

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



 PASCALE
BRASSARD

 ETIENNE
DUBOIS-ROY

 SILLYJELLIE

COATIL

LIVRET DE RÈGLES




Synapses
Games



INTRODUCTION

La nomination d'un nouveau Grand Prêtre aztèque est imminente. Pour prouver leur mérite, les prétendants à ce poste s'engagent dans un tournoi prestigieux pour impressionner les dieux. Façonnez les sculptures les plus complexes et élégantes de serpents à plumes, communément appelés Cóatl, pour en sortir victorieux et obtenir le titre convoité de Grand Prêtre aztèque.

CONTENU



54

cartes Prophétie



15

cartes Temple



1

plateau Réserve /
piste de score



4

plateaux Joueurs



3

sacs d'approvisionnement



12

jetons Sacrifice



1

marqueur Premier joueur



150

pièces de Cóatl
(15 queues, 15 têtes et
120 segments corps)

APERÇU DU JEU

Au cours de la partie, les joueurs créent un Cóatl en connectant les pièces de tête, de corps et de queue qui satisfont aux exigences des cartes Prophétie qu'ils souhaitent réaliser. Plus un Cóatl répond aux exigences des cartes Prophétie, plus il rapporte des points de prestige. De plus, un Cóatl peut obtenir un bonus de point de prestige en satisfaisant aux exigences de l'une des cartes Temple. La partie se termine peu après qu'un joueur ait terminé son 3^e Cóatl ou que la réserve de segments de corps soit épuisée.

LE BUT DU JEU

Les joueurs s'affrontent pour marquer le plus de points de prestige en créant de précieuses sculptures de Cóatl. À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de prestige est déclaré vainqueur.



SAVIEZ-VOUS QUE...

**CÓATL SE PRONONCE
CO-A-TEUL?**

MISE EN PLACE DU JEU (EXEMPLE POUR 3 JOUEURS)

1. Placez le plateau Réserve au milieu de la table.
 2. Chaque joueur prend un plateau Joueur et les jetons Sacrifice de sa couleur. *Note : Pour votre première partie, il est suggéré de ne pas utiliser les jetons Sacrifices.*
 3. Remplissez le plateau Réserve avec la quantité de pièces de Cóatl, piochée au hasard des sacs d'approvisionnement correspondants. Gardez les sacs à portée de main. Ils seront nécessaires tout au long de la partie.
 4. Donnez le marqueur Premier Joueur à celui qui commencera la partie.
 5. Mélangez les cartes Temple et distribuez 1 carte à chaque joueur, qu'il garde en main comme information cachée. Faites deux piles face visible avec les cartes restantes. Il s'agit de cartes communes.
 6. Mélangez et placez la pioche Prophétie près du plateau Réserve. Révélez 6 cartes Prophétie pour former une réserve de Prophéties face visible.
 7. Distribuez 3/4/5/6 cartes Prophétie au 1^{er}/2^e/3^e/4^e joueur. Chaque joueur choisit jusqu'à 3 cartes à garder en main et défausse le reste. Ces cartes sont des informations cachées.
- 

TYPE DE CARTES

CARTES PROPHÉTIE

La principale méthode pour marquer des points est de réaliser des cartes Prophétie. Ceci vous oblige à assembler votre Cóatl pour créer la meilleure configuration possible pour gagner le plus de points de prestige.

Certaines cartes Prophétie permettent de satisfaire plusieurs fois leurs exigences. Si c'est le cas, un Cóatl marque des points de prestige en fonction du nombre de fois où il satisfait à ces exigences, jusqu'au maximum indiqué.

Chaque pièce d'un Cóatl ne peut être utilisée qu'une seule fois pour satisfaire à une même carte Prophétie. Cependant, ces mêmes pièces peuvent être utilisées pour satisfaire à différentes cartes Prophétie.

Important : Les segments représentés dans les conditions requises d'une carte peuvent être satisfaits par n'importe quel type de pièce, y compris une tête ou une queue.

Valeur de point pour chaque niveau d'exigence

Nombre de fois que les exigences peuvent être satisfaites.

Rappel des exigences.

La séquence des pièces nécessaires pour réaliser la carte.



