

# COATL

## JEU SOLO

La version solo de Cóatl est jouée contre A.D.A.M. (Assemblage de Dragons Automatisés Mécaniquement). Ce dernier collecte les pièces de Cóatl et complète les cartes Prophétie selon les règles décrites ci-dessous. Sauf indication contraire, les règles du jeu solo sont identiques à celles du jeu multijoueur.

## MISE EN PLACE

- Remettez les jetons Sacrifice et le marqueur Premier joueur dans la boîte. Ils ne sont pas utilisés dans le jeu solo.
- Préparez les sacs d'approvisionnement avec 16 segments corps, 3 têtes et 3 queues de chaque couleurs. **1**
- Orientez le plateau Réserve de façon à ce que le menton du visage soit dirigé vers vous. **2**
- Placez la pioche des cartes Prophétie et la réserve de 6 cartes Prophétie en ligne au-dessus du plateau Réserve, comme indiqué. **3**
- Révélez 3 cartes Prophétie à droite du plateau Réserve. Celles-ci appartiennent à A.D.A.M.. Laissez de la place à proximité pour sa pile de Prophéties réalisées. **4**
- Révélez 2 cartes Temple. **5**
- Prenez 5 cartes Prophétie du paquet, en gardez-en 3 en main et défaussez les autres cartes. **6**
- A.D.A.M. joue toujours le premier tour.



## LE TOUR D'A.D.A.M.

A.D.A.M. collectionne les pièces et remplit ses cartes Prophétie selon un protocole rigide.

### 1. Chercher

- A.D.A.M. détermine quelles pièces sont nécessaires pour réaliser sa carte Prophétie la plus à gauche et les cherche sur le plateau Réserve. A.D.A.M. tient compte uniquement de la quantité de pièces. L'ordre et la forme de celles-ci n'ont pas d'importance.
- En procédant en ordre croissant des cases 1 à 10 de la réserve (voir image); A.D.A.M. prend le contenu de la première case de la réserve qui contient au moins une des pièces qu'il recherche.
- A.D.A.M. satisfait toujours le symbole « ∞ » avec une seule pièce et ignore les symboles « X ».
- Si A.D.A.M. ne trouve pas une de ces pièces pour sa première carte, il cherchera les pièces pour sa deuxième carte Prophétie. S'il ne trouve pas ces pièces, il cherchera les pièces pour sa troisième carte. Dans les rares cas où A.D.A.M. ne parvient pas à trouver une pièce requise par sa troisième carte, A.D.A.M. passe son tour. Il doit défausser les segments de la première case non vide de la réserve au lieu de jouer son tour.
- A.D.A.M. place chaque pièce prise sur la carte la plus à gauche de ses cartes Prophétie qui le demande. Si A.D.A.M. prend deux segments de corps alors qu'il n'en a besoin que d'un seul pour ses cartes Prophéties, le second segment de corps est défaussé.
- Si une des cartes Prophétie d'A.D.A.M. est satisfaite au maximum, A.D.A.M. la réalise.



## 2. Réaliser

- Pour chaque carte Prophétie satisfaite à son exigence maximale, A.D.A.M. procède ainsi :
  - ↳ Il rassemble les pièces utilisées pour réaliser cette carte et les déplace sur ses cartes Prophéties restantes qui en ont besoin, en commençant par celle la plus à gauche. Les pièces non utilisées sont défaussées.



*Note : A.D.A.M. est incapable de réaliser les cartes Temple.*

- Une fois que toutes les cartes satisfaites ont été réalisées, déplacez-les vers la pile de cartes réalisées. A.D.A.M. prend la carte la plus à droite de la réserve de cartes Prophétie et la place à droite de ses cartes restantes, s'il y en a. Répétez ce processus jusqu'à ce qu'A.D.A.M. ait 3 cartes Prophétie.



## LA RANGÉE DES PROPHÉTIES

À la fin de chaque tour où des cartes Prophétie ont été prises, réapprovisionnez la réserve de cartes Prophétie. Faites glisser les cartes de la réserve vers la droite. Révélez et ajoutez les cartes Prophétie à gauche de la réserve existante jusqu'à ce qu'il y ait 6 cartes Prophétie face visible.

## FIN DE LA PARTIE

A. D. A. M. et vous continuez à jouer à tour de rôle jusqu'à ce que l'un des événements suivants déclenche la fin de la partie :

- Vous terminez votre 3<sup>e</sup> Cóatl.
- Il ne reste aucun segment de corps dans la réserve (ni sur le plateau ni dans le sac).

## DÉCOMPTE DES POINTS

A.D.A.M. marque des points pour toutes ses cartes Prophétie réalisées. (Rappel : A.D.A.M. réalise toujours une carte jusqu'à ce que son maximum soit atteint). Si vous avez marqué plus de points qu'A.D.A.M., vous gagnez ! En cas d'égalité ou si A.D.A.M. a marqué plus de points, il gagne !

## LES ALGORITHMES AVANCÉS D'A.D.A.M.

Une fois que vous êtes en mesure de vaincre A.D.A.M., n'hésitez pas à mettre à jour son système d'opération avec ces nouveaux paramètres de difficulté. Chacun d'eux peut être utilisé seul, mais peut également être combiné librement.

**Niveau 1 :** Vous devez réaliser au moins 1 carte Temple.

**Niveau 2 :** Votre limite de cartes Prophétie en main est réduite à 4.

**Niveau 3 :** Chaque carte Prophétie attribué à un Cóatl doit être d'une couleur différente.

**Niveau 4 :** Vous ne pouvez compléter un Cóatl que s'il a 4 cartes Prophétie réalisées.

**Niveau 5 :** Lors de la mise en place, révéléz 4 cartes Prophétie pour A.D.A.M. plutôt que 3.