

 PASCALE
BRASSARD

 ETIENNE
DUBOIS-ROY

COATIL

 SILLYJELLIE



PRAVIDLA




Synapses
Games



ÚVOD

Blíží se jmenování nového aztéckého velekněze. Aby uchazeči o pozici dokázali své zásluhy, účastní se prestižního turnaje, při kterém musí na bohy náležitě zapůsobit. Kýžený titul aztéckého velekněze získá ten, kdo dokáže vytvořit ty nejsložitější a nejelegantnější sochy cóatla (cóatl je opeřený had).

HERNÍ SOUČÁSTI



54

karet prorocství



15

karet chrámů



1

panel zásob / bodování



4

hráčské panely



3

sáčky na zásoby



12

žetony obětí



1

žeton prvního hráče



150

dílků cóatla
(15 ocasů, 15 hlav,
a 120 částí těla)

PŘEHLED HRY

Během hry hráči vytváří cóatly spojováním dílků hlav, těl a ocasů tak, aby vyhověli požadavkům karet prorocství, která si přejí naplnit. Čím více požadavkům karet prorocství cóatl vyhoví, tím více bodů prestiže přinese. Cóatl může také přinést bonusové body prestiže, pokud vyhoví požadavkům jedné z karet chrámů. Ukončení hry začne v okamžiku, kdy některý z hráčů dokončí svého třetího cóatla, nebo když dojde k vyčerpání zásoby dílků těl.

CÍL HRY

Hráči se snaží získat co nejvíce bodů prestiže vytvářením nejhodnotnějších soch cóatlů. Hráč, který získá nejvíce bodů prestiže, se stává vítězem.

PŘÍPRAVA HRY (PŘÍKLAD PRO 3 HRÁČE)

Umístěte panel zásob do středu stolu.

Každý hráč si vezme hráčský panel a žetony obětí ve své barvě.
Poznámka: Doporučujeme vám při vaší první hře žetony obětí nepoužívat.

Zaplňte panel zásob pomocí náhodně vybraných dílků z příslušných sáčků na zásoby. Sáčky ponechte v dosahu všech hráčů, během hry je budete potřebovat.

Zvolte hráče, který hru začne, a dejte mu žeton prvního hráče.

Zamíchejte karty chrámů a dejte jednu každému hráči. Ten si ji ponechá v ruce, ale neukazuje ji ostatním. Zbývající karty rozdělte do dvou lícem vzhůru otočených balíčků vedle panelu zásob.

Zamíchejte a umístěte balíček proroctví vedle panelu zásob. Vezměte a odhalte 6 karet proroctví a vytvořte z nich lícem vzhůru otočenou zásobu proroctví.

Zamíchejte karty proroctví a rozdejte 3/4/5/6 karet 1./2./3./4. hráči. Každý hráč si zvolí až 3 karty proroctví, které si ponechá ve své ruce, a zbývající odhodí. Tyto karty neukazuje ostatním.

TYPY KARET

KARTY PROROCTVÍ

Hlavní způsob získávání bodů je naplňování karet proroctví. To vyžaduje složit vašeho cóatla tak, aby co nejpřesněji vytvořil požadovaný vzor a přinesl vám co nejvíce bodů prestiže.

Některé karty proroctví mají požadavky, které lze naplnit vícekrát. Pokud se tak stane, za svého cóatla získáte tolikrát více bodů, kolikrát tyto požadavky naplníte, až do uvedeného maxima.

Každý dílek cóatla může být pro každou kartu proroctví použit pouze jednou. Nicméně stejný dílek může být použit pro naplnění více než jedné karty proroctví.

Důležité: Požadavek na dílky těl uvedený na kartě může být naplněn libovolnými dílky, včetně hlav a ocasů.

