

 PASCALE  
BRASSARD

 ETIENNE  
DUBOIS-ROY

 SILLYJELLIE

# COATI

EDYCJA  
POLSKA

INSTRUKCJA



  
Synapses  
Games



## WPROWADZENIE

Moment wyboru nowego Wysokiego Kapłana Azteków jest już bliski. By dowieść swojej wartości i zaimponować bogom, pretendenci do tego stanowiska biorą udział w prestiżowym turnieju. Stwórz najbardziej skomplikowane i eleganckie rzeźby Coatla (Coatl to pierzasty wąż), aby odnieść zwycięstwo i zdobyć pożądany tytuł Wysokiego Kapłana Azteków.

## KOMPONENTY



54  
karty Prorocत्व



15  
kart Świątyni



1  
plansza Zasobów /  
plansza Punktacji



4  
plansze Gracza



3  
Woreczki



12  
żetonów Ofiary



1  
znacznik  
Pierwszego Gracza



150  
Fragmentów Cóatla  
(15 Ogonów, 15 Głów,  
i 120 Segmentów Ciała)

## OPIS ROZGRYWKI

Podczas gry gracze tworzą Cóatle, łącząc fragmenty Głowy, Ciała i Ogona, spełniające wymagania kart Prorocत्व, które planują zrealizować. Im więcej wymagań z kart Prorocत्व spełnia Cóatl, tym więcej przyniesie punktów Prestiżu. Cóatl może również zdobyć dodatkowe punkty Prestiżu spełniając wymagania jednej z kart Świątyni. Ukończenie przez jednego z graczy trzeciego Cóatla lub wyczerpanie zasobów Segmentów Ciała oznacza bliski koniec rozgrywki (patrz str. 9).

## CEL GRY

Gracze tworząc cenne rzeźby Cóatli, ścigają się w zdobywaniu punktów Prestiżu. Na koniec gry gracz z największą liczbą punktów Prestiżu zostaje zwycięzcą.



**CZY WIESZ ŻE...**  
CÓATL WYMAWIA SIĘ  
'KO-AT-UL'?

## PRZYGOTOWANIE (PRZYKŁAD DLA 3 GRACZY)

1. Umieść **planszę Zasobów** na środku stołu.

2. Każdy gracz bierze **planszę Gracza** i **żetony Ofiary** w swoim kolorze.  
*Uwaga: Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy nie korzystać z żetonów Ofiary.*

3. Wrzuć do odpowiednich woreczków wszystkie Segmenty Ciała, Głowy i Ogony dzieląc je zgodnie z obrazkami na woreczkach. Wypełnij **planszę Zasobów** dobierając losowe fragmenty z odpowiednich **woreczków z Zasobami**. Na brzegach **planszy Zasobów** jest miejsce dla Segmentów Ciała, a w środku planszy są 2 pola dla Główek i 2 pola dla Ogonów. Liczba komponentów wskazana jest przez symbole na planszy.

4. Wybierz gracza rozpoczynającego i daj mu **znacznik Pierwszego Gracza**.

5. Potasuj karty **Świątyni** i rozdaj po 1 każdemu graczowi. Gracze zatrzymują ją w tajemnicy na ręce. Podziel pozostałe karty na 2 odkryte stosy i połóż je obok **planszy Zasobów**.

6. Potasuj karty **Proroctw** i umieść je zakryte w **talii Proroctw** obok **planszy Zasobów**. Dobierz i odkryj 6 **kart Proroctw**, aby stworzyć odkryte **zasoby Proroctw**.

7. Rozdaj 3/4/5/6 zakrytych **kart Proroctw** odpowiednio pierwszemu/drugiemu/trzeciemu/czwartemu graczowi. Każdy gracz wybiera do 3 kart, które zatrzymuje bez ujawniania na ręce, a pozostałe odrzuca.



## RODZAJE KART

### KARTY PROROCTW

Podstawowym sposobem zdobywania punktów jest realizowanie kart Proroctw. Wymaga to złożenia swojego Cóatla w najlepszy z możliwych wzorów, dzięki czemu zdobędziesz więcej punktów Prestiżu.

