ

СОСТАВ ИГРЫ



54

карты пророчеств



15

карт храмов



Двусторонний диск
запаса и подсчёта очков



4

планшета игроков



3

мешочка запаса



12

жетонов
жертвоприношения



Жетон
первого игрока



150

частей коатлей
(15 хвостов, 15 голов
и 120 сегментов тела)

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В процессе игры участники создают коатлей, соединяя головы, сегменты тела и хвосты так, чтобы выполнялись условия карт пророчеств, которые они планируют разыграть. Чем большему количеству условий карт пророчеств соответствует коатль, тем больше очков почёта он принесёт в конце игры. Помимо этого, коатль может принести бонусные очки почёта за выполнение условий карт храмов. Игра заканчивается в двух случаях: когда кто-либо из игроков завершил своего 3-го коатля или когда в запасе не остаётся сегментов тела.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки соревнуются за титул Верховного жреца, создавая наиболее ценные скульптуры коатлей. В конце игры участник, набравший больше всего очков почёта, побеждает.

ВВЕДЕНИЕ

Близится день избрания нового Верховного жреца ацтеков. Чтобы доказать, что вы достойны этого титула, вам предстоит участвовать в почётном состязании и впечатлить богов. Создавайте самые изящные и замысловатые скульптуры чудесных змеев-коатлей, чтобы одержать победу в состязании и стать новым Верховным жрецом ацтеков.



А ВЫ ЗНАЛИ?..

Кетцалькоатль («Оперённый змей») — это один из главных богов древних цивилизаций Центральной Америки, в частности ацтеков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (ПРИМЕР ДЛЯ 3 УЧАСТНИКОВ)

1. Поместите **диск запаса** в центр стола.

2. Каждый участник выбирает цвет и получает **планшет игрока** и **жетоны жертвоприношения** этого цвета.
*Примечание: рекомендуем сыграть первую партию без **жетонов жертвоприношения**.*

3. Заполните **диск запаса**, вытягивая случайные части коатлей из соответствующих **мешочков запаса**. Положите мешочки так, чтобы до них было несложно дотянуться в процессе игры.

4. Выберите того, кто будет ходить первым, и вручите ему **жетон первого игрока**.

5. Перемешайте **карты храмов** и выдайте по 1 карте каждому игроку. Вы можете смотреть свою карту, но не показывайте её другим участникам. Разделите оставшиеся карты храмов на 2 стопки и поместите их лицевой стороной вверх рядом с **дискон запаса**.

6. Перемешайте колоду **карт пророчеств** и положите её лицевой стороной вниз рядом с **дискон запаса**. Откройте 6 **карт пророчеств** и положите лицевой стороной вверх — это запас пророчеств.

7. Выдайте 3, 4, 5 и 6 **карт пророчеств** 1, 2, 3 и 4-му игрокам соответственно. Каждый игрок выбирает себе до 3 **карт пророчеств**, а остальные сбрасывает. Не показывайте все эти карты другим игрокам.



ВИДЫ КАРТ

КАРТЫ ПРОРОЧЕСТВ

Основной способ получения очков почёта — розыгрыш карт пророчеств. Собирайте коатлей так, чтобы выполнить как можно больше условий карт пророчеств и тем самым получить больше очков почёта.

Условия некоторых карт пророчеств можно выполнить несколько раз. В таком случае коатль приносит тем больше очков почёта, чем больше раз он выполняет условие (до указанного предела).

Каждая часть коатля учитывается для 1 карты пророчества только 1 раз. Однако одну и ту же часть коатля можно учитывать для условий нескольких карт пророчеств.

Важно! Условие карты пророчества может быть выполнено любыми частями коатля, включая голову и хвост, а не только сегментами тела.

Очки почёта за этот уровень условия

Сколько раз выполнено условие

Напоминание об условии

Последовательность частей для выполнения условия



Ориентация коатля (от головы к хвосту)

Сколько условий выполнено

Очки почёта за этот уровень условия



КАРТЫ ХРАМОВ

Карты храмов — это цели, которых вам нужно достичь. Каждый участник начинает с 1 личной картой храма в руке, ещё 2 общие карты храмов лежат в стопках лицевой стороной вверх. Завершив коатля, вы можете разыграть 1 личную или общую карту храма, если выполняете её условие(-я).

Условия, которые необходимо выполнить

СИМВОЛЫ КАРТ ПРОРОЧЕСТВ И ХРАМОВ



Часть коатля (голова, хвост или сегмент тела) указанного цвета.



Количество частей слева от этого символа должно быть равно количеству справа (минимум 1 часть).



1 или несколько частей указанного цвета. Если этот символ белый, части могут быть любых цветов.



Коатль должен состоять **ровно** из указанного количества частей (включая голову и хвост). Например, такой коатль должен состоять из 11 частей.



