

 PASCALE
BRASSARD

 ETIENNE
DUBOIS-ROY

COATIL

 SILLYJELLIE

REGLAMENTO




Synapses
Games



INTRODUCCIÓN

Se aproxima el nombramiento de un nuevo sumo sacerdote azteca. Demuestra que eres digno de semejante honor y participa en una prestigiosa competición para impresionar a los dioses. Esculpe la escultura más intrincada y elegante de un coatl, la popular serpiente emplumada, solo así alcanzarás la victoria y obtendrás el codiciado título de sumo sacerdote azteca.

CONTENIDO



54

cartas de Profecía



15

cartas de Templo



1

tablero de
Abastecimiento/Puntuación



4

tableros de jugador



3

bolsas de Suministro



12

fichas de Sacrificio



1

ficha de jugador inicial



150

piezas de Coatl
(15 colas, 15 cabezas y
120 segmentos corporales)

RESUMEN DEL JUEGO

Durante la partida, crearás tus coameh (plural de coatl) conectando cabezas, colas y segmentos corporales a la par que cumples con los requisitos que imponen las cartas de Profecía que desees completar. Cuantas más cartas de Profecía completes, más puntos de prestigio ganarás. Un coatl también puede proporcionar puntos de prestigio adicionales si satisface los requisitos de una carta de Templo. La partida finaliza cuando un jugador termine su tercer coatl o cuando se agoten los segmentos corporales, lo que ocurra primero.

OBJETIVO

Los jugadores compiten por conseguir la mayor cantidad de puntos de prestigio creando esculturas de coameh de gran valor. El jugador que tenga más puntos de prestigio al final de la partida será declarado ganador.



¿SABÍAS QUE...
COATL SE
PRONUNCIA CO-A-T



PREPARACIÓN (EJEMPLO PARA 3 JUGADORES)

1. Deja el tablero de Abastecimiento en el centro de la mesa.

2. Cada jugador recibe un tablero de jugador y las fichas de Sacrificio del mismo color. Atención: si es tu primera partida te aconsejamos no jugar con las fichas de Sacrificio.

3. Rellena el tablero de Abastecimiento robando piezas de Coatl al azar de las bolsas de Suministro correspondientes. Mantén las bolsas cerca del área de juego ya que las necesitarás durante toda la partida.

4. Elige quién comenzará a jugar y entrégale la ficha de jugador inicial.

5. Baraja las cartas de Templo y reparte una a cada jugador. Los jugadores deberían mantener en secreto sus cartas de Templo. Divide el mazo de cartas de Templo restantes para formar 2 pilas de cartas boca arriba y ponlas cerca del tablero de Abastecimiento.

6. Deja el mazo de cartas de Profecía cerca del tablero de Abastecimiento. A continuación, roba y revela 6 cartas de ese mazo para formar la reserva de cartas de Profecía boca arriba.

7. Baraja el mazo de cartas de Profecía y reparte 3/4/5/6 cartas al 1^{er}/2^{do}/3^{er}/4^{to} jugador. Cada jugador deberá elegir y quedarse con un máximo de 3 cartas de Profecía y descartar el resto. Los jugadores deberían mantener en secreto sus cartas de Profecía.



TIPOS DE CARTAS

CARTAS DE PROFECÍA

La manera principal de obtener puntos de prestigio es completando las cartas de Profecía. Para ello, es necesario que esculpas tu coatl para crear el mejor patrón posible con el fin de ganar más puntos de prestigio.

Algunas cartas de Profecía tienen requisitos que pueden completarse varias veces. Si es así, un coatl recibe puntos de prestigio por el número de veces que cumpla con esos requisitos, hasta el máximo indicado.

Cada pieza de Coatl solo puede usarse una vez por carta de Profecía, pero puede usarse para completar varias cartas de Profecía.

Importante: los segmentos corporales indicados en el requisito de una carta pueden completarse con cualquier tipo de pieza, esto quiere decir que puedes utilizar las colas y las cabezas para completar los requisitos de segmentos corporales.

