

COATL

MODO SOLITÁRIO

O modo Solitário de *Cóatl* joga-se contra M.A.R.C.O. (Máquina Automática Rapidíssima de Construção de Ofídios), uma Inteligência Artificial que escolhe peças de *Cóatl* e completa cartas de Profecia mediante as regras descritas a continuação. Exceto indicação em contrário, as regras do modo Solitário são idênticas às do modo Multijogador.

PREPARAÇÃO

- As fichas de **Sacrifício** ficam na caixa e não se utilizam durante o jogo Solitário.
- Prepara os sacos de suprimento com 16 segmentos de corpo, 3 cabeças e 3 caudas de cada cor. **1**
- Orienta o **tabuleiro de suprimento** de forma que o queixo do rosto central fique virado para ti. **2**
- Coloca o **baralho de Profecias** e a **reserva de Profecias reveladas** numa fila, por cima do tabuleiro de suprimento, como mostra a imagem. **3**
- Revela 3 **cartas de Profecia** e deixa-as à direita do tabuleiro de suprimento. Estas cartas pertencem a M.A.R.C.O. Deixa também espaço para a sua pilha de cartas completadas. **4**
- Revela 2 **cartas de Templo**. **5**
- Tira 5 **cartas de Profecia** do baralho, escolhe 3 para a tua mão e descarta o resto. **6**
- M.A.R.C.O. joga sempre o primeiro turno.



TURNO DE M.A.R.C.O.

M.A.R.C.O. escolhe peças e completa as suas cartas de Profecia de acordo com um protocolo muito específico.

1. Escolher

- M.A.R.C.O. determina quais são as peças necessárias para completar a sua primeira **carta de Profecia** (no extremo esquerdo da sua fila) e procura essas peças no **tabuleiro de suprimento**.
- M.A.R.C.O. procura sequencialmente nos espaços 1 a 10 (ver imagem) e pega no conteúdo do primeiro espaço de suprimento que tiver pelo menos uma das peças que procurar.
- M.A.R.C.O. só se preocupa com a quantidade de peças. A forma e a ordem são irrelevantes para ele.
- M.A.R.C.O. completa sempre os símbolos (∞) com uma única peça e ignora os símbolos (X).
- Se M.A.R.C.O. não encontrar nenhuma dessas peças, procura as peças necessárias para completar a sua segunda **carta de Profecia**. Se M.A.R.C.O. não encontrar nenhuma dessas peças, procura as peças necessárias para completar a sua terceira **carta de Profecia**. No improvável caso de M.A.R.C.O. não encontrar nenhuma peça necessária para completar a sua terceira carta, M.A.R.C.O. utiliza o seu turno para descartar as peças do espaço do tabuleiro de suprimento com o número mais baixo possível.
- M.A.R.C.O. coloca cada uma das peças obtidas na **carta de Profecia** que as precisar (se houver mais de uma, M.A.R.C.O. coloca as peças na carta que estiver mais próxima do extremo esquerdo da sua fila). Ao tirar segmentos de corpo, se M.A.R.C.O. obter um segmento de corpo não requerido por nenhuma das suas **cartas de Profecia**, o segmento é descartado imediatamente.
- Se M.A.R.C.O. cumprir os requisitos máximos de alguma das suas **cartas de Profecia**, M.A.R.C.O. completa essa carta.



2. Completar

- Sempre que consiga cumprir os requisitos máximos de uma das suas cartas de Profecia, M.A.R.C.O. faz o seguinte:
 - ↳ M.A.R.C.O. pega nas peças utilizadas para completar a carta e, começando pela carta de Profecia restante mais próxima ao extremo esquerdo, coloca as peças na primeira carta que as precisar e descarta todas as peças não utilizadas.



Nota: M.A.R.C.O. não pode completar cartas de Templo.

- Depois de completar todas as cartas possíveis, M.A.R.C.O. coloca-as na sua pilha de cartas completadas. M.A.R.C.O. pega na carta da reserva de Profecias mais próxima ao extremo direito e adiciona-a à direita das suas cartas restantes, se ainda tiver alguma. M.A.R.C.O. repete o processo até ter novamente 3 cartas de Profecia.



FILA DE PROFECIAS

No fim de qualquer turno em que M.A.R.C.O. ou o jogador tirem cartas de Profecia, a reserva de Profecias repõe-se. As cartas restantes da reserva são deslizadas para a direita e são adicionadas novas cartas de Profecia no lado esquerdo, até se revelarem novamente 6 cartas de Profecia.

FIM DO JOGO

M.A.R.C.O. e o jogador continuam a jogar até uma das seguintes condições acontecer:

- O jogador completa o seu terceiro Cóatl.
- A reserva de segmentos de corpo está esgotada (tanto no tabuleiro como no saco).

PONTUAÇÃO

M.A.R.C.O. obtém pontos por todas as suas cartas de Profecia completadas. (Nota: M.A.R.C.O. completa todas as cartas com requisitos cumulativos de acordo com o requisito máximo.) Se o jogador tiver mais pontos do que M.A.R.C.O., é o vencedor! Em caso de empate, ou se M.A.R.C.O. tiver maior pontuação... M.A.R.C.O. ganha o jogo!

ALGORITMOS AVANÇADOS DE M.A.R.C.O.

Uma vez que M.A.R.C.O. tenha sido derrotado, é possível atualizar o seu sistema operativo com novas opções de dificuldade, que podem ser utilizadas individualmente ou combinadas entre elas:

Nível 1

Cada um dos Coameh do jogador deve completar pelo menos 1 carta de Templo.

Nível 2

O limite de cartas na mão do jogador é reduzido a 4 cartas de Profecia.

Nível 3

Cada carta de Profecia jogada num Cóatl deve ter uma cor diferente.

Nível 4

Só é possível completar um Cóatl quando se cumram 4 cartas de Profecia.

Nível 5

Durante a preparação do jogo, são reveladas 4 cartas de Profecia para M.A.R.C.O., em vez de 3.