Hodnota bodů za každou úroveň požadavku

Počet, kolikrát je požadavek naplněn

Připomínka požadavku

Sekvence dílků potřebná k naplnění proroctví



Doplnění cóatla pro lepší orientaci

Počet naplněných požadavků

Hodnota bodů za každou úroveň požadavku



Požadavky, které musí být splněny

KARTY CHRÁMŮ

Karty chrámů představují cíle, které potřebujete splnit. Hráči začínají každý s 1 kartou chrámu ve své ruce a další 2 karty chrámů jsou odhaleny ze společné nabídky. Když dokončíte cóatla, můžete splnit cíl buď své vlastní, nebo společné karty chrámu, pokud je to možné.

SYMBOLY NA KARTÁCH PROROCTVÍ A CHRÁMŮ



Dílek cōatla (hlava, tělo nebo ocas) uvedené barvy.



Počet dílků vlevo od tohoto symbolu musí být stejný jako počet dílků vpravo od tohoto symbolu (nejméně 1 dílek).



Jeden nebo více dílků uvedené barvy. Pokud je symbol bílý, dílky mohou být libovolné barvy.



Cōatl musí být složen přesně z tolika dílků (včetně hlavy a ocasu), kolik je uvedené číslo. Například tento cōatl musí být složený z 11 dílků.



Sekvence je platná pouze v případě, když neobsahuje dílek uvedený pod červeným symbolem „X“. Jinými slovy, dílek na této pozici musí mít buď odlišnou barvu, nebo musí být tato pozice prázdná.



Dílek zakrytý tímto symbolem nesmí být přítomen.

BODY ZA KARTY PROROCTVÍ A CHRÁMŮ

Počet bodů, které lze za kartu získat, je uveden v jejím levém horním rohu. Existují tři způsoby započítání bodů:



JEDNODUCHÝ POŽADAVEK

Pokud alespoň jednou splníte požadavek karty, přičtete si uvedený počet bodů.

3X = 2

4X = 3

5X = 4

6X = 5



VÍCENÁSOBNÝ POŽADAVEK

Přičtete si počet bodů odpovídající počtu, kolikrát váš cōatl naplnil požadavky karty, až do uvedeného maxima.

Poznámka: Můžete si započítat pouze jednu úroveň naplněného požadavku.



NĚKOLIK POŽADAVKŮ

Získané body závisí na tom, kolik z požadavků uvedených na kartě splníte.

HERNÍ KOLO

Počínaje prvním hráčem a následně ve směru hodinových ručiček si každý hráč zvolí jednu z následujících akcí, kterou při svém tahu provede:

Vzít dílek cóatla

Zvolit karty prorocství

Sestavit svého cóatla



1. VZÍT DÍLEK CÓATLA

Zvolte jedno z polí na panelu zásob (1 hlavu, 1 ocas nebo 2 dílky těl) a přidejte si jeho obsah na svůj hráčský panel. Na každém poli hráčského panelu může být jeden dílek cóatla. To znamená, že na jednom hráčském panelu může být nejvýše 8 dílků.

Pokud si zvolíte pole obsahující dílky těl, musíte si vzít oba dva.

Pro dílky, které si chcete vzít, musíte mít na svém hráčském panelu místo.

DOPLNĚNÍ PANELU ZÁSOB

Panel zásob doplňte vždy, když:

je vyprázdněna zásoba dílků těl

NEBO

je vyprázdněna zásoba hlav a ocasů.

Doplňte dílky na všechna prázdná pole na panelu zásob pomocí náhodně vybraných dílků příslušného typu.

Poznámka: Pokud už nezbývá dostatek dílků, doplňte tolik polí, kolik je možné (vždy 2 dílky těl na pole), a pokračujte ve hře pouze s částečně doplněným panelem zásob.

Pokud se pole s dílky těl vyprázdní a v šáncích na zásoby už další dílky těl nezbývají, pokračujte k závěru hry (viz Závěr hry na str. 9).



2. ZVOLIT KARTY PROROCTVÍ

Zvolte si jednu nebo více karet proroctví ze zásoby proroctví a/nebo z vrchu balíčku proroctví a přidejte si je do ruky. Během této akce si můžete vzít více karet proroctví, ale nesmíte překročit limit 5 karet v ruce.

Příklad: Johana má v ruce 2 karty. Rozhodne se vzít si 2 karty ze zásoby a 1 z balíčku. Tím naplní limit 5 karet, které může mít v ruce.

