

 PASCALE
BRASSARD

 ETIENNE
DUBOIS-ROY

COATIL

 SILLYJELLIE

LIVRO DE REGRAS




Synapses
Games



INTRODUÇÃO

A nomeação do novo sumo sacerdote asteca está iminente. Para demonstrar os seus méritos, os candidatos ao cargo participam num prestigioso torneio para impressionar os deuses. Cinzela as esculturas mais complexas e elegantes de Coatl (uma serpente emplumada) para saíres vencedor da competição e obteres assim o cobiçado título de sumo sacerdote asteca.

COMPONENTES



54

cartas de Profecia



15

cartas de Templo



1

tabuleiro de
suprimento / pontuação



4

tabuleiros de jogador



3

sacos de suprimento



12

fichas de Sacrifício



1

ficha de Jogador Inicial



150

peças de Coatl
(15 caudas, 15 cabeças e
120 segmentos de corpo)

RESUMO DO JOGO

Durante o jogo, os jogadores tentarão construir os seus Coameh (plural de Coatl) com as peças de cabeça, corpo e cauda que cumpram os requisitos das cartas de Profecia que desejem completar. Quanto mais cartas de Profecia cumprir um Coatl, mais pontos de prestígio obtém. Um Coatl também pode proporcionar pontos adicionais se cumprir os requisitos de uma das cartas de Templo. Quando um jogador terminar o seu terceiro Coatl ou a reserva de segmentos de corpo acabar, joga-se a ronda final.

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores competem para obterem o maior número de pontos de prestígio, construindo as esculturas de Coameh mais valiosas. No fim do jogo, o jogador com mais pontos de prestígio é declarado vencedor.



SABIAS QUE...
A PALAVRA COATL
SE PRONUNCIA
«CO-AT-ULL»

PREPARAÇÃO (EXEMPLO PARA 3 JOGADORES)

1. Coloquem o tabuleiro de suprimento no centro da mesa.

2. Cada jogador recebe o tabuleiro de jogador e as fichas de Sacrifício da sua cor. Aviso: durante o vosso primeiro jogo, aconselhamos não usar as fichas de Sacrifício.

3. Enchem o tabuleiro de suprimento com peças aleatórias dos sacos de suprimento correspondentes. Os sacos devem ficar ao alcance dos jogadores ao longo do jogo, pois voltarão a ser necessários.

4. Escolham o jogador inicial, que recebe a ficha de Jogador Inicial.

5. Baralhem as cartas de Templo. Cada jogador recebe 1 carta de Templo, que não pode mostrar a ninguém. As cartas restantes, viradas para cima, são divididas em duas pilhas públicas que ficam ao lado do tabuleiro de suprimento.

6. O baralho de Profecias fica ao lado do tabuleiro de suprimento. Os jogadores tiram e revelam 6 cartas de Profecia, que ficam viradas para cima como reserva de Profecias.

7. Baralhem as cartas de Profecia restantes. O 1º/2º/3º/4º jogador recebe 3/4/5/6 cartas. Cada jogador escolhe até 3 cartas de Profecia, que ficam na sua mão, e descarta o resto. As cartas escolhidas não se podem mostrar a ninguém.



TIPOS DE CARTAS

CARTAS DE PROFECIA

O método principal para pontuar é completar cartas de Profecia. Para isso, é preciso construir os Coameh com os melhores padrões possíveis para ganhar pontos de prestígio.

Algumas cartas de Profecia têm requisitos que podem ser satisfeitos várias vezes. Nesse caso, o Coatl pontua em função do número de vezes que cumprir os requisitos, até o máximo indicado na carta.

Cada peça de Coatl pode ser utilizada uma única vez na mesma carta de Profecia. Porém, uma mesma peça de Coatl pode ser utilizada para completar várias cartas de Profecia.

Importante: os segmentos de corpo que aparecem nos requisitos das cartas representam qualquer tipo de peça, incluindo cabeças ou caudas.

