

КОАТЛЬ

КАРТОЧНАЯ ИГРА

Избранный Верховный жрец ацтеков огласил волю богов: стены храма Кетцалькоатля в Теночтитлане должны быть украшены работами самых достойных художников. Величайшие таланты вступили в борьбу за почётное право украсить легендарный храм. Заслужите милость богов, создав шедевр, который понравится им больше всего, и убедите Верховного жреца, что именно ваше творение должно войти в историю изобразительных искусств ацтеков!

СОСТАВ ИГРЫ



50 КАРТ ПЕРЬЕВ

Соединяйте или накладывайте друг на друга сегменты тела с оперением (по 2 цветных сегмента на каждой карте), чтобы нарисовать своего коатля.



20 КАРТ ГОЛОВ И 20 КАРТ ХВОСТОВ

Каждый игрок получает набор из 5 цветных голов и 5 хвостов. Они понадобятся вам в финальном раунде.



40 КАРТ ПРОРОЧЕСТВ

Выполняйте указы богов, создавая предначертанные узоры, чтобы получить очки почёта.



6 КАРТ ХРАМА

Это требования Верховного жреца к конкурсантам. Выполнив одно или оба, вы получите очки почёта.



4 КАРТЫ УРОВНЕЙ

Кладите карты выполненных пророчеств вокруг этой карты, чтобы следить за тем, сколько раз были выполнены их условия и сколько очков почёта они принесут в зависимости от уровня.



ЗОЛОТЫЕ ФИШКИ РАУНДОВ

(4 сегмента тела, 1 голова и 1 хвост)

С помощью этих фишек первый игрок отмечает игровые раунды.

2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЗОЛОТЫХ СЕГМЕНТА ТЕЛА

Верните их в коробку. Они используются в режиме одиночной игры и игры с дополнением «Золотые перья» для настольной игры «Коатль».

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Каждый игрок пытается произвести впечатление на Верховного жреца ацтеков, рисуя змея-коатля, который станет самым точным воплощением пророчеств богов. Разыгрывают карты по очереди, чтобы нарисовать своего коатля и умиловить тех богов, чьи пророчества вы воплощаете в жизнь. В финальном, пятом раунде дорисуйте коатлю голову и хвост и представьте свою работу на суд Верховного жреца.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

На протяжении 5 раундов каждый игрок рисует 1 коатля в угоду богам и Верховному жрецу. Побеждает игрок, чей коатль получит больше всего очков почёта.

Внимательно изучите карты пророчеств...



...и постарайтесь изобразить коатля согласно воле богов...



...и требованиям Верховного жреца.



Иначе говоря, старайтесь создавать последовательности из перьев так, чтобы одновременно выполнять пророчества и достигать целей карт храма.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок кладёт перед собой карту уровней.
- 2 Перемешайте карты перьев и раздайте по 4 каждому игроку. Возьмите эти карты в руку. Оставшуюся колоду положите лицевой стороной вниз в пределах досягаемости всех игроков.
- 3 Перемешайте карты пророчеств и раздайте по 1 каждому игроку. Положите эту карту лицевой стороной вверх над своей картой уровней (на 0-й уровень). Положите 2 карты пророчеств (3 при игре вдвоём) лицевой стороной вверх на середину стола — это запас пророчеств. Рядом разместите колоду пророчеств лицевой стороной вниз.
- 4 Перемешайте карты храма и положите 1 из них лицевой стороной вверх рядом с запасом пророчеств. Остальные карты храма верните в коробку.
- 5 Выберите первого игрока. Например, того, кто последним из вас рисовал кистью. Первый игрок получает золотые голову, хвост и 4 сегмента тела.
- 6 Первый игрок берёт набор карт головы и хвоста № 1 и откладывает его в сторону до финального раунда. Затем игрок слева от него берёт набор № 2 и так далее. Верните оставшиеся наборы в коробку.

Пример подготовки для игры втрём



ВИДЫ КАРТ

КАРТЫ ПРОРОЧЕСТВ

Основной способ получения очков почёта — выполнение пророчеств. Для этого вы должны использовать в изображении своего коатля цветные последовательности с карт пророчеств. Каждую цветную часть можно использовать для выполнения нескольких пророчеств.