Représentation de l'orientation du Cóatl.

Nombre d'exigences satisfaites.

Valeur de point pour chaque niveau d'exigence.

CARTES TEMPLE

Les cartes Temple sont des objectifs. Lorsque vous terminez un Cóatl, si vous remplissez au moins une condition d'une des cartes Temple de la pile de cartes Temple commune ou de votre main, placez-la à côté de votre Cóatl complété.

Exigences qui doivent être remplies.



SYMBLES DES CARTES PROPHÉTIE ET TEMPLE



Une pièce de Cōatl (tête, queue ou segment de corps) de la couleur représentée.



Le nombre de pièces à gauche de ce symbole doit être égal au nombre de pièces à droite de ce symbole (minimum 1 pièce).



Une ou plusieurs pièces de la couleur représentée. Si le symbole est blanc, la (les) pièce(s) peut (peuvent) être n'importe quel combinaison de couleurs.



Le Cōatl doit comporter exactement autant de pièces (y compris sa tête et sa queue) que le nombre représenté. Par exemple, ce Cōatl doit contenir 11 pièces.



La séquence n'est valable que si la pièce représentée par le symbole rouge « X » n'est pas présente. En d'autres termes, la pièce dans cette position est soit d'une couleur différente, soit il n'y a pas de pièce dans cette position.



La pièce couverte par ce symbole ne peut pas être présente.

DÉCOMPTE DES POINTS DES CARTES PROPHÉTIE ET TEMPLE

Le nombre de points qu'une carte rapporte est indiqué dans son coin supérieur gauche. Il existe trois catégories de calcul des points :



EXIGENCE UNIQUE

Marquez le nombre de points indiqué si votre Cōatl satisfait les exigences au moins une fois.



EXIGENCE RÉCURRENTÉ

Marquez le nombre de points correspondant au nombre de fois que le Cōatl satisfait aux exigences, jusqu'au maximum indiqué.

Remarque : Vous ne pouvez marquer qu'un seul niveau d'exigence.



EXIGENCES MULTIPLES

Marquez des points en fonction du nombre d'exigences que le Cōatl satisfait.

TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur, et en procédant en sens horaire, chaque joueur choisit une des actions suivantes à réaliser à son tour :

1. Prendre des pièces de Cóatl
2. Choisir des cartes Prophétie
3. Assembler son Cóatl

1. PRENDRE DES PIÈCES DE CÓATL

Choisissez une case du plateau Réserve (1 tête, 1 queue ou 2 segments de corps) et ajoutez son contenu à votre plateau de joueur. Chaque case du plateau de joueur peut contenir une seule pièce de Cóatl, ce qui signifie qu'un plateau de joueur peut contenir un maximum de 8 pièces.

- Si vous choisissez une case contenant des segments de corps, vous devez prendre les deux.
- Vous devez avoir de la place sur votre plateau de Joueur pour la (les) pièce(s) que vous souhaitez prendre.

RÉAPPROVISIONNEMENT DU PLATEAU RÉSERVE

Le plateau Réserve est réapprovisionné lorsque l'une de ces situations se produit :

- Il n'y a plus de segments de corps sur le plateau Réserve.
OU
- Il n'y a plus de pièce têtes et queues sur le plateau Réserve.

Remplissez toutes les cases vides du plateau Réserve avec des pièces tirées au hasard du type correspondant.

Remarques : S'il n'y a pas assez de pièces pour remplir toutes les cases du plateau Réserve, remplissez-en autant que possible (toujours 2 segments de corps par case), et continuez à jouer avec le plateau Réserve partiellement rempli.

S'il n'y a plus de segments de corps sur le plateau Réserve et dans le sac d'approvisionnement, la fin de la partie est déclenchée (voir Fin de la partie page 9).



2. CHOISIR DES CARTES PROPHÉTIE

Choisissez une ou des cartes Prophétie de la réserve et/ou prenez des cartes de la pioche de cartes Prophétie, puis ajoutez-les à votre main. Vous pouvez prendre plusieurs cartes au cours de cette action, mais vous ne pouvez pas dépasser la limite de 5 cartes en main.