Последовательность учитывается, только если зачёркнутая [X] часть **отсутствует**. Иными словами, либо в указанном месте должна быть часть другого цвета, либо это место должно оставаться пустым.



В коатле не должно быть частей, обозначенных этим символом.

ОЧКИ ПОЧЁТА ЗА КАРТЫ ПРОРОЧЕСТВ И ХРАМОВ

Количество очков почёта, которое приносит карта, указано в её левом верхнем углу. Всего есть 3 вида начисления очков почёта:



ОДНОКРАТНОЕ УСЛОВИЕ

Получите указанное количество очков почёта, если ваш коатль выполняет условие карты хотя бы 1 раз.



НЕСКОЛЬКО УСЛОВИЙ

Получите очки почёта в зависимости от того, сколько условий карты выполняет ваш коатль.

3X = 2
4X = 3
5X = 4
6X = 5



МНОГОКРАТНОЕ УСЛОВИЕ

Получите очки почёта в зависимости от того, сколько раз ваш коатль выполняет условие карты (но не более указанного максимума).

Примечание: вы получаете очки только за один уровень условия.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке участники по очереди выполняют одно из следующих действий:

1. Взять части коатля
2. Взять карты пророчеств
3. Собрать коатля



1. ВЗЯТЬ ЧАСТИ КОАТЛЯ

Выберите 1 ячейку диска запаса (1 голова, 1 хвост или 2 сегмента тела) и переложите её содержимое на свой планшет игрока. В 1 ячейке планшета игрока может лежать только 1 часть коатля. Другими словами, на планшете игрока может лежать не более 8 частей.

- Если вы выбрали ячейку с сегментами тела, вы должны взять их оба.
- Чтобы выполнить это действие, на планшете игрока должно быть достаточно пустых ячеек.

ПОПОЛНЕНИЕ ДИСКА ЗАПАСА

Пополняйте диск запаса в любом из следующих случаев:

- на нём закончились **сегменты тела** **ИЛИ**
- на нём закончились **головы и хвосты**.

Заполните **все** пустые ячейки диска запаса случайными частями из соответствующих мешочков запаса.

Примечание: если в мешочках не хватает частей, чтобы заполнить все ячейки, заполните как можно больше ячеек (в ячейке с сегментами тела всегда должно быть 2 части) и продолжите играть с частично заполненным диском запаса.

Если сегменты тела закончились **и** на диске, **и** в мешочке запаса, переходите к концу игры (см. «Конец игры» на с. 9).



2. ВЗЯТЬ КАРТЫ ПРОРОЧЕСТВ

Возьмите в руку хотя бы 1 карту пророчества из запаса и/или с верха колоды карт пророчеств. Этим действием вы можете взять несколько карт, но у вас в руке не может быть более 5 карт.

Пример: у Евгении в руке 2 карты. Она решает взять 2 открытые карты из запаса и 1 карту из колоды. Она достигла предела руки в 5 карт и взять больше не может.

Завершив свой ход, открывайте карты с верха колоды карт пророчеств, пока не пополните запас до 6 карт.

3. СОБРАТЬ КОАТЛЯ

Используйте имеющиеся у вас части, чтобы начать нового коатля и/или продолжить начатого(-ых) ранее. Затем вы можете использовать этих коатлей, чтобы разыграть карты пророчеств.

Собирая коатля, вы можете выполнять следующие действия сколько угодно раз и в любом порядке (но не забывайте следовать **правилам сбора коатлей** на с. 8):

а. Начать нового коатля

Возьмите любую часть коатля со своего планшета игрока и поместите на стол перед собой.

Примечание: вы не можете выполнить это действие, если у вас уже есть 2 незавершённых коатля.

б. Продолжить уже начатого коатля

Возьмите часть со своего планшета игрока и присоедините её к одному из концов вашего незавершённого коатля.

Хотя коатль и может состоять из любого количества частей, у него может быть только 1 голова и только 1 хвост.

в. Разыграть карту пророчества

Поместите карту пророчества из руки рядом с одним из своих незавершённых коатлей, выполняющих условия карты (см. с. 5). Если коатль не выполняет условия карты, вы не можете разыграть её. У некоторых карт несколько уровней условия, которые можно выполнить, добавляя части к коатлю. Для розыгрыша карты пророчества необходимо, чтобы коатль выполнял хотя бы одно её минимальное условие, но очки почёта за карту начисляются только в конце игры. Таким образом, позднее вы сможете добавить части к коатлю и увеличить его ценность.

Пример: в коатле Евгении есть 3 синие части, значит выполняется минимальное условие на изображённой справа карте пророчества. Евгения может положить её рядом с коатлем и впоследствии добавить к нему больше синих частей.