Важно: пророчество может быть выполнено любыми частями коатля, включая голову и хвост, которые вы добавите к коатлю в финальном раунде, а не только сегментами тела.

КАРТЫ ПЕРЬЕВ

Разыгрывайте их, чтобы нарисовать своего коатля.



Символы перьев

2 сегмента тела

Условие (символы перевёрнуты для удобства других игроков)



Создайте последовательность из цветных перьев в порядке слева направо, чтобы выполнить пророчество

КАРТЫ ХРАМА

Эти карты задают общие для всех игроков цели, которых вам нужно достичь, чтобы получить очки почёта.



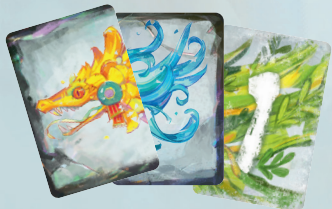
2 общие цели

Количество достигнутых целей

Очки почёта, начисляемые в конце игры

КАРТЫ ГОЛОВЫ И ХВОСТА

Используйте эти карты в финальном раунде (у каждого игрока свой набор карт).



КАРТЫ УРОВНЕЙ

Кладите свои карты пророчеств вокруг этой карты в соответствии с их уровнем (частотой использования последовательностей с этих карт в рисунке вашего коатля).

Уровень



Очки почёта, начисляемые в конце игры

Переверните свою карту пророчества лицевой стороной вниз (защищённая)

ХОД ИГРОКА

Первый игрок ведёт учёт раундов. Прежде чем разыграть свои карты перьев, он должен добавить сегмент тела к золотому коатлю.

В свой ход вы должны добавить **2 карты перьев** к своему коатлю. Каждый раз, добавляя карту к коатлю, вы получаете возможность выполнить пророчества. Закончив ход, возьмите в руку 2 карты из колоды перьев.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ПЕРЬЕВ

Если это ваш первый ход, начните рисовать коатля: положите перед собой первую карту перьев ниже карты уровней. Если нет — вы **должны** положить карту с любой стороны рисунка. Карту можно разместить непосредственно слева или справа от коатля **А** либо перекрыть ею крайний левый или крайний правый сегмент тела (т. е. только половину карты перьев) **Б**.



Примечание: положить карту под ранее разыгранную карту **нельзя**.

Каждую карту перьев можно положить, повернув её одной из двух сторон. Вы можете переворачивать карты перьев в руке как угодно.



СБРОС КАРТЫ

Вместо того чтобы разыграть карту из руки, вы можете сбросить 1 карту из руки, чтобы открыть и разыграть верхнюю карту из колоды перьев, добавив её к своему коатлю, как описано выше.

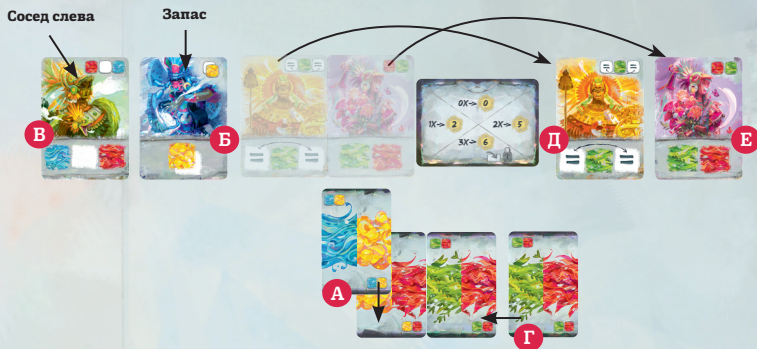
ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОРОЧЕСТВ

Если, разыграв карту перьев, вы создаёте последовательность с любой из лежащих лицевой стороной вверх карт пророчеств, вы можете выполнить все пророчества, условия которых удовлетворены при розыгрыше этой карты перьев.

Вы можете повышать уровень ваших пророчеств, получать новые карты пророчеств из запаса и красть по 1 пророчеству у каждого из соседей (соперников непосредственно слева и справа от вас). При этом у каждого из соперников вы можете украсть не более 1 пророчества в раунд.