Valor de pontos de cada nível do requisito

Número de vezes que o requisito se deve cumprir

Lembrete do requisito

Sequência de peças necessária para completar a carta



Representação da orientação do Coatl

Número de requisitos cumpridos

Valor de pontos de cada nível do requisito



CARTAS DE TEMPLO

As cartas de Templo são objetivos adicionais para os jogadores. Todos eles começam com 1 carta de Templo na mão e 2 cartas de Templo reveladas nas pilhas públicas. Ao completar um Coatl, os jogadores podem jogar nele 1 carta de Templo privada ou pública, se possível.

Requisitos necessários para completar a carta

SÍMBOLOS NAS CARTAS DE PROFECIA E TEMPLO



Uma peça de Coatl (cabeça, cauda ou segmento de corpo) da cor indicada.



O número de peças à esquerda deste símbolo deve ser igual ao número de peças à direita (com um mínimo de 1 peça).



Uma ou mais peças da cor indicada. Se o símbolo for branco, a peça ou peças podem ser de qualquer cor.



O Coatl deve estar composto exatamente pelo número de peças indicado (incluindo a cabeça e a cauda). Por exemplo, o Coatl da imagem deve estar composto por 11 peças.



A sequência unicamente é válida se a peça dentro do símbolo de proibição vermelho não estiver presente na posição indicada. Portanto, a peça na posição indicada tem uma cor diferente, ou não há peça nenhuma nessa posição.



A peça mostrada dentro deste símbolo não pode estar presente no Coatl.

PONTUAÇÃO DAS CARTAS DE PROFECIA E TEMPLO

O número de pontos de cada carta aparece no canto superior esquerdo. Existem três categorias de pontos:



REQUISITO ÚNICO

O jogador obtém o número de pontos indicado se o Coatl cumprir os requisitos da carta pelo menos uma vez.

3X = 2

4X = 3

5X = 4

6X = 5



REQUISITO CUMULATIVO

O jogador obtém o número de pontos correspondente ao número de vezes que o Coatl cumprir os requisitos da carta, até o máximo indicado.

Nota: o jogador só obtém os pontos de um único nível.



REQUISITOS MÚLTIPLOS

O jogador obtém pontos em função do número de requisitos da carta que o Coatl cumprir.

SEQUÊNCIA DO JOGO

Começando pelo jogador inicial e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador escolhe apenas uma das seguintes três ações no seu turno:

1. Tirar peças de Coatl
2. Tirar cartas de Profecia
3. Construir Coatl

1. TIRAR PEÇAS DE COATL

O jogador escolhe um dos espaços do tabuleiro de suprimento (uma cabeça, uma cauda ou dois segmentos de corpo) e adiciona o conteúdo ao seu tabuleiro de jogador. Cada um dos espaços do tabuleiro de jogador pode conter apenas uma peça de Coatl (portanto, até 8 peças no total).

- Se o jogador escolher um espaço com segmentos de corpo, recebe obrigatoriamente as duas peças.
- O tabuleiro do jogador deve ter espaço suficiente para a peça ou peças escolhidas.

REPOR O TABULEIRO DE SUPRIMENTO

O tabuleiro de suprimento deve ser repostado quando:

- a reserva de segmentos de corpo estiver vazia
OU
- a reserva de cabeças e caudas estiver vazia.

Todos os espaços vazios do tabuleiro de suprimento enchem-se com peças aleatórias tiradas dos sacos correspondentes.

Nota: se não houver peças suficientes para encher todos os espaços vazios, os jogadores enchem todos os espaços possíveis (sempre com 2 segmentos de corpo no mesmo espaço) e continuam a jogar com a reserva parcial.

Se a reserva de segmentos de corpo estiver vazia e não houver mais segmentos de corpo no saco de suprimento, os jogadores preparam-se para jogar a ronda final (ver Fim do jogo, página 9).



2. TIRAR CARTAS DE PROFECIA

O jogador escolhe uma ou mais cartas de Profecia da reserva de Profecias reveladas e/ou da parte superior do baralho de Profecias, e adiciona as cartas à sua mão. O jogador pode tirar várias cartas durante esta ação, mas não pode superar o limite de 5 cartas na mão.