Niektóre karty Proroctw mają wymagania, które można spełnić wiele razy. W lewym górnym rogu karty widoczna jest informacja, ile punktów Prestiżu zdobywasz za realizację tych wymagań. Najwyższa wartość tam pokazana to maksimum punktów Prestiżu, które możesz zdobyć dzięki tej karcie.

Każdy fragment Cóatla może być wykorzystany tylko raz na pojedynczą kartę Proroctwa. **Jednakże** ten sam fragment może zostać wykorzystany do spełnienia **kilku kart** Proroctwa.

**Ważne:** Segmenty Ciała przedstawione w wymaganiach karty Proroctwa mogą być spełnione przez dowolny fragment, w tym Głowę lub Ogon.

Wartość punktowa dla każdego poziomu wymagań

Liczba sekwencji spełniających wymagania

Przypomnienie o wymaganiach

Sekwencja fragmentów wymagana do spełnienia karty



Przedstawienie kierunku ułożenia Cóatla

Liczba spełnionych wymagań

Liczba punktów Prestiżu za spełnienie poziomu wymagań.



### KARTY ŚWIĄTYNI

Karty Świątyni to cele, które powinieneś zrealizować. Gracze zaczynają z 1 kartą Świątyni na ręce, a kolejne **dwie** dobrane ze wspólnego stosu leżą odkryte obok planszy Zasobów. Kiedy ukończysz Cóatla, możesz zrealizować jedną z osobistych lub wspólnych kart Świątyni, jeśli spełniasz choć jedno z jej wymagań.

Wymagania, które muszą być spełnione.

## SYMBOLE KART PROROCTW I ŚWIĄTYNI



Fragment Cōatla (Głowa, Ogon lub Segment Ciała) w przedstawionym kolorze.



Liczba fragmentów po lewej stronie tego symbolu musi być równa liczbie fragmentów po prawej stronie tego symbolu (*minimum 1 fragment*).



Co najmniej jeden fragment w przedstawionym kolorze. Jeśli symbol jest biały fragment(y) mogą być w dowolnym kolorze.



Cōatl musi składać się z **dokładnie** takiej liczby fragmentów (*wliczając Głowę i Ogon*), jak na widocznej liczbie. Na przykład, ten Cōatl musi być wykonany z 11 fragmentów.



Sekwencja jest poprawna tylko wtedy, gdy fragment (lub fragmenty) zaznaczony czerwonym „X” nie jest obecny. Innymi słowy, gdy fragment na tej pozycji ma inny kolor lub nie ma żadnego fragmentu na tej pozycji.



Fragment przykryty tym symbolem nie może być obecny.

## PUNKTACJA KART PROROCTW I ŚWIĄTYNI

Liczba punktów, jakie przynosi karta, jest przedstawiona w jej lewym górnym rogu. Są trzy rodzaje wymagań, które trzeba spełnić, aby zdobyć odpowiednią liczbę punktów:



### POJEDYNCZE WYMAGANIE

Zdobywasz wskazaną liczbę punktów (*nigdy więcej*), jeśli przynajmniej raz spełniłeś wymagania karty Cōatla.



### POWTARZALNE WYMAGANIE

Zdobywasz liczbę punktów zależną od tego, ile razy twój Cōatl spełnia wymagania karty, jednak nie więcej niż podane maksimum. *Uwaga: Zdobywasz punkty tylko za najwyższy poziom, który osiągnąłeś.*



### WIELE WYMAGAŃ

Zdobądź punkty zgodnie z tym, ile wymagań karty spełnia Cōatl. Na przykład, zdobywasz 3 punkty, gdy spełnisz jedno z dwóch wymagań pokazanej obok karty Świątyni, albo zdobywasz 7 punktów, gdy spełnisz oba.

