

 PASCALE  
BRASSARD

 ETIENNE  
DUBOIS-ROY

# COATIL

 SILLYJELLIE

## LIVRO DE REGRAS



  
Synapses  
Games

  
FUNBOX  
EDITORA

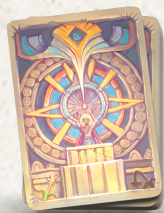




## INTRODUÇÃO

Chegou a hora de escolher o novo Alto Sacerdote Asteca. Para provar seu mérito, os candidatos participam de um torneio de grande prestígio para impressionar os deuses. Construa as mais elegantes e mirabolantes esculturas de Cóatl (serpente plumada) para conquistar a vitória e o cobiçado título de Alto Sacerdote Asteca.

## COMPONENTES



54

Cartas de Profecia



15

Cartas de Templo



1

Tabuleiro de Estoque  
/ Tabuleiro de Pontuação



4

Tabuleiros de  
Jogador



3

Sacolas de Estoque



12

Fichas de Sacrifício



1

Marcador de  
Primeiro Jogador



150

peças de Cóatl  
(15 caudas, 15 cabeças  
e 120 partes do corpo)

## VISÃO GERAL DO JOGO

Durante o jogo, os jogadores montarão Coameh (plural de Cóatl) conectando peças de cabeça, corpo e cauda que satisfaçam os requisitos das cartas de Profecia que querem cumprir. Quanto mais requisitos de cartas de Profecia um Cóatl cumprir, mais pontos de prestígio seu dono receberá. Um Cóatl também pode render pontos adicionais de prestígio ao satisfazer os requisitos de uma das cartas de Templo. O final do jogo é ativado quando um jogador terminar seu 3º Cóatl, ou quando o estoque de partes do corpo acabar.

## OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores competem para ver quem ganha mais pontos de prestígio criando esculturas valiosas de Cóatl. No final da partida, o jogador com mais pontos é declarado o vencedor.



### VOCÊ SABIA?

NO IDIOMA ORIGINAL NÁHUATL, A  
PALAVRA CÓATL É PRONUNCIADA  
ASSIM MESMO, COM O SOM DE "TL"  
NO FINAL?



# PREPARAÇÃO (EXEMPLO PARA 3 JOGADORES)

1. Coloque o Tabuleiro de Estoque no meio da mesa.

2. Cada jogador pega o Tabuleiro de Jogador e as Fichas de Sacrifício da sua cor. *Obs: na sua primeira partida, sugerimos não usar as fichas de Sacrifício.*

3. Preencha os espaços no Tabuleiro de Estoque comprando peças aleatórias das Sacolas de Estoque correspondentes. Mantenha as sacolas ao alcance, pois elas serão necessárias durante o jogo.

4. Escolha um jogador inicial e dê a ele o Marcador de Primeiro Jogador.

5. Embaralhe as cartas de Templo e distribua 1 (uma) carta para cada jogador manter na sua mão, escondida dos outros jogadores. Divida as cartas remanescentes em dois montes virados para cima, perto do Tabuleiro de Estoque.

6. Embaralhe e coloque as cartas de Profecia próximas do Tabuleiro de Estoque. Compre e revele 6 cartas de Profecia para formar um estoque de Profecias.

7. Distribua 3/4/5/6 cartas de Profecia para o 1º/2º/3º/4º jogador, respectivamente. Cada jogador escolhe até 3 cartas de Profecia para manter na mão e descarta o restante. Essas cartas também são mantidas escondidas dos outros jogadores.





# TIPOS DE CARTAS

## CARTAS DE PROFECIA

O método principal para pontuar é cumprir os requisitos das cartas de Profecia. Para isso, você precisa montar seu Cóatl de forma a aproveitar, o melhor possível, as peças e assim obter mais pontos de prestígio.

Algumas cartas de Profecia têm requisitos que podem ser cumpridos múltiplas vezes. Nesse caso, um Cóatl pontua de acordo com o número de vezes que satisfaz esses requisitos, até o máximo permitido pela carta.

Cada peça de Cóatl só pode ser usada uma vez por carta de Profecia. Contudo, a mesma peça pode ser usada para cumprir mais de uma carta de Profecia.

**Importante:** as partes de corpo mostradas nos requisitos de uma carta podem ser cumpridas por qualquer tipo de peça, inclusive cabeça ou cauda.