Exemple : Jordana a 2 cartes en main. Elle choisit de prendre 2 des cartes face visible et 1 carte de la pioche. Elle a maintenant atteint la limite de cartes en main (max. 5).

Une fois que vous avez terminé votre tour, réapprovisionnez la réserve de cartes Prophétie depuis la pioche pour qu'il y ait 6 cartes face visible.

3. ASSEMBLER SON CÓATL

Utilisez vos pièces pour créer de nouveaux Cóatls, ou ajoutez-les à ceux qui existent déjà et utilisez-les pour réaliser les cartes Prophétie.

Lors de l'assemblage de votre Cóatl, vous pouvez effectuer les actions d'assemblage suivantes dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le souhaitez (tout en respectant les règles d'assemblage de Cóatl présentées en page 8) :

a. Commencer un nouveau Cóatl

Prenez n'importe quelle pièce de votre plateau de jeu et placez-la sur la table devant vous.

Remarque : Vous ne pouvez pas faire cette action si vous avez déjà 2 Cóatls incomplets.

b. Continuer un Cóatl existant

Prenez une pièce de votre plateau de jeu et fixez-la à l'une des extrémités d'un de vos Cóatls incomplets.

Bien qu'un Cóatl puisse avoir plusieurs segments de corps, il peut avoir au maximum 1 tête et 1 queue.

c. Réaliser une carte Prophétie

Placez une carte Prophétie de votre main à côté d'un de vos Cóatls incomplets, dont les attributs satisfont aux exigences de la carte (voir page 5). Si le Cóatl ne répond pas aux exigences de la carte, cette dernière ne peut pas être jouée. Certaines cartes ont plusieurs niveaux d'exigence; ces niveaux peuvent être atteints lorsque vous ajoutez des pièces à votre Cóatl. Pour ajouter une carte à son Cóatl, il est nécessaire d'avoir satisfait le niveau minimum requis. Il est possible d'améliorer le niveau lors de la construction d'un Cóatl pour augmenter sa valeur puisque la carte ne rapporte des points qu'à la fin de la partie.

Exemple : Jordana a 3 pièces bleues, elle satisfait le minimum d'exigence requis pour cette carte Prophétie. Elle peut ajouter cette carte à côté de son Cóatl et elle pourra ajouter plus de morceaux bleus dans le futur.



Les règles de l'assemblage des Cóatls sont les suivantes :

- Vous pouvez avoir jusqu'à 2 Cóatls incomplets devant vous.
- Pour compléter un Cóatl, vous devez avoir une tête, une queue et au moins un segments de corps.
- Vous devez réaliser de 1 à 4 cartes Prophétie pour compléter un Cóatl.
- Un même Cóatl ne peut pas être utilisé pour réaliser des cartes Prophétie identiques.
- Une fois placées, les pièces de Cóatl ne peuvent pas être déplacées ou retirées.
- 2 Cóatls ne peuvent pas être attachés ensemble.
- Vous n'avez pas besoin d'utiliser toutes les pièces de Cóatl sur votre plateau de jeu.
- Il n'est pas nécessaire que votre plateau Joueur soit plein pour choisir cette action.

Compléter un Cóatl

Lorsque vous avez complété un de vos Cóatls, effectuez les étapes suivantes avant de continuer votre tour :

- Remplissez jusqu'à un maximum de 4 cartes Prophétie avec votre Cóatl nouvellement complété.
 - Si votre Cóatl nouvellement complété n'a pas de cartes de Prophétie, vous devez en mettre au moins une durant cette étape.
- Si vous le pouvez, réalisez l'une des cartes Temple (communes ou de votre main) avec votre Cóatl nouvellement complété.
- Comptez les points de votre Cóatl nouvellement complété et dites aux autres joueurs le nombre de points obtenus.
- Retournez face cachée toutes les cartes remplies par le Cóatl terminé.

Rappel : L'action « Réaliser une carte Prophétie » ne permet de placer des cartes qu'à côté d'un Cóatl incomplet. C'est votre dernière chance de réaliser les cartes Prophétie en utilisant ce Cóatl.

Si un joueur termine son 3^e Cóatl, la fin de la partie est déclenchée (voir Fin de la partie en page 9).