## TURA GRY

Zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną z poniższych akcji do wykonania w swojej turze:

1. Weź fragment(y) Cóatla
2. Wybierz Karty Proroctw
3. Złóż swojego Cóatla(e)

### 1. WEŹ FRAGMENT(Y) CÓATLA

Wybierz jedno pole planszy Zasobów (1 Głowa, 1 Ogon lub 2 Segmenty Ciała) i dodaj jego zawartość na swoją planszę Gracza. Każde pole na planszy Gracza może pomieścić dokładnie jeden fragment Cóatla; innymi słowy każda Plansza Gracza może pomieścić maksymalnie 8 fragmentów.

- Jeśli wybierzesz pole zawierające Segmenty Ciała, musisz wziąć obydwa.
- Musisz mieć na swojej Planszy Gracza miejsce na fragment(y), który chcesz wziąć.

### UZUPEŁNIANIE PANSZY ZASOBÓW

Uzupełnij planszę Zasobów jeśli:

- zabraknie na niej **Segmentów Ciała**  
**LUB**
- zabraknie na niej **Głów i Ogonów**.

Uzupełnij **wszystkie** puste pola planszy Zasobów losowo dobranymi fragmentami odpowiedniego rodzaju.

*Uwaga: Jeśli nie ma wystarczającej liczby fragmentów, by uzupełnić wszystkie pola Zasobów, uzupełnij jak najwięcej (zawsze 2 Segmenty Ciała na pole) i kontynuuj grę z częściowo uzupełnionymi zasobami.*

Jeśli zabrakło Segmentów Ciała na planszy i nie ma już Segmentów Ciała w woreczku, przejdź do Końca Gry (patrz **Koniec Gry**, str. 9).



## 2. WYBIERZ KARTY PROROCTW

Wybierz jedną lub więcej kart Proroctw spośród obecnych w zasobach i/lub z wierzchu **talii Proroctw** i dodaj te karty do swojej ręki. Podczas tej akcji możesz wziąć kilka kart, ale nie możesz przekroczyć limitu 5 kart na ręce.

*Przykład: Ania ma 2 karty na ręce. Decyduje się wziąć 2 odkryte karty i dobrać 1 kartę z talii. Osiągnęła tym samym limit 5 kart na ręce.*

Po zakończeniu swojej tury odkryj karty Proroctw z talii, aby uzupełnić odkryte zasoby do 6 kart.

## 3. ZŁÓŻ SWOJEGO CÓATLA(E)

Użyj fragmentów zgromadzonych na twojej planszy Gracza, aby stworzyć nowego Cóatla (lub Cóatle) i/lub dodać fragmenty do już istniejącego (*istniejących*). Możesz następnie wykorzystać te Cóatle do zrealizowania kart Proroctw.

Podczas składania swojego Cóatla, możesz wykonać następujące akcje Składania w dowolnej kolejności i tyle razy ile chcesz (pamiętaj, by przestrzegać **Zasad Składania Cóatla** ze strony 8):

### a. Stwórz nowego Cóatla

Weź dowolny fragment z planszy Gracza i umieść go na stole przed sobą.

*Uwaga: Nie możesz wykonać tej akcji Składania, jeśli masz już 2 nieukończone Cóatle.*

### b. Rozbuduj istniejącego Cóatla

Weź fragment ze swojej planszy Gracza i dołącz go do jednego z końców nieukończonego Cóatla.

Pamiętaj, że choć Cóatł może mieć wiele Segmentów Ciała, to może mieć tylko 1 Głowę i 1 Ogon.

### c. Zrealizuj kartę Proroctwa

Umieść kartę Proroctwa z ręki obok jednego z nieukończonych Cóatli, który spełnia wymagania karty (patrz strona 5).

Nie możesz zagrać karty, jeśli Cóatł nie spełnia jej wymagań. Niektóre karty mają kilka poziomów wymagań, które możesz osiągnąć, gdy dodasz więcej fragmentów do swojego Cóatla. Choć do wykonania akcji Realizacji karty Proroctwa wystarczy, że Cóatł spełnia jej wymaganie co najmniej pierwszego poziomu, to sama karta Proroctwa jest punktowana dopiero na koniec gry. Oznacza to, że nadal możesz rozbudowywać swojego Cóatla, zwiększając tym samym liczbę punktów, które zdobędziesz na końcu gry za tę kartę Proroctwa.