Valor en puntos de prestigio para cada nivel de requisito

Número de veces que se puede completar el requisito

Recordatorio de requisito

La secuencia de piezas necesarias para completar la carta



Orientación del coatl

Número de requisitos completados

Valor en puntos de prestigio por cada nivel de requisito



Requisitos que completar

CARTAS DE TEMPLO

Las cartas de Templo representan objetivos que necesitas completar para obtener puntos de prestigio adicionales. Los jugadores comienzan la partida con 1 carta de Templo en su mano (carta de Templo privada) y 2 cartas de Templo reveladas en la mesa (cartas de Templo públicas). Cuando termines de crear un coatl puedes intentar completar una carta de Templo privada o una carta de Templo pública.

SÍMBOLOS DE LAS CARTAS DE PROFECÍA Y DE TEMPLO



Una pieza de Coatl (cabeza, cola o segmento corporal) del color indicado.



El número de piezas de Coatl a la izquierda de este símbolo debe ser igual al número de piezas de Coatl a la derecha de este símbolo (mínimo 1 pieza de Coatl).



Una o más piezas de Coatl del color indicado; si el símbolo es de color blanco las piezas pueden ser de cualquier color.



El coatl debe estar formado exactamente por tantas piezas (incluyendo cabeza y cola) como el número indicado. Por ejemplo, en este símbolo se indica que el coatl debe estar formado por 11 piezas.



La secuencia de piezas de Coatl solo es válida si **no contiene** la pieza de Coatl prohibida. En otras palabras, la secuencia es válida si la pieza en la posición indicada es de un color diferente o no hay ninguna pieza en esa posición.



La pieza de Coatl bajo este símbolo no puede estar presente.

PUNTUAR CARTAS DE PROFECÍA Y DE TEMPLO

El número de puntos de prestigio que proporciona una carta se muestra en su esquina superior izquierda. Existen tres categorías de puntuación:



REQUISITO SIMPLE

Gana el número de puntos de prestigio indicados si tu coatl cumple el requisito al menos una vez.

3X = 2

4X = 3

5X = 4

6X = 5



REQUISITO POR REPETICIÓN

Gana el número de puntos de prestigio que se corresponda al número de veces que tu coatl cumpla con los requisitos, hasta el máximo indicado.

Atención: solo puntúas un nivel de requisito.



REQUISITO MÚLTIPLE

Gana puntos de prestigio de acuerdo con la cantidad de requisitos que tu coatl cumpla.

TURNO DE JUEGO

Comenzando por el jugador inicial y siguiendo el sentido horario, cada jugador realiza en su turno una de estas tres acciones:

1. Robar piezas de Coatl
2. Elegir cartas de Profecía
3. Trabajar en tus coameh

1. ROBAR PIEZAS DE COATL

Elige un espacio de cabeza, un espacio de cola o un espacio de segmentos corporales del tablero de Abastecimiento y añade su contenido a tu tablero de jugador. Cada casilla de tu tablero de jugador puede contener una pieza de Coatl; dicho de otro modo, cada tablero de jugador puede contener un máximo de 8 piezas de Coatl.

- Si eliges un espacio que contiene segmentos corporales deberás robar los dos segmentos corporales.
- Debe haber sitio en tu tablero de jugador para guardar las piezas de Coatl que quieras robar.

RELLENAR EL TABLERO DE ABASTECIMIENTO

Deberás rellenar el tablero de Abastecimiento siempre que:

- no contenga segmentos corporales
O
- no contenga ni cabezas ni colas.

Rellena **todos** los espacios vacíos del tablero de Abastecimiento robando las piezas de Coatl correspondientes.

Atención: si no quedan suficientes piezas de Coatl para rellenar todos los espacios vacíos del tablero de Abastecimiento rellena todos los que puedas y continúa jugando. Ten en cuenta que los espacios de segmentos corporales deben contener siempre 2 piezas de Coatl.

Si no quedan más segmentos corporales en el tablero de Abastecimiento y la bolsa de Suministro de segmentos corporales está vacía, la partida finaliza (consulta Final de la partida en la página 9).



2. ELEGIR CARTAS DE PROFECÍA

Elige una o más cartas de Profecía de aquellas que se encuentran boca arriba en la mesa y/o en la parte superior del mazo de cartas Profecía, y añádelas a tu mano. Puedes robar varias cartas durante esta acción, pero no puedes exceder el límite de 5 cartas en la mano.