Jakmile dokončíte svůj tah, odhalte karty proroctví z balíčku proroctví a doplňte lícem vzhůru otočenou zásobu proroctví do plného počtu 6 karet.

3. SESTAVIT SVÉHO CÓATLA

Použijte získané dílky k vytvoření nového cóatla a/nebo k doplnění již existujících. Pak můžete tyto cóatly použít k naplnění karet proroctví.

Když sestavujete svého cóatla, můžete provést následující akce sestavení v libovolném pořadí tolikrát, kolikrát si přejete (ujistěte se, že postupujete podle pravidel pro sestavení cóatla na straně 8).

Začít nového cóatla

Vezměte libovolný dílek ze svého hráčského panelu a umístěte ho před sebe na stůl.

Poznámka: Pokud už máte 2 nedokončené cóatly, tuto akci sestavení provést nemůžete.

Doplnit existujícího cóatla

Vezměte dílek ze svého hráčského panelu a připojte ho na jeden z konců jednoho z vašich nedokončených cóatlů. I když cóatl může mít libovolný počet dílků těla, může mít nejvýše 1 hlavu a 1 ocas.

Naplnění karty proroctví

Umístěte kartu proroctví ze své ruky vedle jednoho z vašich nedokončených cóatlů, který splňuje požadavky karty proroctví (viz strana 5). Pokud cóatl požadavky karty proroctví nespĺňuje, tuto kartu nemůžete zahrát. Některé karty mají více úrovní požadavků, které mohou být naplněny postupně, jak přidáváte cóatlovi další dílky. I když za naplnění karty proroctví se považuje samotné splnění jejího minimálního požadavku, získané body se za kartu započítají pouze na konci hry. To znamená, že stále můžete přidávat další dílky cóatla a tím dále zvyšovat jeho hodnotu.

Příklad: Johana má 3 modré dílky, které splňují minimální požadavek této karty proroctví. Tuto kartu proroctví může umístit vedle svého cóatla a později během hry bude moci přidávat další modré dílky.



Pravidla sestavení cóatla:

- Můžete mít až 2 nedokončené cóatly.
- Aby bylo možné cóatla dokončit, musí mít 1 hlavu, 1 ocas a nejméně 1 dílek těla.
- K dokončení cóatla potřebujete 1 až 4 karty proroctví.
- Cóatla nelze použít k naplnění identických karet proroctví.
- Jakmile je dílek cóatla umístěn, už ho nelze přesunout nebo odebrat.
- 2 cóatly nikdy nemůžete spojit dohromady.
- Nemusíte využít všechny dílky z vašeho hráčského panelu.
- K provedení akce sestavení cóatla nemusí být váš hráčský panel zcela zaplněn.

Dokončení cóatla

Při dokončování cóatla proveďte před pokračováním ve vašem tahu tyto kroky:

- Naplňte vaším nově dokončeným cóatlem tolik karet proroctví, kolik chcete (*až 4 karty proroctví na cóatla*).
- Pokud váš nově dokončený cóatla dosud nenaplnil žádnou kartu proroctví, musí během tohoto kroku naplnit alespoň jednu.
- Pokud je to možné, splňte nově dokončeným cóatlem požadavek jedné z karet chrámů ze své ruky nebo ze společné hromádky.
- Oznamte bodovou hodnotu nově dokončeného cóatla ostatním hráčům.
- Všechny karty naplněné dokončeným cóatlem otočte lícem dolů.

Nezapomeňte: Akce „Naplnění karty proroctví“ dovoluje umístit karty pouze k nedokončeným cóatlům. Dokončení cóatla je vaše poslední příležitost naplnit karty proroctví využitím dokončeného cóatla.

Pokud hráč dokončí svého 3. cóatla, přejděte k závěru hry (viz závěr hry na straně 9).

ŽETONY OBĚTÍ

Každý hráč začíná hru se 3 žetony obětí. Namísto odehrání běžné akce můžete odhodit žeton oběti a provést jeho akci.



