



TRYB SOLO

Tryb solo w Cóatl jest rozgrywany przeciwko M.A.K.S.-owi (Mechanizmowi Automatycznej Kreacji Smoków), Sztucznej Inteligencji (SI), która zbiera fragmenty Cóatla i realizuje karty Proroctw zgodnie z zasadami opisanymi poniżej. O ile nie napisano inaczej, zasady trybu solo są identyczne z zasadami gry wieloosobowej.

PRZYGOTOWANIE

- Odłóż do pudełka **żetony Ofiary** i **znacznik Pierwszego Gracza**. Nie są wykorzystywane w trybie solo.
- Przygotuj **woreczki z Zasobami** wrzucając odpowiednio po 16 Segmentów Ciała, 3 Głowy i 3 Ogony każdego koloru. **1**
- Ustaw **planszę Zasobów** tak, aby podbródek Azteka był skierowany w twoją stronę. Przygotuj ją tak jak w grze wieloosobowej. **2**
- Umieść **talie Proroctw** i **zasoby Proroctw** w rzędzie powyżej **planszy Zasobów**, tak jak na poniższej ilustracji. **3**
- Odkryj **3 karty Proroctw** i umieść po prawej stronie **planszy Zasobów**. Należą one do M.A.K.S.-a. W pobliżu zostaw miejsce na jego stos kart **Zrealizowanych Proroctw**. **4**
- Odkryj **2 karty Świątyni**. **5**
- Dobierz **5 kart Proroctw** z talii, zachowaj 3 jako swoją rękę i odrzuć resztę. **6**
- M.A.K.S. zawsze rozgrywa pierwszą turę.



TURA M.A.K.S.-A

M.A.K.S. zbiera fragmenty i realizuje Karty Proroctw według ścisłego protokołu.

1. Poszukiwanie

- M.A.K.S. ustala, które fragmenty są wymagane, aby zrealizować jego kartę Proroctwa znajdującą się skrajnie z lewej strony i poszukuje ich na planszy Zasobów. M.A.K.S. interesuje tylko liczba fragmentów. Ich kształt i kolejność są nieistotne.
- Zaczynając od miejsca zaopatrzenia 1 i przechodząc po kolei do 10 (patrz ilustracja), M.A.K.S. wyszukuje, które pole zawiera co najmniej jeden z poszukiwanych fragmentów, a następnie zbiera całą zawartość tego pola.
- M.A.K.S. zawsze spełnia wymagania symbolu „∞” jednym fragmentem i ignoruje symbole „X”.
- Jeśli M.A.K.S. nie znajdzie odpowiedniego fragmentu dla swojej pierwszej karty, szuka fragmentów wymaganych przez drugą kartę Proroctwa. Jeśli M.A.K.S. nie znajduje tych fragmentów, szuka brakujących fragmentów wymaganych przez jego trzecią kartę Proroctwa. Może się zdarzyć, że M.A.K.S. nie znajdzie fragmentu wymaganego przez trzecią kartę, M.A.K.S. bierze wtedy fragmenty z pola Zasobów o najniższym możliwym numerze i odrzuca je w swojej turze.
- M.A.K.S. umieszcza każdy zebrany fragment na swoich kartach Proroctw, które tego wymagają, zaczynając od skrajnie lewej karty. Jeśli M.A.K.S. podczas zbierania Segmentów Ciała zbierze taki, który nie jest wymagany przez karty Proroctwa, należy go odrzucić.
- Jeśli którekolwiek z kart Proroctw M.A.K.S.-a są spełnione w całości, M.A.K.S. realizuje je.



2. Realizowanie

- Dla każdej karty Proroctwa ze spełnionym najwyższym poziomem wymagań M.A.K.S. wykonuje następujące czynności:
 - ↳ M.A.K.S. zbiera fragmenty znajdujące się na zrealizowanej karcie i zaczynając od lewej strony szuka wśród pozostałych kart Proroctw takiej, która wymaga choć jednego z tych fragmentów. Następnie kładzie na niej te fragmenty, które są wymagane przez tę kartę, a pozostałe odrzuca.



Uwaga: M.A.K.S. nie może zrealizować kart Świątyni.

- Po tym jak wszystkie spełnione karty zostały zrealizowane, M.A.K.S. przenosi je na stos kart Zrealizowanych. M.A.K.S. bierze skrajnie prawą kartę z zasobów Proroctw i umieszcza ją na prawo od kart Proroctw, które mu pozostały, jeśli takie istnieją. Powtarzaj ten proces do chwili, aż M.A.K.S. będzie miał 3 karty Proroctw.



KARTY PROROCTW

Pod koniec każdej tury, w której zabrano co najmniej jedną kartę Proroctwa, uzupełnij zasoby Proroctw. Przesuń karty w zasobach Proroctw w prawo. Odkryj i dodaj karty Proroctw po lewej stronie istniejących zasobów, aż będzie tam 6 odkrytych kart Proroctw.

KONIEC GRY

Ty i M.A.K.S. rozgrywacie kolejne tury, aż będzie miała miejsce jedna z następujących sytuacji wywołujących koniec gry:

- Ukończyłeś swojego trzeciego Cóatla.
- Wyczerpały się zasoby Segmentów Ciała (zarówno na planszy, jak i w woreczku).

PUNKTACJA

M.A.K.S. zdobywa punkty za wszystkie zrealizowane karty Proroctw. (Przypomnienie: M.A.K.S. realizuje wszystkie wymagania kart, aż osiągnie najwyższy poziom). Jeśli zdobędziesz więcej punktów niż M.A.K.S., wygrywasz! W przypadku remisu lub jeśli M.A.K.S. ma więcej punktów... M.A.K.S. wygrywa!

ZAAWANSOWANE ALGORYTMY M.A.K.S.-A

Gdy będziesz już w stanie pokonać M.A.K.S.-a, możesz rozszerzyć jego system operacyjny o nowe ustawienia stopnia trudności. Każdego z nich można używać samodzielnie lub łączyć je w dowolny sposób.

Poziom 1

Musisz zrealizować co najmniej 1 kartę Świątyni.

Poziom 2

Twój limit kart Proroctw na rękę zostaje zmniejszony do 4.

Poziom 3

Każda karta Proroctwa zrealizowana przez pojedynczego Cóatla musi być innego koloru.

Poziom 4

Możesz ukończyć Cóatla tylko wtedy, gdy 4 karty Proroctw są zrealizowane przy jego ukończeniu.

Poziom 5

Podczas przygotowania gry odkryj dla M.A.K.S.-a 4 karty Proroctw zamiast 3.