Правила сбора коатлей:

- У вас не может быть больше 2 незавершённых коатлей.
- Для завершения коатля у него должны быть ровно 1 голова, ровно 1 хвост и хотя бы 1 сегмент тела.
- Для завершения коатля рядом с ним должно лежать от 1 до 4 карт пророчеств (см. «Завершение коатля» далее).
- Рядом с одним коатлем не могут лежать карты пророчеств, фон и очки почёта которых совпадают.
- Добавив часть к коатлю, вы уже не сможете убрать или переместить её.
- Нельзя объединить двух коатлей в одного.
- Вы не обязаны использовать все части коатлей со своего планшета игрока.
- Вы не обязаны целиком заполнять свой планшет игрока, чтобы собирать коатля.

Завершение коатля

Завершая коатля и перед тем как продолжать свой ход, сперва выполните следующее:

- Разыграйте карты пророчеств рядом с только что завершённым коатлем (рядом с одним коатлем не может быть более 4 карт пророчеств).
 - Важно: если ранее вы не разыграли ни одной карты пророчества рядом с этим коатлем, то вы обязаны разыграть хотя бы 1 на этом этапе.
- Разыграйте рядом с только что завершённым коатлем 1 личную или общую карту храма, хотя бы одно условие которой он выполняет (если можете).
- Объявите другим игрокам, сколько очков почёта принёс только что завершённый коатль.
- Переверните лицевой стороной вниз карты пророчеств и карту храма рядом с завершённым коатлем.

Напоминание: выполняя действие «Собрать коатля», вы можете разыграть карты пророчеств только у незавершённого коатля. Завершение коатля — ваш последний шанс разыграть карты пророчеств рядом с ним.

Если игрок завершил своего 3-го коатля, переходите к концу игры (см. «Конец игры» на с. 9).

ЖЕТОНЫ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ

В начале партии у каждого игрока есть 3 жетона жертвоприношения. Вместо выполнения обычного действия вы можете сбросить жетон жертвоприношения, чтобы выполнить его особое действие.



Превосходный выбор: возьмите из соответствующего мешочка 1 голову, 1 хвост или 2 сегмента тела любых цветов на ваш выбор. Затем заполните пустые ячейки диска запаса.



Предвидение будущего: сбросьте все карты пророчеств из запаса, а затем заново сформируйте его. Сбросьте сколько угодно карт с вашей руки, а затем выполните действие «Взять карты пророчеств».



Преданность жреца: Возьмите 1 открытую карту храма с верха любой из стопок себе в руку. Завершив коатля, вы можете разыграть эту личную карту храма вместо общей.



КОНЕЦ ИГРЫ

Участники продолжают делать ходы по часовой стрелке, пока не произойдёт одно из следующего:

- а.** Игрок завершил своего 3-го коатля.
- б.** В запасе (на диске и в мешочке) закончились сегменты тела.

В зависимости от того, что именно произошло, игра завершится по-разному.

- а.** Если игра подходит к концу, потому что один из участников завершил своего 3-го коатля, все остальные игроки делают по последнему ходу, по часовой стрелке:
 - ↳ если ваша очерёдность хода позже, чем у участника, собравшего 3-го коатля (посмотрите, у кого жетон первого игрока), в свой последний ход вы можете выполнить до 2 действий.
 - ↳ если ваша очерёдность хода раньше, чем у участника, собравшего 3-го коатля, в свой последний ход вы выполняете только 1 действие.
Пример: играют четверо. Игрок 2 завершает своего 3-го коатля, из-за чего партия подходит к концу. Игроки 3 и 4 могут выполнить по 2 действия в свой последний ход, а игрок 1 может выполнить только 1 действие. Игрок 2 больше не ходит. Партия завершается.
- б.** Если игра подходит к концу, потому что в запасе (на диске и в мешочке) закончились сегменты тела, продолжайте играть, пока все не сделают равное количество ходов (посмотрите, у кого жетон первого игрока). Затем все игроки делают по последнему ходу.

После того как все игроки сделали свой последний ход, приступайте к подсчёту очков почёта.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ПОЧЁТА

Уберите с диска запаса оставшиеся части (если есть) и переверните его на сторону со шкалой подсчёта. Используйте сегмент тела своего цвета, чтобы отмечать на шкале полученные очки почёта. **Пройдя** деление 50, поместите 1 из своих жетонов жертвоприношения стороной с числом 50 рядом со шкалой и продолжайте подсчитывать очки с деления 1. Итоговый счёт игрока равен числу на делении с сегментом тела его цвета плюс по 50 очков за каждый его жетон жертвоприношения у шкалы.

Игроки получают очки почёта за **завершённых** коатлей в зависимости от того, насколько эти коатли соответствуют условиям разыгранных рядом с ними карт пророчеств и храмов (см. с. 5).