*Przykład: Ania ma 3 niebieskie fragmenty, przez co spełnia wymaganie pierwszego poziomu tej karty Proroctwa. Może umieścić kartę Proroctwa obok swojego Cóatla, a w przyszłości może dodać więcej niebieskich fragmentów, aby spełnić wymaganie drugiego lub trzeciego poziomu.*



## Zasady Składania Cóatla:

- Możesz mieć nie więcej niż 2 nieukończone Cóatle.
- Aby ukończyć Cóatla, musi on mieć 1 Głowę, 1 Ogon i co najmniej 1 Segment Ciała.
- Potrzebujesz od 1 do 4 kart Proroctwa, aby ukończyć Cóatla.
- Cóatle nie może być wykorzystany do zrealizowania identycznych kart Proroctw.
- Raz umieszczonych fragmentów Cóatla nie można przenosić ani usuwać.
- Nie można połączyć ze sobą 2 Cóatli.
- Nie musisz wykorzystać wszystkich fragmentów Cóatla ze swojej planszy Gracza.
- Twoja plansza Gracza nie musi być wypełniona, aby wykonać akcję Składania swojego Cóatla.

## Ukończenie Cóatla

Po ukończeniu jednego ze swoich Cóatli, zanim będziesz kontynuować swoją turę, wykonaj następujące kroki:

- Zrealizuj tyle kart Proroctw z ręki dla swojego nowo ukończonego Cóatla, ile tylko chcesz (*do 4 kart Proroctw na Cóatla*).
  - Jeśli twój nowo ukończony Cóatle nie ma żadnej zrealizowanej karty Proroctwa, na tym etapie **musi** zrealizować co najmniej jedną.
- Zrealizuj swoim nowo ukończonym Cóatlem jedną z osobistych lub wspólnych kart Świątyni, o ile to możliwe.
- Odwróć rewersem do góry wszystkie karty zrealizowane przez ukończonego Cóatla.

*Uwaga: akcja Składania - „Zrealizuj kartę Proroctwa”, pozwala na umieszczenie kart tylko obok nieukończonego Cóatla. Ukończenie Cóatla to twoja ostatnia szansa na zrealizowanie kart Proroctw, wykorzystując ukończonego Cóatla.*

Jeśli dowolny gracz ukończy swojego trzeciego Cóatla, przejdźcie do Końca Gry (patrz Koniec Gry, strona 9).

## ŻETONY OFIARY

Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 żetonami Ofiary. Zamiast wykonywać standardową akcję, możesz odrzucić żeton Ofiary i wykonać jego akcję.



**Wybór Idealny:** Dobierz z odpowiedniego woreczka wybrane przez siebie 1 Głowę, 1 Ogon lub 2 Segmenty Ciała, a następnie uzupełnij wszystkie puste pola na planszy Zasobów.



**Wgląd w Przyszłość:** Odrzuć wszystkie karty Proroctwa z odkrytych zasobów i wyłóż w ich miejsce nowe z talii Proroctw. Następnie odrzuć dowolną liczbę kart z ręki i wykonaj akcję Wybierz karty Proroctw.



**Powinność Kapłana:** Weź na rękę jedną z odkrytych kart Świątyni. Gdy ukończysz Cóatla, możesz zrealizować tę osobistą kartę Świątyni zamiast wspólnej karty Świątyni.



## KONIEC GRY

Gracze kontynuują rozgrywanie tur w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, dopóki nie wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

- a. Gracz ukończy swojego trzeciego Cóatla.
- b. W zasobach nie ma żadnych Segmentów Ciała (*zarówno na planszy jak i w woreczku*).

Następnie ostatnie tury gry będą rozgrywane inaczej w zależności od tego, w jaki sposób wywołano koniec gry.

