

COATL

SOLOSPIEL

In der Soloverversion von Cóatl spielst du gegen A.D.A.M. (Automatische-Drachen-Anordnungs-Maschine), eine KI, die Cóatl-Teile sammelt und Prophezeiungskarten gemäß der folgenden Regeln erfüllt. Wenn nicht anders angegeben, gelten ansonsten die Regeln der Mehrspielerversion.

VORBEREITUNG

- Die Opferplättchen und der Startspieler-Marker bleiben in der Schachtel. Sie werden im Solospiel nicht gebraucht.
- Bereite die Vorratsbeutel mit 16 Körpersegmenten, 3 Köpfen und 3 Schwänzen jeder Farbe vor. 1
- Lege die Vorrattafel so aus, dass du den Kopf in der Mitte richtig herum siehst. 2
- Lege Prophezeiungsdeck und Prophezeiungsvorrat in einer Reihe oberhalb der Vorrattafel wie gezeigt aus. 3
- Decke 3 Prophezeiungskarten rechts von der Vorrattafel auf. Diese gehören A.D.A.M. Lass daneben etwas Platz für seinen Stapel der erfüllten Karten. 4
- Decke 2 Tempelkarten auf. 5
- Ziehe 5 Karten vom Prophezeiungsdeck, behalte 3 als deine Handkarten und wirf den Rest ab. 6
- A.D.A.M. hat immer den ersten Zug.



A.D.A.M.'s ZUG

A.D.A.M. sammelt Teile und erfüllt seine Prophezeiungskarten nach einem festen Schema.

1. Suchen

- A.D.A.M. scannt, mit welchen Teilen er seine ganz links liegende Prophezeiungskarte erfüllen kann, und sucht diese auf der Vorrattafel. A.D.A.M. interessiert nur die Farbe. Die Form und Reihenfolge der Teile ist nicht relevant.
- A.D.A.M. scannt die Vorratsfelder 1 bis 10 Feld für Feld (siehe Bild) und nimmt sich den Inhalt des ersten Vorratsfelds, in dem mindestens 1 der Teile liegt, die er sucht.
- A.D.A.M. erfüllt das ∞ -Symbol mit einem einzigen Teil und ignoriert X-Symbole.
- Findet A.D.A.M. kein passendes Teil für seine erste Karte, sucht er nach Teilen für seine zweite Prophezeiungskarte, findet er auch für diese kein Teil, sucht er nach Teilen für seine dritte Prophezeiungskarte. Für den seltenen Fall, dass A.D.A.M. gar kein benötigtes Teil findet, besteht sein Zug darin, die Teile vom Vorratsfeld mit der niedrigstmöglichen Ziffer zu nehmen und abzuwerfen.
- A.D.A.M. legt jedes gesammelte Teil auf seine am weitesten links liegende Prophezeiungskarte, die dieses Teil benötigt. Wenn A.D.A.M. beim Sammeln der Körpersegmente eins sammelt, das von seinen Prophezeiungskarten nicht benötigt wird, wirft er dieses Segment ab.
- Falls A.D.A.M. die benötigten Teile für die maximale Anzahl an Voraussetzungen einer Prophezeiungskarte gesammelt hat, erfüllt A.D.A.M. diese Karten.



2. Erfüllen

- Für jede Prophezeiungskarte, deren maximale Anzahl an Voraussetzungen er erreicht hat, führt A.D.A.M. folgende Schritte aus:

↳ A.D.A.M. startet mit der ersten erfüllbaren Prophezeiungskarte von links: Alle Teile, die noch für weitere Prophezeiungskarten benötigt werden, verschiebt er auf die nächste entsprechende Karte, alle übrigen werden abgeworfen. Dann legt er die erfüllte Prophezeiungskarte auf seinen Erfüllt-Stapel.



Hinweis: A.D.A.M. erfüllt keine Tempelkarten.

- Sobald alle Karten erfüllt wurden, für die dies möglich war, nimmt A.D.A.M. die am weitesten rechts liegende Karte des Prophezeiungsvorrats und legt sie rechts neben seine ggf. noch ausliegenden Karten. Das wiederholt A.D.A.M. so lange, bis er wieder 3 Prophezeiungskarten hat.



DIE PROPHEZEIUNGS-REIHE

Am Ende jedes Zugs, in dem Prophezeiungskarten genommen wurden, füllst du den Prophezeiungsvorrat wieder auf. Schiebe die verbliebenen Karten des Prophezeiungsvorrats nach rechts. Decke Karten vom Prophezeiungsdeck auf und lege sie links an den vorhandenen Vorrat, bis dort 6 offene Prophezeiungskarten liegen.

SPIELENDE

Du und A.D.A.M. führen abwechselnd Züge aus, bis eines der folgenden Spielenden eintritt und sofort die Wertung folgt:

- Du vervollständigst dein 3. Cóatl.
- Es sind keine Körpersegmente mehr im Vorrat (weder auf der Tafel noch im Beutel).

WERTUNG

A.D.A.M. erhält Prestigepunkte für alle seine erfüllten Prophezeiungskarten. (Zur Erinnerung: A.D.A.M. erfüllt alle Karten bis zu ihrem angegebenen Voraussetzungsmaximum.) Falls du mehr Punkte als A.D.A.M. gemacht hast, gewinnst du! Bei einem Gleichstand oder wenn A.D.A.M. mehr Punkte hat ... gewinnt A.D.A.M. !

A.D.A.M.'S ANSPRUCHSVOLLE ALGORITHMEN

Sobald es dir gelingt, A.D.A.M. zu schlagen, kannst du die Schwierigkeitsstufe auf folgende Weisen anheben. Dabei kann jeder Level für sich allein genutzt werden oder beliebig mit anderen kombiniert werden.

- Level 1** Du musst mindestens 1 Tempelkarte erfüllen.
- Level 2** Dein Handkartenlimit wird auf 4 Prophezeiungskarten reduziert.
- Level 3** Jede Prophezeiungskarte, die durch einen einzelnen Cóatl erfüllt wurde, muss eine andere Farbe haben.
- Level 4** Du darfst ein Cóatl nur dann vervollständigen, wenn 4 Prophezeiungskarten bei seiner Vervollständigung erfüllt werden.
- Level 5** Bei der Vorbereitung deckst du 4 Prophezeiungskarten für A.D.A.M. auf (statt 3).