Exemplo: a Joana tem 2 cartas na mão. Decide tirar 2 cartas da reserva de Profecias viradas para cima e mais 1 carta do baralho de Profecias. Agora está no limite de 5 cartas na mão.

No fim do seu turno, se for preciso, o jogador revela novas cartas de Profecia do baralho para repor a reserva de 6 Profecias reveladas.

3. CONSTRUIR COATL

O jogador combina as peças do seu tabuleiro para criar novos Coameh, ampliar os existentes e jogar cartas de Profecia neles.

Enquanto constrói o seu Coatl, o jogador pode realizar as seguintes 4 ações de construção, na ordem que quiser e o número de vezes que quiser (respeitando sempre as regras de construção de Coameh da página 8):

a. Começar um novo Coatl

O jogador pega em qualquer peça do seu tabuleiro de jogador e coloca-a na mesa, à sua frente.

Nota: esta ação de construção não se pode realizar se o jogador já tiver 2 Coameh incompletos na mesa.

b. Ampliar um Coatl existente

O jogador pega numa peça do seu tabuleiro de jogador e prende-a num extremo de um dos seus Coameh incompletos. Cada Coatl pode ter muitos segmentos de corpo, mas nunca pode ter mais do que 1 cabeça e 1 cauda.

c. Jogar uma carta de Profecia

O jogador coloca uma carta de Profecia da sua mão ao lado de um dos seus Coameh incompletos. O Coatl escolhido deve cumprir os requisitos da carta (ver página 5). Se o Coatl não cumprir os requisitos da carta, a carta não se pode jogar nesse Coatl.

Algumas cartas têm vários níveis de requisitos que podem ser cumpridos ao adicionar novas peças ao Coatl. Para jogar uma carta de Profecia é preciso cumprir apenas os requisitos mínimos, mas a carta só pontua no fim do jogo. Portanto, o jogador pode continuar a ampliar o Coatl para aumentar o seu valor de pontos, antes de o completar.

Exemplo: a Joana tem 3 peças azuis, e portanto cumpre o requisito mínimo desta carta de Profecia. Já pode jogar a carta de Profecia no seu Coatl, e pode continuar a adicionar peças azuis nos próximos turnos.



Regras de construção de Coatl:

- Cada jogador pode ter apenas 2 Coameh incompletos na mesa.
- Uma cabeça não se pode prender diretamente numa cauda.
- Um Coatl precisa entre 1 e 4 cartas de Profecia para ser completado.
- O mesmo Coatl não pode ser utilizado para cumprir cartas de Profecia idênticas.
- Depois de colocadas, as peças dos Coameh já não podem ser alteradas.
- O tabuleiro de jogador não precisa de estar cheio para escolher a ação «Construir Coatl».
- Não é preciso utilizar todas as peças de Coatl presentes no tabuleiro de jogador.
- Nunca se podem ligar 2 Coameh.
- Um Coatl deve ter 1 cabeça, 1 cauda e pelo menos 1 segmento de corpo para estar completo.

COMPLETAR UM Coatl

Ao completar um dos seus Coameh, o jogador deve realizar os seguintes três passos antes de o seu turno continuar:

- Jogar todas as cartas de Profecia que quiser no Coatl completo (*até 4 cartas de Profecia por Coatl*).
 - Se o Coatl completo ainda não cumpriu nenhuma carta de Profecia, deve cumprir pelo menos 1 carta durante este passo.
- Se puder, jogar 1 carta de Templo (da sua mão ou das pilhas públicas) no Coatl completo.
- Anunciar ao resto dos jogadores o valor de pontos do Coatl completo.
- Virar para baixo todas as cartas jogadas no Coatl completo.

Nota: a ação de construção «Jogar uma carta de Profecia» só permite jogar cartas em Coameh incompletos. O momento de completar o Coatl é a última oportunidade do jogador para jogar cartas de Profecia nesse Coatl.

Quando um jogador completar o seu terceiro Coatl, começa a última ronda do jogo (ver Fim do jogo, página 9).