Выполнив пророчество, посчитайте, сколько раз в вашем коатле встречается последовательность с карты пророчества, затем положите карту пророчества возле соответствующей стороны карты уровней. Если карта пророчества достигла 3-го уровня (т. е. её условие выполняется не менее 3 раз), переверните её лицевой стороной вниз. Перевернутые лицевой стороной вниз карты пророчеств считаются **защищёнными** от понижения их уровня и от соперников — украсть такие карты нельзя.

Пример: разыгрывая сине-жёлтую карту перьев **А**, вы выполняете пророчество в запасе **Б** («[стопка с жёлтым сверху]») и крадёте карту пророчества **В** («синий + [любой цвет] + красный») у соседа слева. Затем, добавив к коатлю зелёно-красную карту перьев **Г**, вы повышаете уровень карт пророчеств **Д** («[цвет] + зелёный + [тот же цвет]») и **Е** («зелёный + красный»).



Примечание: закрыв картой перьев другую карту, вы должны понизить уровень своей карты пророчества, лежащей лицевой стороной вверх, если перекрыли цвета, которые были использованы для выполнения того пророчества. Если это произошло, переложите карту пророчества в соответствии с её новым уровнем. Понизить уровень защищённых пророчеств нельзя.

ПОПОЛНЕНИЕ ЗАПАСА ПРОРОЧЕСТВ И РУКИ

После того как вы добавите 2 карты к своему коатлю, ваш ход завершается. Возьмите 2 карты из колоды перьев, чтобы пополнить руку. Пополните запас пророчеств, выложив карты из колоды (3 карты при игре вдвоём; 2 карты при игре втроём или вчетвером). После этого ход передаётся сопернику слева от вас.

ГОЛОВЫ И ХВОСТЫ

После того как все игроки завершат свой 4-й ход (разыграют по 8 карт перьев), первый игрок добавляет голову и хвост к золотому коатлю. Все игроки сбрасывают свои карты перьев и берут карты голов и хвостов, после чего начинается финальный раунд.



В свой финальный ход добавьте 1 голову слева от своего коатля, затем добавьте 1 хвост справа от него. Если в результате этого будет создана последовательность с каких-либо карт пророчеств, лежащих лицевой стороной вверх, вы, как обычно, можете выполнить их и повысить уровень.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ПОЧЁТА

В конце вашего финального хода, закончив рисовать коатля, подсчитайте свой итоговый результат:

- Получите очки почёта за каждое выполненное вами пророчество в соответствии с его уровнем.
- Получите 3 очка почёта, если вы достигли одной из целей храма; получите 7 очков почёта, если достигли обеих целей.

Игроки приступают к итоговому подсчёту независимо друг от друга. После подсчёта итогового результата потеря очков почёта вам уже не грозит, поэтому, даже если соперники украдут у вас карты пророчеств, на вашем итоговом результате это не отразится.

The diagram shows a sequence of 15 cards numbered 1 to 15. Above the cards, specific groups are highlighted with letters A through E:

- А**: Cards 10-11, showing a dragon illustration.
- Б**: Cards 5-6 and 14-15, showing a dragon illustration.
- В**: Cards 1-2-3 and 2-3-4, showing a dragon illustration.
- Г** and **Д**: Cards 7 and 8, showing a sun illustration.
- Е**: Cards 1-3, showing a calculation: $1/2 \rightarrow 4$, $2/3 \rightarrow 7$, and ≥ 16 .

Below the cards, a table shows the calculation of honor points for each level:

0X	→	0
1X	→	2
2X	→	5
3X	→	6

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА:

Вы смогли выполнить 5 пророчеств и достичь 1 цели храма:

- А** приносит очки согласно 1-му уровню (части 10–11 удовлетворяют условию 1 раз) = **2 очка почёта**.
- Б** приносит очки согласно 2-му уровню (части 5–6 и 14–15 удовлетворяют условию 2 раза) = **5 очков почёта**.
- В** приносит очки согласно 2-му уровню (части 1–2–3 и 2–3–4 удовлетворяют условию 2 раза) = **5 очков почёта**.
- Г** и **Д** приносят очки согласно 3-му уровню (2 защищённых пророчества) = **12 очков почёта (2 × 6)**.
- Е** вы достигли верхней цели храма (у вас не менее 1 жёлтого, 1 зелёного и 1 розового пророчеств) = **3 очка почёта**.

