

# COATL

## PARTIDAS EN SOLITARIO

La versión en solitario de *Coatl* se juega contra una inteligencia artificial llamada M.E.S.A. (Máquina para Esculpir Serpientes Aztecas). M.E.S.A. reunirá piezas de *Coatl* y completará cartas de Profecía siguiendo las reglas que se detallan a continuación. Exceptuando estas reglas, las partidas en solitario son idénticas a las partidas con más jugadores.

## PREPARACIÓN

- Devuelve a la caja del juego las fichas de Sacrificio, ya que no se utilizan en partidas en solitario.
- Prepara las bolsas de Suministro para que tengan 16 segmentos corporales, 3 cabezas y 3 colas de cada color. 1
- Orienta el tablero de Abastecimiento de tal manera que la barbilla de la cara apunte hacia ti. 2
- Pon el mazo de cartas de Profecía y su reserva formando una fila por encima del tablero de Abastecimiento. 3
- Revela 3 cartas de Profecía y ponlas a la derecha del tablero de Abastecimiento. Estas cartas pertenecen a M.E.S.A. Deja espacio cerca para que puedas poner su pila de cartas completadas. 4
- Revela 2 cartas de Templo. 5
- Roba 5 cartas de Profecía del mazo y conserva 3 en tu mano, descarta el resto. 6
- M.E.S.A. siempre juega en primer lugar.



## TURNO DE M.E.S.A.

M.E.S.A. reúne piezas y completa sus cartas de Profecía siguiendo un protocolo inamovible.

### 1. Buscar

- M.E.S.A. determina qué piezas necesita para completar su carta de Profecía situada más a la izquierda y las busca en el tablero de Abastecimiento. M.E.S.A. solo se preocupa por la cantidad de piezas, su forma y orden no le importan.
- Avanzando secuencialmente desde el espacio número 1 hasta el espacio número 10 (consulta la imagen), M.E.S.A. roba las piezas del primer espacio que contenga al menos una de las piezas que está buscando.
- M.E.S.A. siempre satisface el símbolo  con solo una pieza e ignora los símbolos de prohibición .
- Si M.E.S.A. no encuentra al menos una de las piezas que necesita, sigue buscando piezas para su segunda carta de Profecía. Si tampoco encuentra piezas para esa carta de Profecía busca piezas para la tercera carta de Profecía. En el improbable caso de que tampoco encuentre piezas para su tercera carta de Profecía, M.E.S.A. roba las piezas del espacio del tablero de Abastecimiento con el número más bajo posible y las descarta terminando su turno.
- M.E.S.A. coloca cada pieza recogida en su carta de Profecía de más a la izquierda siempre que esa carta la necesite. Además, M.E.S.A. descarta todos aquellos segmentos corporales que haya robado y no necesiten sus cartas de Profecía.
- Para que M.E.S.A. complete alguna de sus cartas de Profecía deberá cumplir con todos sus requisitos al máximo.



## 2. Completar

- Por cada carta de Profecía que complete M.E.S.A. con todos sus requisitos, haz lo siguiente:
  - ↳ M.E.S.A. reúne las piezas que ha utilizado para completar la carta y, comenzando por la carta de más a la izquierda de sus restantes cartas de Profecía, deja las piezas en la primera que pueda necesitarlas, descartando todas aquellas piezas que le sobren.



Atención: M.E.S.A. no completa cartas de Templo.

- Una vez que M.E.S.A. haya procedido con todas sus cartas, roba la carta de Profecía que se encuentre más a la derecha de la reserva de cartas de Profecía y ponla a la derecha de sus cartas, en el caso de que tenga alguna. Repite este proceso hasta que M.E.S.A. tenga de nuevo 3 cartas de Profecía.



## LA FILA DE CARTAS DE PROFECÍA

Al final de cualquier turno en el que se roben cartas de Profecía, revela nuevas cartas para que vuelva a haber 6 cartas en la reserva, desplazando a la derecha las cartas de Profecía que todavía se encuentren en la mesa.

## FINAL DE LA PARTIDA

M.E.S.A. y tú os iréis turnando hasta que finalice la partida. La partida termina cuando:

- Completes tu tercer coatl.
- No queden segmentos corporales ni en el tablero de Abastecimiento ni en la bolsa de Suministro.

## PUNTUACIÓN FINAL

M.E.S.A. gana puntos por todas sus cartas de Profecía completadas. Recuerda que M.E.S.A. habrá cumplido con todos los requisitos de sus cartas al máximo. Si logras sumar más puntos que M.E.S.A., ¡ganas la partida! En caso de empate o si M.E.S.A. ha obtenido más puntos que tú, ¡M.E.S.A. gana la partida!

## ALGORITMOS AVANZADOS PARA M.E.S.A.

Cuando seas capaz de ganar una partida a M.E.S.A., puedes aumentar la complejidad de las partidas en solitario con los niveles de dificultad que encontrarás en esta sección. Puedes implementar cada uno de esos niveles por separado o combinarlos de la manera que prefieras.

### Nivel 1

Debes completar al menos una carta de Templo por coatl para ganar la partida.

### Nivel 2

Tu límite de cartas en mano se reduce a 4 cartas de Profecía.

### Nivel 3

Las cartas de Profecía que completes con cada uno de tus coameh no pueden repetir color de carta.

### Nivel 4

Solo puedes terminar un coatl si este ha completado al menos 4 cartas de Profecía.

### Nivel 5

Durante la preparación de la partida revela 4 cartas de Profecía para M.E.S.A. en lugar de 3.