FICHAS DE SACRIFÍCIO

Cada jogador começa o jogo com 3 fichas de Sacrifício. Durante o seu turno, o jogador pode escolher não realizar uma ação normal e descartar uma ficha de Sacrifício para, no seu lugar, realizar a ação correspondente:



Escolha perfeita: em vez de realizar uma ação normal durante este turno, o jogador procura e tira 1 cabeça, 1 cauda ou 2 segmentos de corpo (cores à sua escolha) do saco correspondente. A continuação, enche todos os espaços vazios do tabuleiro de suprimento.



Visão do futuro: em vez de realizar uma ação normal durante este turno, o jogador descarta todas as cartas de Profecia da reserva de Profecias reveladas e tira cartas novas para as substituir. A continuação, descarta da sua mão a quantidade de cartas que quiser e realiza a ação «Tirar cartas de Profecia».



Promessa do sacerdote: em vez de realizar uma ação normal durante este turno, o jogador pega em 1 das cartas de Templo públicas e adiciona-a à sua mão. Ao completar qualquer um dos seus Coameh, o jogador pode jogar esta carta de Templo em vez de uma carta de Templo pública.

FIM DO JOGO

Os jogadores continuam no sentido dos ponteiros do relógio até uma das seguintes condições acontecer:

- a. Um jogador completa o seu terceiro Coatl.
- b. A reserva de segmentos de corpo está esgotada (tanto no tabuleiro como no saco).

A partir de agora, os últimos turnos jogam-se de forma diferente.

- a. Se um jogador completou o seu terceiro Coatl, todos os outros jogadores jogam um turno final. No sentido dos ponteiros do relógio:
 - ↳ Os jogadores que jogam depois (tendo em conta a ficha de Jogador Inicial) do jogador que completou o seu terceiro Coatl podem realizar até 2 ações no seu turno final.
 - ↳ Os jogadores que jogam antes do jogador que completou o seu terceiro Coatl podem realizar apenas 1 ação no seu último turno.
Exemplo: num jogo de 4 jogadores, o jogador 2 completa o seu terceiro Coatl. Os jogadores 3 e 4 podem realizar 2 ações cada um no seu turno final. O jogador 1 realiza apenas 1 ação no seu turno final. O jogador 2 não joga mais nenhum turno.
- b. Se a reserva de segmentos de corpo está esgotada, os jogadores continuam até todos terem jogado o mesmo número de turnos (tendo em conta a ficha de Jogador Inicial). Depois, todos jogam um turno final.

Quando todos os jogadores tiverem jogado o seu turno final, começa a fase de Pontuação.

PONTUAÇÃO

Os jogadores retiram as peças restantes do tabuleiro de suprimento e viram-no para revelar o tabuleiro de pontuação. Cada jogador utiliza um segmento de corpo da sua cor para marcar os seus pontos no tabuleiro de pontuação. Quando a peça de um jogador passar de 50 pontos, coloca uma das suas fichas de **Sacrifício** (com o lado «50» virado para cima) ao lado do tabuleiro de pontuação e continua a contar desde 1. A pontuação de cada jogador equivale à posição da sua peça no tabuleiro de pontuação, mais 50 pontos por cada ficha virada.

Os jogadores obtêm pontos de prestígio pelos seus Coameh completos, em função das cartas de **Profecia** e **Templo** completadas por cada Coatl (ver página 5).

O jogador com o número mais alto de pontos de prestígio recebe o título de sumo sacerdote asteca e é declarado vencedor. Em caso de empate, o jogador com o maior número total de cartas de **Profecia** e **Templo** jogadas nos seus Coameh fechados é o vencedor. Se ainda assim houver empate, o dono do Coatl mais valioso (o Coatl que obteve mais pontos com as suas cartas correspondentes) é o vencedor.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO:

Este Coatl cumpre 3 cartas de Profecia e 1 carta de Templo:

- As últimas 4 peças (8-11) cumprem o requisito da primeira carta: 4 pontos.
- Embora os 3 pares isolados de peças azuis (1-2, 4-5, 8-9) cumpram três vezes o requisito da segunda carta, a carta apenas dá pontos pelos primeiros 2 pares: 5 pontos.
- As peças azuis (1, 2, 4, 5, 8, 9) cumprem seis vezes o requisito da terceira carta: 5 pontos.
- A ausência de peças verdes cumpre o primeiro requisito da carta de Templo, mas o Coatl tem demasiadas peças para cumprir o segundo requisito (ter exatamente 9 peças): 3 pontos.