Ejemplo: Julia tiene 2 cartas de Profecía en su mano. Elige robar 2 cartas de las que se encuentran boca arriba en la mesa y una tercera del mazo. Julia no puede seguir robando cartas puesto que ha alcanzado el límite de 5 cartas en su mano.

Cuando hayas terminado tu turno revela del mazo de cartas de Profecía tantas cartas como necesites para que vuelva a haber 6 cartas de Profecía boca arriba en la mesa.

3. TRABAJAR EN TUS COAMEH

Puedes usar las piezas de Coatl que se encuentran en tu tablero de jugador para empezar un nuevo coatl o añadirlas a otro que tengas a medias. Luego puedes usar tus coameh para cumplir con los requisitos de las cartas de Profecía.

Al trabajar en tus coameh puedes realizar las siguientes acciones de Esculpir en cualquier orden y tantas veces como quieras, siempre y cuando respetes las reglas que encontrarás en la página 8.

a. Comenzar un coatl

Toma cualquier pieza que se encuentre en tu tablero de jugador y ponla en la mesa, frente a ti.
Atención: No puedes realizar esta acción de Esculpir si tienes 2 coameh incompletos.

b. Continuar un coatl

Toma una pieza que se encuentre en tu tablero de jugador y únela a una terminación de un coatl incompleto. Si bien un coatl puede estar compuesto de varios segmentos corporales, solo puede tener una cabeza y una cola.

c. Completar una carta de Profecía

Juega una carta de Profecía de tu mano al lado de uno de tus coameh incompletos que cumpla con los requisitos de esa carta (consulta la página 5). Si el coatl no cumple con los requisitos de la carta, no podrás jugarla.

Algunas cartas tienen varios niveles de requisito que pueden completarse a medida que añadas más piezas al coatl. Si bien completar una carta de Profecía significa cumplir con su requisito mínimo, la carta solo se puntúa al final de la partida, por lo que puedes añadir más piezas a tu coatl para aumentar su valor si tiene a su lado cartas de Profecía con varios niveles de requisito.

Ejemplo: Julia tiene 3 piezas de Coatl de color azul y cumple con el requisito mínimo de su carta de Profecía. Si así lo desea, puede jugar la carta de Profecía al lado de su coatl y añadir más piezas de color azul en turnos posteriores.



Reglas para esculpir coatl:

- Solo puedes tener un máximo de 2 coameh incompletos.
- Una cabeza no puede estar unida directamente a una cola.
- Necesitas de entre 1 a 4 cartas de Profecía para terminar un coatl.
- Un mismo coatl no puede completar cartas de Profecía idénticas.
- Las piezas de Coatl no pueden cambiar de posición, ni ser retiradas, una vez unidas.
- No necesitas tener todas las casillas de tu tablero de jugador ocupadas con piezas para realizar la acción de Trabajar en tus coameh.
- No estás obligado a utilizar todas las piezas que se encuentren en tu tablero de jugador.
- No puedes unir 2 coameh.
- Para terminar un coatl este debe tener 1 cola, 1 cabeza y, al menos, 1 segmento corporal.

TERMINAR UN COATL

Tras terminar un coatl debes realizar los siguientes pasos antes de proseguir con tu turno:

- Completa hasta un máximo de 4 cartas de Profecía con tu coatl recién terminado.
 - Si tu coatl no ha completado ninguna carta de Profecía deberá completar al menos una durante este paso.
- Si es posible, completa una carta de Templo privada o una carta de Templo pública.
- Avisa a los demás jugadores del valor en puntos de tu coatl recién terminado.
- Pon boca abajo todas las cartas que hayas completado con tu coatl.

Recuerda: la acción Completar una carta de Profecía solo permite jugar cartas de Profecía al lado de un coatl incompleto. Terminar un coatl es la última oportunidad para completar cartas de Profecía.

Si un jugador termina su tercer coatl, la partida llega a su fin (consulta Final de la partida en la página 9).