- a. Jeśli Koniec Gry został wywołany przez gracza, który ukończył swojego trzeciego Cóatla, wszyscy pozostali gracze rozgrywają ostatnią turę, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara:

- ↳ Jeśli w kolejności rozgrywania tur (*spójrz kto ma znacznik Pierwszego Gracza*) jesteś za graczem, który wywołał koniec gry, możesz wykonać do dwóch akcji w ostatniej turze.
- ↳ Jeśli jesteś w kolejności rozgrywania tur przed graczem, który wywołał koniec gry, w ostatniej turze wykonujesz tylko jedną akcję.

*Przykład: W grze bierze udział 4 graczy. Gracz 2 ukończył swojego trzeciego Cóatla i wywołał koniec gry. Zarówno gracz 3 jak i 4 mogą wykonać w ostatniej turze po dwie akcje. Gracz 1 wykonuje tylko jedną akcję w swojej ostatniej turze. Gracz 2 nie rozgrywa kolejnej tury. Gra dobiega końca.*

- b. Jeśli koniec gry zostanie wywołany z powodu wyczerpania Segmentów Ciała, kontynuujcie grę, aż wszyscy rozegrają taką samą liczbę tur (*miej na względzie znacznik Pierwszego Gracza*). Następnie każdy gracz rozgrywa ostatnią turę.

Po tym, jak wszyscy gracze rozegrają ostatnią turę, przejdź do Punktacji.

## PUNKTACJA

Usuń wszystkie fragmenty pozostałe na planszy Zasobów i odwróć ją, aby odsłonić planszę Punktacji. Każdy z graczy używa Segmentu Ciała Cóatla w swoim kolorze do oznaczenia liczby zdobytych punktów na planszy Punktacji. Ilekroć Segment gracza **przekroczy** pole „50”, umieść jeden z jego żetonów Ofiary (stroną z liczbą 50 do góry) obok planszy Punktacji i kontynuuj liczenie punktów od 1. Wynik gracza jest równy pozycji jego fragmentu na planszy Punktacji plus 50 punktów za każdy taki żeton.

Każdy gracz zdobywa punkty Prestiżu za **ukończone** Cóatle zgodnie z tym, na jakim poziomie każdy Cóatl spełnia zrealizowane karty Proroctw i Świątyni (patrz str. 5). Za **nieukończonego** Cóatla gracz zdobywa połowę należnych punktów Prestiżu (zaokrąglając w dół).

Gracz, który zgromadził najwięcej punktów Prestiżu, otrzymuje tytuł Wysokiego Kapłana Azteków, tym samym wygrywając grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma najwięcej kart Proroctw i Świątyni obok ukończonych Cóatli. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, którego pojedynczy Cóatl uzyskał najwięcej punktów (najwięcej punktów uzyskanych przez zrealizowane przez niego karty).

### PRZYKŁADOWA PUNKTACJA:

Ten Cóatl zrealizował 3 karty Proroctw i 1 kartę Świątyni:

- Ostatnie 4 fragmenty (8-11) spełniają wymagania pierwszej karty: **4 punkty**.
- Choć 3 oddzielone pary niebieskich fragmentów (1-2, 4-5, 8-9) spełniają trzykrotnie wymagania drugiej karty, to karta nagradza cię za maksymalnie dwa: **5 punktów**.
- Niebieskie fragmenty (1, 2, 4, 5, 8, 9) spełniają sześciokrotnie wymagania trzeciej karty: **5 punktów**.
- Brak zielonych fragmentów spełnia pierwszy wymóg Karty Świątyni, ale jest zbyt wiele fragmentów aby spełnić drugi wymóg (*dokładnie 9 fragmentów*): **3 punkty**.

Ten Cóatl zdobywa łącznie **17 punktów**.



## SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA

Synapses Games pragną podkreślić, jak pasjonująca i zabawna była ta przygoda. Nasza współpraca była wyjątkowa i czujemy się zaszczytzeni, że mieliśmy tak silny związek z projektantami. Życzymy Pascalowi i Etienne wszystkiego najlepszego i mamy nadzieję współpracować z nimi przy przyszłych projektach.