Игрок, набравший больше всего очков почёта, объявляется Верховным жрецом ацтеков и побеждает. В случае ничьей побеждает претендент, рядом с завершёнными коатлями которого разыграно больше карт пророчеств и храмов. Если ничья сохраняется, побеждает претендент с коатлем, приносящим больше всего очков (за разыгранные рядом с ним карты).

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА

Рядом с этим коатлем разыграны 3 карты пророчества и 1 карта храма:

- Последние 4 части (8-11) выполняют условие 1-й карты пророчества и приносят **4 очка почёта**.
- 3 отдельные пары синих частей (1-2, 4-5, 8-9) выполняют условие 2-й карты пророчества 3 раза, но карта приносит награду только за 2 из них — **5 очков почёта**.
- Синие части (1, 2, 4, 5, 8 и 9) выполняют условие 3-й карты пророчества 6 раз и приносят **5 очков почёта**.
- В коатле нет зелёных частей, поэтому он выполняет 1-е условие карты храма. Однако для выполнения 2-го условия (коатль ровно из 9 частей) в нём слишком много частей (11), поэтому он приносит только **3 очка почёта**.

Всего коатль принёс **17 очков почёта**.



ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

Synapses Games хотели бы подчеркнуть, насколько захватывающим и увлекательным было это приключение.

Это было по-настоящему особенное сотрудничество, и мы считаем, что нам крупно повезло так близко поработать с авторами игры. Мы желаем Паскалю и Этьену всего наилучшего и надеемся на дальнейшее сотрудничество.

Мы также хотим отдельно выделить потрясающие иллюстрации SillyJellie. Время, которое она потратила на изучение культуры ацтеков, не прошло даром и наилучшим образом отразилось на её работе.

Наконец, Synapses Games сердечно благодарит всю команду, вложившую немало сил в этот проект и создавшую великолепную игру.

Вы можете смело гордиться тем, чего мы достигли все вместе!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Паскаль Brassar, Этьен Дюбуа-Руа

Развитие: Паскаль Brassar, Этьен Дюбуа-Руа, Карл Бриер

Иллюстрации: SillyJellie

Художественное оформление: Игор Давен,
Мари-Элен Берубе, Карл Бриер

Графический дизайн: Адриан Бартелеми, Мари-Элен Берубе

Редактура и перевод на английский: Адам Маростика,

Шон Жакман, Жан-Франсуа Ганье

Издатель: Jeux Synapses Games Inc.

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ»

Редакция выражает благодарность Катерине Шевчук,

Денису Карпенко, Игорю Трескунову, Филиппу Иванову,

Дарье Акамсиной, Андрею Багрикову, Ксении Ивановой, Максиму

Книшевицкому, Арине Павловой, Лайле Ситаровой, Андрею Черепанову.

© 2020 Jeux Synapses Games Inc.

Никакая часть данного продукта не может воспроизводиться без письменного разрешения:

Jeux Synapses Games Inc.

37 rue Claude

Pointe-des-Cascades, QC J0P 1M0

Канада

www.jeuxsynapsesgames.com



РАЗЪЯСНЕНИЕ КАРТ ХРАМОВ И ПРОРОЧЕСТВ



Условие
В коатле нет синих частей **и/или** он состоит ровно из 10 частей.

Награда
Выполнение одного условия — 3 очка почёта.
Выполнение обоих условий — 7 очков почёта.



Условие
В коатле одинаковое количество жёлтых и красных частей (минимум по 1 части каждого из этих цветов) **и/или** он состоит ровно из 12 частей.

Награда
Выполнение одного условия — 3 очка почёта.
Выполнение обоих условий — 7 очков почёта.



Условие
В коатле 3, 4, 5 или 6 и более синих частей.

Награда
Зависит от количества синих частей (они не обязательно должны быть соседними).



Условие
В коатле 1 или 2 и более последовательностей «зелёный + зелёный», не соседствующих с другими зелёными частями.

Награда
Зависит от количества последовательностей.



Условие
В коатле 1 или 2 и более последовательностей «жёлтый + жёлтый + жёлтый».

Награда
Зависит от количества последовательностей.



Условие
В коатле 1 или 2 и более последовательностей из любого количества жёлтых частей, ограниченных с обеих сторон зелёными частями.

Награда
Зависит от количества последовательностей.



Условие
В коатле 1 последовательность «зелёный + чёрный» и 1 последовательность «чёрный + зелёный», разделённые хотя бы одной частью любого цвета.

Награда
4 очка почёта.



Условие
В коатле 1, 2 или 3 и более последовательности «жёлтый + зелёный».

Награда
Зависит от количества последовательностей.



Условие
В коатле есть последовательность «красный + зелёный + красный + зелёный».

Награда
5 очков почёта.