JETONS DE SACRIFICE

Chaque joueur commence la partie avec 3 jetons Sacrifice. Au début de votre tour, vous pouvez défausser un jeton Sacrifice pour effectuer l'action bonus correspondante au lieu d'effectuer une action normale ce tour-ci :



Choix parfait : Prenez de la couleur de votre choix une tête, une queue ou deux segments de corps dans le sac correspondant, ajoutez ces pièces à votre plateau de joueur, puis remplissez toutes les cases vides du plateau Réserve.



Voir le Futur : Défaussez toutes les cartes Prophétie de la réserve, puis réapprovisionnez la réserve. Défaussez un certain nombre de cartes de votre main, puis réalisez l'action « Choisir des cartes Prophétie ».



Engagement des prêtres : Prenez une des cartes Temple commune face visible et ajoutez la à votre main. Cette carte étant maintenant dans votre main, vous seul pourrez donc la réaliser.



FIN DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour en sens horaire jusqu'à ce que l'un des évènements suivants déclenchent la fin de la partie :

- a. Un joueur termine son 3^e Cóatl.
- b. Il ne reste aucun segment de corps dans la réserve (ni sur le plateau ni dans le sac).

Les derniers tours de jeu se déroulent différemment selon la manière dont la fin de la partie est déclenchée.

- a. Si la fin de la partie est déclenchée par un joueur qui termine son 3^e Cóatl, chaque autre joueur jouera un dernier tour. En continuant en dans le sens horaire :
 - ↳ Si vous êtes plus tard dans l'ordre du tour que le joueur qui a déclenché la fin de la partie (notez qui a le marqueur de premier joueur), vous pouvez réaliser jusqu'à deux actions lors de votre dernier tour.
 - ↳ Si vous êtes plus tôt dans l'ordre du tour que le joueur qui a déclenché la fin de la partie, vous ne pouvez réaliser qu'une seule action lors de votre dernier tour.

Exemple : Il y a 4 joueurs. Le joueur 2 termine son 3^e Cóatl et déclenche la fin de la partie. Les joueurs 3 et 4 peuvent chacun réaliser deux actions lors de leur dernier tour. Le joueur 1 ne réalise qu'une seule action lors de son dernier tour. Le joueur 2 ne réalise pas d'autre tour. La partie se termine.
- b. Si la fin de la partie est déclenchée par l'épuisement du stock de segments de corps, continuez à jouer jusqu'à ce que le dernier joueur dans l'ordre du tour ait terminé son tour. Chaque joueur joue alors un dernier tour.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur dernier tour, passez à l'étape de décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Retirez les pièces qui restent sur le plateau Réserve et retournez-le pour dévoiler la piste de score. Chaque joueur utilise une pièce corps Cóatl correspondant à sa couleur de joueur pour compter ses points de prestige sur la piste de score. Chaque fois que la pièce de score d'un joueur passe 50, placez l'un de ses jetons Sacrifice (côté «50» vers le haut) à côté de la piste de score et continuez à compter son score à partir de 1. Le score d'un joueur est égal à la position de sa pièce sur la piste de score plus 50 pour chacun de ces jetons présents.

Chaque joueur marque des points de prestige pour chacun de ses Cóatls complétés, en fonction de la façon dont chaque Cóatl satisfait ses cartes Prophétie et Temple réalisées (voir page 5).

Le joueur qui a marqué le plus de points de prestige reçoit le titre de Grand Prêtre aztèque, remportant ainsi la partie. En cas d'égalité, le joueur qui avait le plus de cartes Prophétie et Temple placées à côté de ses Cóatls terminés gagne. Si l'égalité persiste, le joueur qui a le Cóatl de plus grande valeur (le plus de points marqués par ses cartes correspondantes) l'emporte.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS :

Ce Cóatl a rempli 3 cartes Prophétie et 1 carte Temple :

- Les 4 dernières pièces (8-11) remplissent la condition de la première carte : **4 points**.
- Bien que les 3 paires de pièces bleues isolées (1-2, 4-5, 8-9) remplissent 3 fois les conditions de la deuxième carte, la carte ne récompense que les 2 premières : **5 points**.
- Les pièces bleues (pièces 1, 2, 4, 5, 8, 9) remplissent 6 fois les conditions de la troisième carte : **5 points**.
- L'absence de pièces vertes satisfait la première exigence de la carte Temple, mais il y a trop de pièces pour satisfaire la deuxième exigence (exactement 9 pièces) : **3 points**.