FICHAS DE SACRIFICIO

Cada jugador comienza la partida con 3 fichas de Sacrificio. En lugar de realizar una de las tres acciones de su turno puede descartar 1 ficha de Sacrificio para jugar su efecto.



Elección perfecta: en lugar de realizar la acción de tu turno, roba 1 cabeza, 1 cola o 2 segmentos corporales a tu elección de la bolsa de Suministro correspondiente. A continuación, rellena el tablero de Abastecimiento.



Escudriñar el futuro: en lugar de realizar la acción de tu turno, descarta todas las cartas de la reserva de cartas de Profecía y revela 6 cartas de Profecía del mazo para formar una nueva reserva. A continuación, descarta cualquier número de cartas de Profecía de tu mano y realiza una acción de Elegir cartas de Profecía.



Cometido sacerdotal: en lugar de realizar la acción de tu turno, roba una carta de Templo pública y añádela a tu mano. Ahora es una carta de Templo privada. Cuando termines un coatl puedes completar esta carta de Templo privada en lugar de una carta de Templo pública.

FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores continúan la partida jugando sus turnos en sentido horario hasta que se da uno de los siguientes casos:

- a. Un jugador termina su tercer coatl
- b. No quedan segmentos corporales ni en el tablero de Abastecimiento ni en la bolsa de Suministro

Cuando se dé uno de estos casos, los últimos turnos de la partida se jugarán en función de cuál ha sido el desencadenante del final de la partida.

- a. Si el final de la partida ha sido provocado por un jugador al terminar su tercer coatl, los demás jugadores dispondrán de un último turno. Siguiendo el sentido horario:
 - ↳ Si vas más tarde en el orden de turno (mira quién tiene la ficha de jugador inicial) que el jugador que provocó el final de la partida, puedes realizar hasta dos acciones en tu último turno.
 - ↳ Si estás antes en el orden de turno que el jugador que desencadenó el final de la partida, solo realizas una acción en tu último turno.

Ejemplo: En una partida a 4 jugadores el segundo jugador (en orden de turno) termina su tercer coatl y provoca el final de la partida. El tercer y el cuarto jugador podrán realizar dos acciones en su último turno mientras que el primer jugador solo realiza una acción antes de que la partida termine. El segundo jugador no juega otro turno.
- b. Si el final de la partida ha sido provocado porque no quedan segmentos corporales ni en el tablero de Abastecimiento ni en la bolsa de Suministro, la partida continúa hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos (mira quién tiene la ficha de jugador inicial). A continuación, todos los jugadores dispondrán de un último turno.

Una vez que todos los jugadores hayan jugado su último turno, suma todos los puntos de prestigio que cada jugador haya conseguido.

PUNTUACIÓN FINAL

Retira las piezas de Coatl que todavía se encuentren en el tablero de Abastecimiento para poder darle la vuelta y revelar el tablero de Puntuación. Los jugadores usarán un segmento corporal de su color para llevar la cuenta de sus puntos. Cada vez que el segmento corporal de un jugador sobrepase la casilla 50 deja al lado del tablero de Puntuación 1 ficha de Sacrificio de su color por el lado que muestra el número 50 y sigue contando a partir de la casilla 1. La puntuación de un jugador es igual a la posición de su segmento corporal en el tablero de Puntuación más 50 por cada ficha de Sacrificio de su color que tenga al lado del tablero.

Cada jugador obtiene puntos de prestigio por sus coameh terminados en función de lo bien que estos completen los requisitos de sus cartas de Profecía y cartas de Templo (consulta la página 5).

El jugador que consiga más puntos de prestigio obtiene el título de sumo sacerdote azteca y, por tanto, gana la partida. En caso de empate, el jugador de entre los empatados que haya completado más cartas de Profecía y de Templo con sus coameh terminados será el ganador. Si el empate persiste, el jugador de entre los empatados que tenga el coatl con la puntuación más alta (es decir, cuyas cartas proporcionen más puntos) gana la partida.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN:

Este coatl ha completado 3 cartas de Profecía y 1 carta de Templo:

- Las últimas 4 piezas (8-11) completan el requisito de la primera carta: 4 puntos de prestigio.
- Si bien los tres pares de piezas de Coatl de color azul que se encuentran separados (1-2, 4-5, 8-9) completan tres veces los requisitos de la segunda carta, esta solo proporciona una vez sus puntos a la primera pareja: 5 puntos de prestigio.
- Las piezas de Coatl de color azul (1, 2, 4, 5, 8, 9) completan seis veces los requisitos de la tercera carta: 5 puntos de prestigio.
- La ausencia de piezas de Coatl de color verde completa el primer requisito de la carta de Templo, pero el coatl no está esculpido con las suficientes piezas como para poder completar el segundo requisito (9 piezas exactamente): 3 puntos de prestigio.