Итоговый результат = **27 очков почёта**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает тот, кто набрал больше всего очков почёта. В случае ничьей побеждает претендент, достигший больше целей храма. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого больше защищённых пророчеств. Если всё равно ничья, претенденты празднуют общую победу.

РАЗЪЯСНЕНИЕ КАРТ ХРАМА

На каждой карте храма изображены 2 цели. Достигнув одной цели, вы получите 3 очка почёта. Достигнув обеих целей, вы получите 7 очков почёта. Карты пророчеств нулевого уровня не учитываются при достижении целей храма.



- У вас не менее 1 жёлтого, 1 зелёного и 1 розового пророчеств (включая защищённые).
- В коатле не менее 16 частей, включая хвост и голову.



- У вас есть выполненное зелёное пророчество, уровень которого ниже* уровня одного из ваших жёлтых пророчеств (включая защищённые).
** эту последовательность в своём рисунке вы использовали реже.*
- В коатле 3 последовательные части одинакового цвета (можно учитывать голову или хвост).



- У вас не менее 2 пророчеств одинакового цвета и одного уровня (например, 2 зелёных 2-го уровня).
- В коатле не менее 6 частей одинакового цвета (можно учитывать голову или хвост).



- У вас не менее 1 жёлтого, 1 синего и 1 розового пророчеств (включая защищённые).
- В коатле не более 12 частей, включая голову и хвост.



- У вас есть выполненное синее пророчество, уровень которого ниже* уровня одного из ваших розовых пророчеств (включая защищённые).
** эту последовательность в своём рисунке вы использовали реже.*
- В коатле поровну красных и зелёных частей, включая голову и хвост.



- У вас не менее 1 розового, 1 синего и 1 зелёного пророчеств (включая защищённые).
- В коатле поровну синих и жёлтых частей, включая голову и хвост.

РАЗЪЯСНЕНИЯ КАРТ ПРОРОЧЕСТВ

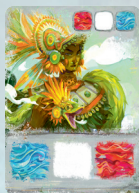
На каждой карте пророчества изображена последовательность. Чтобы выполнить пророчество, вы должны повторить эту последовательность в том же порядке слева направо.

Примечание: если одна часть перекрывает другую, используйте верхнюю часть для выполнения пророчеств (включая те, последовательности которых не требуют перекрытия). Нижняя часть не учитывается.

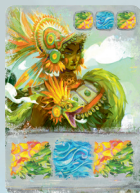
Ниже приводятся примеры пророчеств. Их можно выполнить, если:



В коатле есть последовательность «зелёный + красный».



В коатле есть последовательность «синий + [любой цвет] + красный».



В коатле есть последовательность «[зелёный или жёлтый] + синий + [зелёный или жёлтый]». Части слева и справа не обязаны совпадать по цветам.



В коатле есть последовательность «синий + [не синий] + синий».



В коатле есть последовательность «[цвет] + зелёный + [тот же цвет]» (например, «чёрный + зелёный + чёрный» или даже «зелёный + зелёный + зелёный»).



В коатле есть последовательность «[стопка с жёлтым сверху]».

Примечание: перекрытая часть может быть любого цвета.



В коатле есть последовательность «зелёный + [стопка без зелёного сверху]».

Примечание: перекрытая часть может быть любого цвета.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Инженеры храма усиленно трудились над новым изобретением. К великому огорчению Верховного жреца, оно ещё не способно самостоятельно рисовать коатля. Впрочем, оно весьма преуспело в том, чтобы досаждать любому своему сопернику в пылу состязания.

Позвольте представить вам Компьютерный Алгоритм Рисования Линий, или попросту КАРЛ. Он запрограммирован следовать указаниям богов.

ЦЕЛЬ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Для победы вам придётся обойти КАРЛа и КАРЛа 2.0.

- КАРЛ – ваш соперник в обычной игре продолжительностью 5 раундов.
- КАРЛ 2.0 – ваш соперник в ожесточённой борьбе продолжительностью 6 раундов.

ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

- 1 Карты хвостов и голов пронумерованы с обратной стороны. Возьмите карты 1, 2 и 3 и положите в столбик (сверху – карта 1, снизу – карта 3). Это карты выполнения, соответствующие разным уровням. Они отделяют пророчества КАРЛа (слева) от ваших (справа). Оставьте достаточно места под столбиком для своего коатля.
- 2 Возьмите синюю, жёлтую и розовую карты богов (обратная сторона карт уровней) и разложите в ряд над картами выполнения, как указано на с. 11. Эти боги диктуют порядок действий, которые КАРЛ совершает в свой ход, взаимодействуя со своей колодой действий.
- 3 У КАРЛа множество личин, определяющих сложность игры против него. Выберите манеру игры КАРЛа из таблицы ниже и соберите его колоду действий. Для этого случайным образом возьмите карты пророчеств с рубашками соответствующих цветов.

Манера игры	Дерзкая (чаще повышает уровень)	Властная (чаще крадёт карты)	Жадная (чаще выполняет пророчества)
КАРЛ			
КАРЛ 2.0			

Перемешайте колоду действий КАРЛа и положите в левой части игровой области.

4. Перемешайте колоду пророчеств и положите по 1 карте пророчества лицевой стороной вверх с каждой стороны карты выполнения 1-го уровня (в начале игры у вас и КАРЛа будет по 1 карте пророчества).
5. Положите 3 карты пророчеств лицевой стороной вверх справа от карт богов — это запас пророчеств. Оставшуюся колоду пророчеств положите справа от запаса.
6. Перемешайте колоду перьев и положите слева от карт богов, оставив место для стопки сброса. Возьмите в руку 4 карты перьев.
7. Возьмите карты головы и хвоста, предназначенные для 4-го игрока, и положите в правой части игровой области.
8. Возьмите фишки раундов (золотые голову, хвост и 4 сегмента тела) и положите в правой части игровой области. Отложите 1 из оставшихся сегментов тела в сторону (для второго состязания), а последний уберите в коробку.




ХОД КАРЛА

КАРЛ — первый игрок. Он чётко следует данному списку указаний:

1. ОТКРЫТЬ ВЕРХНЮЮ КАРТУ ПЕРЬЕВ;
2. ОТКРЫТЬ СЛЕДУЮЩУЮ КАРТУ БОГА;
3. СОВЕРШИТЬ ДЕЙСТВИЯ.

1. ОТКРЫТЬ ВЕРХНЮЮ КАРТУ ПЕРЬЕВ

На каждой карте перьев изображено 2 цвета. В текущем ходу это любимые цвета КАРЛА.

Примечание: если речь идёт о любимом цвете КАРЛА, имеется в виду один цвет из двух, а не оба одновременно. КАРЛ игнорирует = и , поскольку они не связаны с конкретными цветами.



Любимые цвета

2. ОТКРЫТЬ СЛЕДУЮЩУЮ КАРТУ БОГА

В первом раунде используйте верхнюю карту бога в колоде действий. В остальных раундах сбрасывайте верхнюю карту бога, чтобы открыть следующую. КАРЛ 2 раза подряд совершает действие, связанное с верхней картой бога.



В этот ход КАРЛ дважды совершает действие ВЫПОЛНИТЬ ПРОРОЧЕСТВО.

3. СОВЕРШИТЬ ДЕЙСТВИЯ

КАРЛ должен совершить эти 3 действия в следующем порядке:

1. ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ ПРОРОЧЕСТВА;
2. УКРАСТЬ ПРОРОЧЕСТВО;
3. ВЫПОЛНИТЬ ПРОРОЧЕСТВО.

Если КАРЛу необходимо выбрать из нескольких карт пророчеств, он следует правилам приоритета для этого действия.



1. ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ ПРОРОЧЕСТВА

КАРЛ повышает уровень одной из своих карт пророчеств, перемещая её на следующий уровень.

ПРИОРИТЕТ: КАРЛ повышает уровень карты пророчества своего любимого цвета наивысшего уровня. Если среди карт пророчеств нет карт его любимого цвета, он повышает уровень карты пророчества наивысшего уровня. Если таких карт несколько, КАРЛ повышает уровень того пророчества, которое ближе других к карте выполнения.

ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ ПРОРОЧЕСТВА



Чёрный — один из любимых цветов КАРЛа.

Пример: КАРЛ повышает уровень зелёной карты пророчества с 1 до 2. Хотя обе карты пророчеств соответствуют его любимым цветам (красному или чёрному), в приоритете у КАРЛа те пророчества, которые ближе к карте выполнения.

