

# COATL

## SÓLO HRA

Při sólo variantě hry Cóatl se vaším protivníkem stane A.D.A.M. (Automatický Dračí Asemblační Manipulátor), umělou inteligencí řízený stroj, který sbírá dílky cóatlů a zaplňuje karty proroctví podle pravidel popsaných níže. Pokud není výslovně uvedeno jinak, pravidla pro sólo hru se shodují s pravidly hry více hráčů.

## PŘÍPRAVA

Žetony obětí a žeton prvního hráče vraťte do krabice. Při sólo hře nejsou potřeba.

Připravte sáčky na zásoby s 16 dílky těl, 3 hlavami a 3 ocasy od každé barvy. 1

Natočte panel zásob tak, aby brada hlavy uprostřed mířila směrem k vám. 2

Dejte balíček proroctví a zásobu proroctví do řady nad panel zásob, jak je vyobrazeno. 3

Odhalte 3 karty proroctví vpravo od panelu zásob. Ty patří A.D.A.M.ovi. Vedle ponechejte dostatek místa pro jeho hromádku naplněných karet. 4

Odhalte 2 karty chrámů. 5

Vezměte si 5 karet proroctví z balíčku, 3 si ponechte v ruce a zbylé odhodte. 6

První tah vždy hraje A.D.A.M.



## A.D.A.M.ŮV TAH

A.D.A.M. sbírá dílky a zaplňuje karty proroctví podle přesně daného postupu.

### Hledání

A.D.A.M. určí, jaké dílky jsou potřeba k naplnění karty proroctví nejvíce vlevo, a pokusí se je vyhledat na panelu zásob. A.D.A.M. se vždy zaobírá pouze počtem dílků. Jejich tvar a pořadí nerozhodují.

A.D.A.M. na panelu zásob postupuje popořadě od pole 1 k poli 10 (viz obrázek) a vezme si obsah prvního pole, které obsahuje alespoň jeden z dílků, které hledá.

A.D.A.M. vždy splní požadavek '∞' symbolem jedním dílkem a ignoruje 'X' symboly.

Pokud A.D.A.M. žádný takový dílek pro svou první kartu nenajde, začne hledat dílky potřebné pro jeho druhou kartu proroctví. Pokud A.D.A.M. ani takové dílky nenajde, začne hledat dílky potřebné pro jeho třetí kartu proroctví. V ojedinělém případě, kdy A.D.A.M. nenajde ani dílek požadovaný jeho třetí kartou, si A.D.A.M. vezme dílky z pole s nejnižším možným číslem a odhodí je. Tím jeho tah končí.

A.D.A.M. umístí každý sebraný dílek na kartu proroctví nejvíce vlevo, která jej požaduje. Pokud si A.D.A.M. při sebrání dílků těl vezme i dílek, který není jeho kartami proroctví vyžadován, tento dílek těla odhodí.

Pokud je splněn požadavek nejvyšší úrovně některé z A.D.A.M.ových karet proroctví, A.D.A.M. tuto kartu naplní.





## Naplnění

Za každou kartu proroctví, u které splní požadavek nejvyšší úrovně, provede A.D.A.M. následující:

A.D.A.M. shromáždí dílky použité k naplnění této karty a počínaje od zbývajících karty proroctví nejvíce vlevo umístí dílky na první kartu, která je požaduje. Pak všechny nevyužité dílky odhodí.



*Poznámka: A.D.A.M. nemůže splnit požadavky karet chrámů.*

Jakmile jsou všechny karty se splněnými požadavky naplněny, A.D.A.M. je přesune na hromádku naplněných karet. A.D.A.M. si vezme ze zásoby proroctví kartu nejvíce vpravo a umístí ji napravo od svých zbývajících karet, pokud nějaké má. Tento proces A.D.A.M. opakuje, dokud nemá opět 3 karty proroctví.



## ŘADA PROROCTVÍ

Na konci každého tahu, ve kterém byla ze zásoby vzata alespoň jedna karta proroctví, doplňte zásobu proroctví. Posuňte karty v zásobě proroctví doprava. Odhalte a přidejte karty proroctví na levou stranu existující zásoby proroctví tak, aby v zásobě proroctví bylo opět 6 karet.

## ZÁVĚR HRY

Vy a A.D.A.M. se střídáte ve svých tazích dokud nenastane jedno z následujících:

Vy dokončíte svého 3. cóatla.

V zásobě nezůstávají žádné dílky těl (ať už na panelu, nebo v sáčku).

## BODOVÁNÍ

A.D.A.M. získá body za všechny své naplněné karty proroctví. (Nezapomeňte: A.D.A.M. naplní všechny požadavky karet až do jejich uvedeného maxima.) Pokud získáte více bodů než A.D.A.M., vítězíte! Pokud získá A.D.A.M. stejný nebo vyšší počet bodů než vy... vítězí A.D.A.M.!

## A.D.A.M.ŮV POKROČILÝ ALOGORITMUS

Jakmile jste A.D.A.M.a schopni porazit, můžete zkusit vylepšit jeho operační systém pomocí těchto nových nastavení obtížnosti. Každé z nich můžete použít buď samostatně, nebo je navzájem libovolně kombinovat.

### Úroveň 1

Musíte kompletně splnit alespoň 1 kartu chrámu.

### Úroveň 2

Váš limit ruky je snížen na 4 karty proroctví.

### Úroveň 3

Každá karta proroctví naplněná jedním cóatlem musí být v jiné barvě.

### Úroveň 4

Cóatla můžete dokončit pouze tehdy, pokud jeho dokončením naplníte 4 karty proroctví.

### Úroveň 5

Během přípravy odhalte pro A.D.A.M.a 4 karty proroctví namísto 3.