Chcielibyśmy również poświęcić miejsce na podkreślenie niesamowitej pracy ilustratorki Silly Jelly. Czas, który poświęciła na badanie kultury Azteków, znalazł odbicie w drobnych szczegółach jej ilustracji.

Wreszcie, Synapses Games pragnie wyrazić specjalne podziękowania dla całego zespołu. Energia i zaangażowanie, które wnieśliście w ten projekt, zaowocowało niesamowitą grą. Możecie być dumni z tego, co wspólnie osiągnęliśmy!

### • TWÓRCY

- **Projektanci:** Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy
- **Rozwój gry:** Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy, Carl Brière
- **Ilustracje:** SillyJellie
- **Kierunek artystyczny:** Igor Davin, Marie-Elaine Bérubé, Carl Brière
- **Projekt graficzny:** Adrien Barthélemy, Marie-Elaine Bérubé
- **Redakcja i tłumaczenie:** Adam Marostica, Sean Jacquemain, Jean-François Gagné
- **Wydawca:** Jeux Synapses Games Inc.
- **Edycja polska:** zespół Portal Games
- **Skład:** Bartosz Makświej



© 2021 Jeux Synapses Games Inc.  
141 avenue des Hirondelles  
Les Cèdres, QC J7T 4A1  
Canada

[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)



© 2021 (edycja polska) Portal Games Sp. z o.o.  
Ul. H. Sienkiewicza 13  
44-190 Kłnrów  
Polska

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



## SZCZEGÓŁOWY OPIS KART ŚWIĄTYNI I PROROCTW



### Wymaganie:

Cóatl nie posiada niebieskich fragmentów **i/lub** Cóatl składa się dokładnie z 10 fragmentów.

### Wartość punktowa:

1 spełnione wymaganie: 3 punkty.  
2 spełnione wymagania: 7 punktów.



### Wymaganie:

Cóatl ma taką samą liczbę żółtych i czerwonych fragmentów (minimum 1 każdego z nich) **i/lub** Cóatl składa się dokładnie z 12 fragmentów.

### Wartość punktowa:

1 spełnione wymaganie: 3 punkty.  
2 spełnione wymagania: 7 punktów.



### Wymaganie:

Cóatl posiada 3, 4, 5 lub 6+ niebieskich fragmentów.

### Wartość punktowa:

Zdobywasz punkty zgodnie z osiągniętym poziomem. Fragmenty nie muszą ze sobą sąsiadować.



### Wymaganie:

Cóatl posiada 1 lub 2+ sekwencje zielony-zielony, które nie sąsiadują z innymi zielonymi fragmentami.

### Wartość punktowa:

Zdobywasz punkty zgodnie z osiągniętym poziomem.



### Wymaganie:

Cóatl posiada 1 lub 2+ sekwencje żółty-żółty.

### Wartość punktowa:

Zdobywasz punkty zgodnie z osiągniętym poziomem.

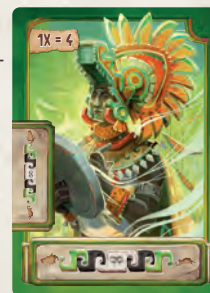


### Wymaganie:

Cóatl posiada 1 lub 2 sekwencje złożone z dowolnej liczby żółtych fragmentów sąsiadujących bezpośrednio po obu stronach z zielonym fragmentem.

### Wartość punktowa:

Zdobywasz punkty zgodnie z osiągniętym poziomem.



### Wymaganie:

Cóatl posiada 1 sekwencję zielony-czarny i 1 sekwencję czarny-zielony oddzielone dowolną liczbą fragmentów o dowolnym kolorze.

### Wartość punktowa:

Zdobywasz 4 punkty.



### Wymaganie:

Cóatl posiada 1, 2 lub 3+ sekwencje żółty-zielony.

### Wartość punktowa:

Zdobywasz odpowiadające punkty.



### Wymaganie:

Cóatl posiada sekwencję czerwony-zielony-czerwony-zielony.

### Wartość punktowa:

Zdobywasz 5 punktów.