Este Coatl obtém 17 pontos no total.



AGRADECIMENTO ESPECIAL

Synapses Games quer salientar quão emocionante e divertida tem sido esta aventura. Esta colaboração foi muito especial, e para nós é um privilégio ter tido uma ligação tão forte com os *designers*. Tudo de bom para a Pascale e o Etienne; esperamos voltar a trabalhar com eles no futuro.

Também gostaríamos de elogiar o excelente trabalho da ilustradora SillyJellie. O tempo empregado na investigação da cultura asteca resulta evidente pelos minuciosos detalhes das suas ilustrações.

Finalmente, Synapses Games quer oferecer um agradecimento especial à equipa completa. A energia e o compromisso que todos investiram neste projeto traduziu-se num jogo incrível. Podem estar orgulhosos do que conseguimos todos juntos!

CRÉDITOS

Design: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy

Desenvolvimento: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy, Carl Brière

Ilustrações: SillyJellie

Direção artística: Igor Davin, Marie-Elaine Bérubé, Carl Brière

Design gráfico: Adrien Barthélemy, Marie-Elaine Bérubé

Edição e tradução em inglês: Adam Marostica, Sean Jacquemain

Tradução em português: Carlos Loscertales

Publicação: Jeux Synapses Games Inc.

©2020 Jeux Synapses Games Inc.
Nenhuma parte desta publicação
pode ser reproduzida sem a
autorização escrita de:

Jeux Synapses Games Inc.

37 rue Claude

Pointe-des-Cascades, QC J0P 1M0

Canadá

www.jeuxsynapsesgames.com



EXPLICAÇÃO DETALHADA DAS CARTAS DE TEMPLO E PROFECIA:



O Coatl não tem peças azuis e/ou
O Coatl tem exatamente 10 peças.

Se só um destes requisitos for certo, o jogador obtém 3 pontos.
Se os dois requisitos forem certos, o jogador obtém 7 pontos.



O Coatl tem o mesmo número de peças vermelhas e peças amarelas (com um mínimo de 1 peça de cada cor) e/ou
O Coatl tem exatamente 12 peças.

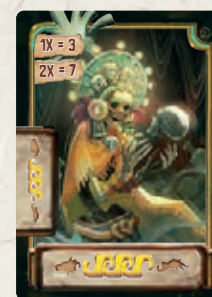
Se só um destes requisitos for certo, o jogador obtém 3 pontos.
Se os dois requisitos forem certos, o jogador obtém 7 pontos.



O Coatl tem 3, 4, 5 ou 6+ peças azuis. O jogador obtém o número de pontos correspondente. Não é necessário que as peças estejam adjacentes.



O Coatl tem 1 ou 2+ sequências verde-verde que não estejam adjacentes a outras peças verdes. O jogador obtém o número de pontos correspondente.



O Coatl tem 1 ou 2+ sequências amarelo-amarelo-amarelo. O jogador obtém o número de pontos correspondente.



O Coatl tem 1 ou 2+ sequências de qualquer número de peças amarelas precedidas e seguidas por uma peça verde. O jogador obtém o número de pontos correspondente.



O Coatl tem 1 sequência verde-preto e uma sequência preto-verde (nesta ordem), separadas por uma ou mais peças de qualquer cor. O jogador obtém 4 pontos.



O Coatl tem 1, 2 ou 3+ sequências amarelo-verde. O jogador obtém o número de pontos correspondente.



O Coatl tem 1 sequência vermelho-verde-vermelho-verde. O jogador obtém 5 pontos.