Valor em pontos para cada nível de requisito

Número de vezes que o requisito é cumprido

Lembrete do requisito

A seqüência de peças necessárias para cumprir a carta



Representação da direção do Cóatl

Número de requisitos cumpridos

Valor em pontos para cada nível de requisito



## CARTAS DE TEMPLO

As cartas de Templo incluem outros requisitos que você pode cumprir. Os jogadores começam com 1 carta de Templo na mão, enquanto 2 cartas de Templo são reveladas e ficam abertas na mesa. Quando você completar um Cóatl, você pode cumprir uma carta de Templo pessoal ou uma das cartas abertas na mesa. Caso cumpra uma dessas cartas, você a coloca do lado do seu Cóatl concluído.

Os requisitos que precisam ser cumpridos



## SÍMBOLOS NAS CARTAS DE PROFECIA E TEMPLO



Uma peça de Cóatl (cabeça, cauda ou corpo) da cor mostrada.



O número de peças à esquerda desse símbolo precisa ser igual ao número de peças à direita desse símbolo (mínimo de 1 peça).



Uma ou mais peças da cor mostrada. Se o símbolo for branco, a(s) peça(s) pode(m) ser de qualquer cor.



O Cóatl precisa ter exatamente aquela quantidade de peças (incluindo cabeça e cauda) que o número mostra. Por exemplo, esse Cóatl precisa ter 11 peças.



A sequência só é válida se a peça mostrada no símbolo de 'X' vermelho não estiver lá. Ou seja, a peça nessa posição precisa ter uma cor diferente ou pode simplesmente não haver uma peça naquela posição.



A peça que esse símbolo cobre não pode estar lá.

## PONTUANDO CARTAS DE PROFECIA E TEMPLO

O número de pontos que uma carta dá é mostrado no canto superior à esquerda. Existem três categorias de cálculo de pontos:



### REQUISITO ÚNICO

Ganhe o número indicado de pontos se tiver cumprido os requisitos de Cóatl da carta pelo menos uma vez.

*Observação: cumprir múltiplas vezes o requisito não dá pontos adicionais.*



### REQUISITO REPETIDO

Ganhe o número de pontos correspondente ao número de vezes que o Cóatl cumpre os requisitos da carta, até o máximo listado.

*Observação: você só pode pontuar um dos níveis de requisito (não são cumulativos).*



### MÚLTIPLOS REQUISITOS

Pontue dependendo de quantos requisitos diferentes da mesma carta o Cóatl cumpre (apenas um deles ou ambos, no exemplo).



## TURNO DO JOGO

Começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe uma das seguintes ações para fazer no seu turno:

1. Pegar peças de Cóatl
2. Escolher cartas de Profecia
3. Montar seu Cóatl



### 1. PEGAR PEÇAS DE CÓATL

Escolha um espaço no tabuleiro de estoque (1 cabeça, 1 cauda ou 2 pedaços de corpo) e coloque essas peças no seu próprio tabuleiro de Jogador. Cada espaço em um tabuleiro de Jogador pode conter exatamente uma peça de Cóatl; ou seja, cada tabuleiro de jogador pode conter até 8 peças.

- Se você escolher um espaço com partes do corpo, você precisa pegar ambas.
- Você precisa ter espaço no seu tabuleiro de Jogador para a(s) peça(s) que deseja pegar.

### COMO REABASTECER O TABULEIRO DE ESTOQUE

Reabasteça o tabuleiro de estoque sempre que:

- Todos os espaços de estoque de pedaços do corpo estiverem vazios **OU**
- Todos os espaços de estoque de cabeças e caudas estiverem vazios

Quando isso acontecer, preencha todos os espaços vazios (corpo, cabeça e cauda) do tabuleiro de Estoque com peças sorteadas aleatoriamente das sacolas correspondentes.

*Observação: se não houver peças o suficiente para preencher todos os espaços de estoque, preencha quantos forem possíveis (sempre com 2 peças de corpo por espaço de peças de corpo) e continue jogando com o estoque parcialmente reabastecido.*

Se o estoque de partes do corpo tiver acabado e não tiver mais peças de corpo na sacola de estoque, prossiga para o Final do Jogo (ver Final do Jogo, na página 9).