Este coatl proporciona 17 puntos de prestigio.



AGRADECIMIENTOS

En Synapses Games nos gustaría destacar lo emocionante y divertido que fue esta aventura. Esta colaboración ha sido muy especial y hemos tenido el privilegio de haber conseguido una conexión muy cercana con los diseñadores. Deseamos a Pascale y Etienne todo lo mejor y esperamos trabajar con ellos en futuros proyectos.

También nos gustaría dedicar unas líneas para subrayar el increíble trabajo de la ilustradora SillyJellie. El tiempo que dedicó a la investigación de la cultura azteca se hace evidente en los magníficos detalles de sus ilustraciones.

Por último, en Synapses Games queremos agradecer en especial a nuestro equipo toda la energía y el compromiso que han contribuido a que este proyecto terminará produciendo este increíble juego. ¡Podéis estar orgullosos por lo que habéis logrado!

CRÉDITOS

Diseñadores: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy
Desarrollo: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy, Carl Brière
Ilustraciones: SillyJellie
Dirección artística: Igor Davin, Marie-Elaine Bérubé, Carl Brière
Diseño gráfico: Adrien Barthélemy, Marie-Elaine Bérubé
Edición y traducción al inglés: Adam Marostica, Sean Jacquemain
Traducción al español: Moisés Busanya
Editor: Jeux Synapses Games Inc.

© 2020 Jeux Synapses Games Inc.
Ninguna parte de este producto
puede ser reproducida sin la
autorización escrita de:

Jeux Synapses Games Inc.

37 rue Claude

Pointe-des-Cascades, QC J0P 1M0

Canadá

www.jeuxsynapsesgames.com



EXPLICACIÓN DETALLADA DE CARTAS DE TEMPLO Y PROFECÍA



El coatl no tiene piezas de color azul y/o el coatl tiene 10 piezas de longitud.

Si completas uno de estos requisitos ganas 3 puntos de prestigio, si completas los dos requisitos ganas 7 puntos de prestigio.



El coatl tiene el mismo número de piezas de color amarillo que de color rojo (mínimo 1 pieza de cada color) y/o el coatl tiene 12 piezas de longitud.

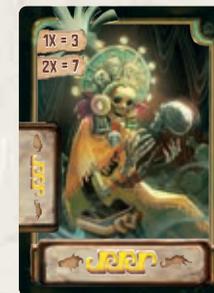
Si completas uno de estos requisitos ganas 3 puntos de prestigio, si completas los dos requisitos ganas 7 puntos de prestigio.



El coatl tiene 3, 4, 5, 6 o más piezas de color azul. Ganas los puntos de prestigio correspondientes. Las piezas no tienen por qué estar adyacentes.



El coatl tiene una, dos o más secuencias de piezas verde-verde que no se encuentran adyacentes a otras piezas de color verde. Ganas los puntos de prestigio indicados.



El coatl tiene una, dos o más secuencias de piezas amarillo-amarillo-amarillo. Ganas los puntos de prestigio indicados.



El coatl tiene una, dos o más secuencias de cualquier número de piezas de color amarillo precedidas y seguidas por una pieza de color verde. Ganas los puntos de prestigio indicados.



El coatl tiene una secuencia de piezas verde-negro y una secuencia de piezas negro-verde (en este orden exacto) separadas por una o más piezas de cualquier color. Ganas 4 puntos de prestigio.



El coatl tiene una, dos, tres o más secuencias de piezas amarillo-verde. Ganas los puntos de prestigio indicados.



El coatl tiene una secuencia de piezas de color rojo-verde-rojo-verde. Ganas 5 puntos.