2. УКРАСТЬ ПРОРОЧЕСТВО

КАРЛ крадёт у вас одну из карт пророчеств и размещает на том же уровне.

ПРИОРИТЕТ: КАРЛ крадёт у вас карту пророчества своего любимого цвета наивысшего уровня. Если у вас нет карт его любимого цвета, он крадёт у вас карту пророчества наивысшего уровня. Если подобных карт несколько, КАРЛ крадёт ближайшую к карте выполнения.

УКРАСТЬ ПРОРОЧЕСТВО



Красный — один из любимых цветов КАРЛа.

Пример: ваша карта пророчества 2-го уровня — это карта пророчества любимого цвета КАРЛа наивысшего уровня. Он крадёт эту карту и помещает того же уровня.

3. ВЫПОЛНИТЬ ПРОРОЧЕСТВО

КАРЛ выполняет новое пророчество из запаса и кладёт его карту на 1-й уровень.

ПРИОРИТЕТ: КАРЛ выполняет крайнее левое пророчество своего любимого цвета в запасе. Если в запасе нет пророчеств его любимого цвета, он выполняет крайнее левое пророчество.

ВЫПОЛНИТЬ ПРОРОЧЕСТВО



Пример: крайняя левая карта пророчества любимого цвета КАРЛА, поэтому он выполняет это пророчество и кладёт его карту на 1-й уровень. Карта действия КАРЛА розовая, поэтому он выполняет второе пророчество: крайняя правая карта также его любимого цвета, поэтому КАРЛ выполняет его и кладёт его карту на 1-й уровень.

КАРЛ выполняет 2 пророчества.

ВАШ ХОД

Каждый раунд вы делаете свой ход по обычным правилам, но с 3 изменениями:

- В свой ход вы можете украсть у КАРЛА до 2 карт пророчеств.
- Каждый раз, когда вы повышаете уровень, крадёте или выполняете пророчество, кладите его карту справа от всех карт пророчеств, уже находящихся на этом уровне. Если вы выполняете несколько пророчеств одновременно, то самостоятельно определяйте порядок, в котором расположите их.
- Если вы понижаете уровень пророчества до 0, сбрасывайте его.



КОНЕЦ СОСТЯЗАНИЯ

КАРЛ делает свой финальный ход (обычным для него образом) и переходит к итоговому подсчёту. Затем, после окончания раунда, в котором вы добавили голову и хвост, подсчитайте свой итоговый результат так же, как и в обычной игре.

Если результат КАРЛа равен вашему или превышает его, КАРЛ побеждает, а игра завершается. Если ваш результат превышает результат КАРЛа, вы можете сразиться с КАРЛом 2.0. Игра против этого соперника длится 6 раундов (вы разыгрываете 10 карт перьев, прежде чем начать финальный раунд, в котором добавите голову и хвост), и вы должны добавить при подготовке пятый золотой сегмент тела.

Чтобы соревноваться с более сильным соперником (КАРЛ 2.0), при подготовке к партии добавьте в колоду действий КАРЛа ещё 1 карту с учётом выбранной манеры игры (см. таблицу на с. 10).

Подготовьте игровую область к партии против КАРЛа 2.0.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если ваш итоговый результат превышает результат КАРЛа 2.0, вы победили. В противном случае побеждает КАРЛ 2.0.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Паскаль Брассар, Этьен Дюбуа-Руа

Развитие: Паскаль Брассар, Этьен Дюбуа-Руа, Карл Бриер

Иллюстрации: SillyJellie

Графический дизайн: Мари-Элен Берубе

Редактура и перевод на английский: Адам Маростика

Издатель: Jeux Synapses Games Inc.



© 2022 Jeux Synapses Games Inc.
Никакая часть данного продукта не может воспроизводиться без письменного разрешения: Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades, Qc J0P 1M0, Канада.
www.jeuxsynapsesgames.com

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ»

Редакция выражает благодарность Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Игорю Трескунову, Дарье Вахниной, Александре Цейтлиной, Татьяне Олейник, Ксении Хацкалёвой, Роману Дженбазу, Максиму Книшевицкому и Арине Павловой за помощь в подготовке русского издания.





ПОГРУЗИТЕСЬ
В МИР АЦТЕКОВ,
СЫГРАВ
В НАСТОЛЬНУЮ
ИГРУ «КОАТЛЬ».