Perfektní výběr: Vezměte si 1 hlavu, 1 ocas nebo 2 dílky těl dle vlastní volby z příslušného sáčku. Pak doplňte dílky na všechna prázdná pole panelu zásob.



Vize budoucnosti: Odhodte všechny karty proroctví z lícem vzhůru otočené zásoby a pak ji opět doplňte. Odhodte libovolný počet karet ze své ruky a následně proveďte akci „Zvolit karty proroctví“.



Kněžský závazek: Vezměte si jednu z lícem vzhůru otočených karet chrámů a přidejte si ji do ruky. Když dokončujete cóatla, můžete namísto společné karty chrámu splnit požadavek této své vlastní karty chrámu.

ZÁVĚR HRY

Hráči pokračují ve svých tazích ve směru hodinových ručiček, dokud nenastane jedna z následujících situací:

- a. Hráč dokončí svého 3. cóatla.
- b. V zásobě nezbývají žádné dílky těl (ať už na panelu, nebo v sáčku).

Pak proběhne poslední herní kolo, které se hraje odlišně podle toho, čím zakončení hry začalo.

- a. Pokud závěr hry začal, když hráč dokončil svého 3. cóatla, každý z ostatních hráčů odehraje svůj poslední tah. Pokračuje se v pořadí podle hodinových ručiček:
Pokud jste na řadě později (všimněte si, kdo má žeton prvního hráče) než hráč, který způsobil zakončení hry, můžete při svém posledním tahu provést až dvě akce.
Pokud jste na řadě dříve než hráč, který způsobil zakončení hry, můžete při svém posledním tahu provést jednu akci.
Příklad: Hru hrají 4 hráči. Hráč 2 dokončí svého 3. cóatla a způsobil zakončení hry. Hráči 3 a 4 mohou každý při svém posledním tahu provést dvě akce. Hráč 1 při svém posledním tahu provede jednu akci. Hráč 2 už další tah nehraje. Hra končí.
- b. Pokud závěr hry způsobil vyprázdnění zásoby dílků těl, pokračujte ve hře, dokud všichni neodehrají stejný počet tahů (opět rozhoduje, kdo má žeton prvního hráče). Pak každý hráč odehraje jeden poslední tah.

Jakmile všichni odehrají své poslední tahy, přejděte na bodování.

BODOVÁNÍ

Odeberte všechny zbývající dílky z panelu zásob a otočte ho. Tím odhalíte bodovací panel. Každý hráč použije dílek těla cóatla ve své barvě, aby si na bodovacím panelu určil získané body. Jakmile hráč svým bodovacím dílkem překročí 50, umístí vedle bodovacího panelu jeden ze svých žetonů obětí (stranou s „50“ vzhůru) a pokračuje v počítání svých bodů od čísla 1. Hráčovo celkové skóre je rovno hodnotě, které dosáhne na panelu svým dílkem plus 50 za každý žeton oběti použitý při bodování.

Každý hráč získá body prestiže na základě toho, jak přesně jeho dokončení cóatlové naplňují požadavky karet proroctví a karet chrámů (viz strana 5).

Hráč, který získá nejvíce bodů prestiže, ve hře vítězí a stává se novým aztéckým veleknězem. V případě shody vítězí hráč, který má vedle svých dokončených cóatlů umístěno více karet proroctví a karet chrámů. Pokud shoda přetrvává, vítězí hráč, který získá nejvíce bodů za jednoho cóatla (nejvíce bodů započítaných za příslušné související karty).

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ:

Tento cóatl naplnil 3 karty proroctví a 1 kartu chrámu:

Poslední 4 dílky (8-11) splňují požadavek první karty: 4 body.

I když všechny 3 oddělené dvojice modrých dílků (1-2, 4-5, 8-9) splňují požadavek druhé karty, body můžete získat pouze za dvě: 5 bodů.

Modré dílky (dílký 1, 2, 4, 5, 8, 9) splňují požadavek třetí karty 6krát: 5 bodů.