Ce Cóatl rapporte un total de 17 points.



REMERCIEMENTS

Synapses Games aimerait souligner à quel point cette aventure a été excitante et amusante. Cette collaboration a été très spéciale et nous nous sentons privilégiés d'avoir eu un lien aussi profond avec les auteurs. Nous souhaitons à Pascale et Étienne tout ce qui peut arriver de mieux et espérons travailler avec eux sur des projets futurs.

Nous aimerions également prendre le temps de souligner le travail étonnant de l'illustratrice SillyJellie. Le temps qu'elle a passé à faire des recherches sur la culture Aztèque est mis en évidence par les détails de ses illustrations.

Enfin, Synapses Games aimerait remercier toute l'équipe. L'énergie et l'engagement que vous avez apportés à ce projet ont produit un jeu incroyable. Vous pouvez être fiers de ce que nous avons réalisé ensemble !

CRÉDITS

Auteurs : Pascale Brassard, Étienne Dubois-Roy
Développement : Pascale Brassard, Étienne Dubois-Roy, Carl Brière
Illustrations : SillyJellie
Direction artistique : Igor Davin, Marie-Elaine Bérubé, Carl Brière
Conception graphique : Adrien Barthélemy, Marie-Elaine Bérubé
Rédaction et traduction : Adam Marostica, Stéphane Athimon,
Jean-François Gagné
Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.

© 2020 Jeux Synapses Games Inc.
Aucune partie de ce produit
ne peut être reproduite sans
l'autorisation écrite de :

Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude
Pointe-des-Cascades, QC J0P 1M0
Canada

www.jeuxsynapsesgames.com



EXPLICATION DÉTAILLÉE DES CARTES TEMPLE ET PROPHÉTIE



Exigence :
Le Coatl n'a pas de pièces bleus
et/ou il fait exactement 10 pièces de long.

Pointage :
1 exigence remplie : Marquez 3 points
2 exigences remplies: Marquez 7 points



Exigence :
Le Coatl a un nombre égal de pièces
jaunes et rouges (minimum 1 chacune)
et/ou le Coatl fait exactement 12 pièces
de long.

Pointage :
1 exigence remplie : Marquez 3 points
2 exigences remplies : Marquez 7 points



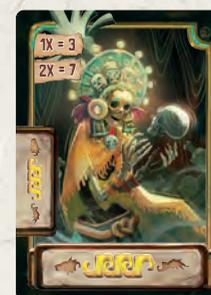
Exigence :
Le Coatl a 3, 4, 5, ou
6+ pièces bleues.

Pointage :
Marquez les points
correspondants. Les
pièces n'ont pas besoin
d'être adjacentes.



Exigence :
Le Coatl a 1 ou 2+
séquences vert-vert qui
ne sont pas adjacentes
à d'autres pièces vertes.

Pointage :
Marquez les points
correspondants.



Exigence :
Le Coatl a 1 ou 2+
séquences jaune-
jaune-jaune.

Pointage :
Marquez les points
correspondants.



Exigence :
Le Coatl a 1 ou 2+
séquences de n'importe
quel nombre de pièces
jaunes précédées et
suivies d'une pièce verte.

Pointage :
Marquez les points
correspondants.



Exigence :
Le Coatl a 1 séquence vert-
noir séparées par une ou
plusieurs pièces de n'importe
quel couleur et suivi d'une
séquence noir vert.

Pointage :
Marquez 4 points.



Exigence :
Le Coatl a 1, 2,
ou 3+ séquences
jaune-vert.

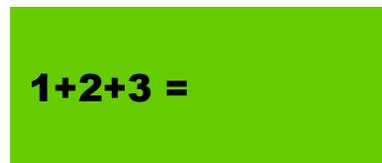
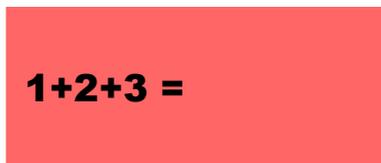
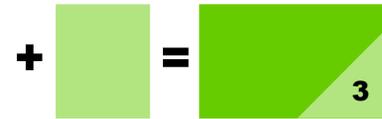
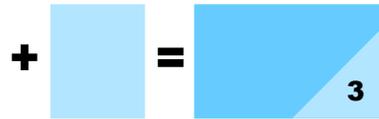
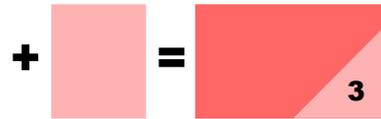
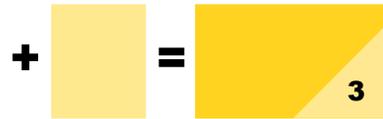
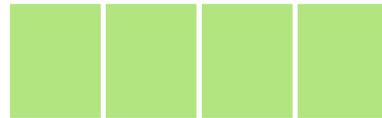
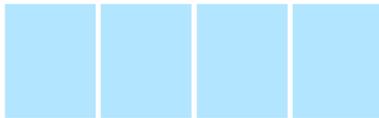
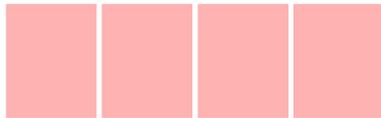
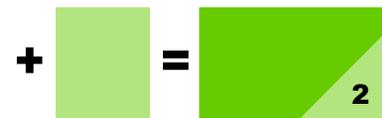
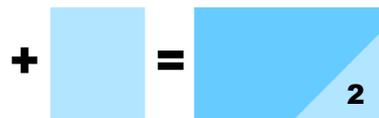
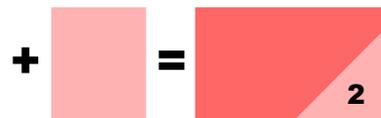
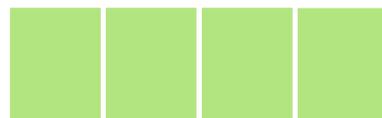
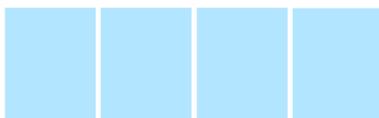
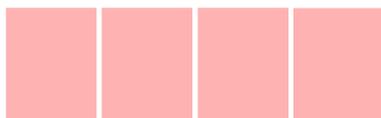
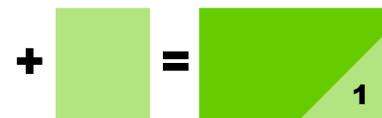
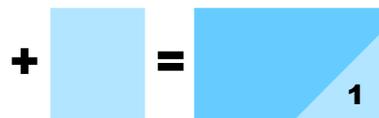
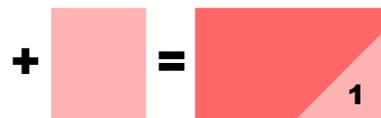
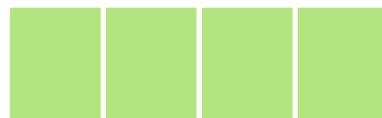
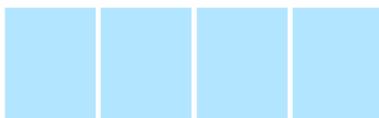
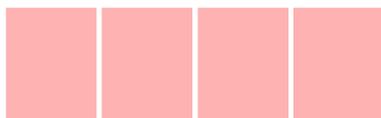
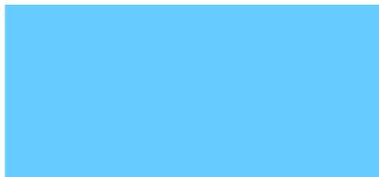
Pointage :
Marquez les points
correspondants.



Exigence :
Le Coatl a une
séquence rouge-
vert-rouge-vert.

Pointage :
Marquez 5 points.







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 déclenchent la fin de la partie :

- Vous terminez votre 3^e 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.