Nepřítomnost zeleného dílku splňuje první požadavek karty chrámu, ale na splnění druhého požadavku (přesně 9 dílků) má cóatl příliš mnoho dílků: 3 body.

Tento cóatl má celkovou hodnotu 17 bodů.



ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Synapses Games by chtěli zdůraznit, jak bylo toto dobrodružství zábavné a vzrušující. Tato spolupráce byla velmi zvláštní a máme pocit, že jsme dosáhli opravdu hlubokého propojení s designéry. Přejeme Pascalovi a Etiennovi vše nejlepší a doufáme, že s nimi budeme spolupracovat na mnoha dalších projektech.

Rádi bychom si také udělali čas, abychom vyzdvihli úžasnou práci ilustrátorky Silly Jelly. Její čas strávený zkoumáním aztécké kultury je patrný z jemných detailů jejích ilustrací.

A konečně, Synapses Games by rádi poděkovali celému týmu. Energie a odhodlání, kterými jste přispěli k tomuto projektu, přinesly neuvěřitelnou hru. Můžete být hrdí na to, čeho jsme společně dosáhli!

AUTOŘI

Herní návrháři: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy

Vývoj hry: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy, Carl Brière

Ilustrace: SillyJellie

Umělecké vedení: Igor Davin, Marie-Elaine Bérubé, Carl Brière

Grafický návrh: Adrien Barthélemy, Marie-Elaine Bérubé

Úpravy a překlad: Adam Marostica, Sean Jacquemain,

Jean-François Gagné

Vydavatel: Jeux Synapses Games Inc.

Příprava české verze: pro ADC Blackfire připravilo GameRock Studio, s. r. o.

© 2020 Jeux Synapses Games Inc.

Žádná část tohoto produktu
nesmí být reprodukována bez
výslovného svolení od:

Jeux Synapses Games Inc.

141 avenue des Hirondelles

Les Cèdres, QC J7T 4A1, Kanada

www.jeuxsynapsesgames.com



DETAILNÍ VYSVĚTLENÍ KARET PROROCTVÍ A CHRÁMŮ



Požadavek:

Cóatl nemá žádné modré dílky
a/nebo Cóatl je přesně 10 dílků dlouhý.

Počet bodů:

1 splněný požadavek: 3 body.
2 splněné požadavky: 7 bodů.



Požadavek:

Cóatl má stejný počet
žlutých a červených dílků (minimálně
1 od každého) a/nebo Cóatl je přesně
12 dílků dlouhý.

Počet bodů:

1 splněný požadavek: 3 body.
2 splněné požadavky: 7 bodů.



Požadavek:

Cóatl má 3, 4, 5 nebo
6+ modrých dílků.

Počet bodů:

Získáte příslušný počet
bodů. Dílky spolu nemusí
sousedit.

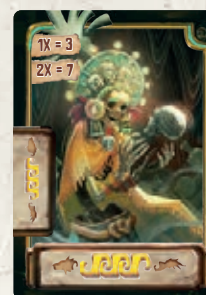


Požadavek:

Cóatl má 1 nebo 2+
dvojic zelený-zelený,
které nesousedí s jinými
zelenými dílky.

Počet bodů:

Získáte příslušný počet
bodů.



Požadavek:

Cóatl má 1 nebo 2+
trojic žlutý-žlutý-
žlutý.

Počet bodů:

Získáte příslušný
počet bodů.



Požadavek:

Cóatl má 1 nebo 2+
sekvence z libovolného
počtu žlutých dílků, které
předchází a za kterou
následuje zelený dílek.

Počet bodů:

Získáte příslušný počet
bodů.



Požadavek:

Cóatl má 1 dvojici zelený-
černý a 1 dvojici černý-zelený,
navzájem oddělené libovolným
počtem dílků libovolné barvy.

Počet bodů:

Získáte 4 body.



Požadavek:

Cóatl má 1, 2 nebo 3+
dvojic žlutá-zelená.

Počet bodů:

Získáte příslušný počet
bodů.



Požadavek:

Cóatl má sekvenci
červený-zelený-
červený-zelený

Počet bodů:

Získáte 5 bodů.