## 2. ESCOLHER CARTAS DE PROFECIA

Escolha uma ou mais cartas de Profecia das que estão abertas no estoque e/ou do topo do baralho de Profecias, e adicione essas cartas à sua mão. Você pode pegar múltiplas cartas nessa ação, mas não pode exceder o limite de mão de 5 cartas.

*Exemplo: Letícia tem 2 cartas na mão. Ela escolhe pegar 2 das cartas abertas e comprar 1 carta do baralho. Ela agora está no seu limite máximo de mão de 5 cartas.*

No fim do seu turno, revele cartas de Profecia do topo do baralho até completar o estoque de seis cartas viradas para cima.

## 3. MONTAR SEU CÓATL

Use as peças que coletou para criar um novo Cóatl e/ou adicionar peças a Cóatls existentes. Você então pode usar seus Coameh para cumprir cartas de Profecia.

Enquanto estiver montando seu Cóatl, você pode executar as seguintes ações de Montagem em qualquer ordem, quantas vezes quiser (você deve seguir as Regras de Montagem de Cóatl da página 8):

### a. Começar um novo Cóatl

Pegue qualquer peça do seu tabuleiro de Jogador e coloque-a na mesa na sua frente.

*Observação: Você não pode fazer essa ação de Montagem se já tiver 2 Coameh incompletos.*

### b. Adicionar peças a um Cóatl existente

Pegue uma peça do seu tabuleiro de Jogador e conecte-a a um de seus Coameh incompletos. Note que um Cóatl pode ter quantas partes de corpo você quiser, mas só pode ter 1 cabeça e 1 cauda.

### c. Cumprir uma carta de Profecia

Coloque uma carta de Profecia da sua mão ao lado de um dos seus Coameh incompletos cujas peças satisfaçam os requisitos da carta (ver página 5). Se o Cóatl não cumpre os requisitos da carta, ela não pode ser jogada. Algumas cartas têm vários níveis de requisitos que podem ser atingidos conforme você adiciona mais peças ao seu Cóatl. Cumprir uma carta de profecia significa satisfazer pelo menos o nível mínimo do requisito, mas a carta só é pontuada no final do jogo. Isso significa que você ainda pode adicionar peças ao seu Cóatl e aumentar o valor em pontos que aquela carta dá.

*Exemplo: Carol tem 3 peças azuis que satisfazem o requisito mínimo dessa carta de Profecia. Ela pode colocar a carta de Profecia ao lado do seu Cóatl e, mais tarde, adicionar mais peças azuis, aumentando a pontuação da carta.*





## Regras de Montagem de Cóatl:

- Você só pode ter até 2 Coameh incompletos.
- Para completar um Cóatl, ele precisa ter 1 cabeça, 1 cauda e pelo menos 1 peça de corpo.
- Você precisa ter de 1 a 4 cartas de Profecia cumpridas para concluir um Cóatl.
- Um Cóatl nunca pode ser usado para cumprir cartas de Profecia idênticas.
- Uma vez colocadas, as peças de um Cóatl não podem ser movidas ou removidas.
- Não é permitido juntar 2 Cóatl num só.
- Você não precisa usar todas as peças de Cóatl do seu tabuleiro de jogador.
- Seu tabuleiro de Jogador não precisa estar cheio para escolher a ação “Montar seu Cóatl”.

## Completando um Cóatl

Quando você completar um dos seus Coameh, execute os seguintes passos antes de continuar seu turno:

- Cumpra quantas cartas de Profecia quiser com seu recém-concluído Cóatl, até o limite de 4 cartas de Profecia por Cóatl.
  - Se o seu recém-concluído Cóatl ainda não tiver uma carta de Profecia cumprida, ele precisa cumprir pelo menos uma durante esse passo.
- Se puder, você pode cumprir uma das cartas de Templo da sua mão ou das pilhas comuns com seu Cóatl recém-concluído. Caso consiga cumprir uma dessas cartas, coloque-a do lado do seu Cóatl completo.
- Vire para baixo todas as cartas cumpridas pelo Cóatl agora completo.

*Lembrete: a ação de Montagem “Cumprir uma carta de Profecia” só permite que cartas sejam colocadas ao lado de um Cóatl incompleto. Completar um Cóatl é sua última chance de cumprir cartas de Profecia com aquele Cóatl – novas cartas de profecia não poderão ser adicionadas a um Cóatl que foi terminado em um turno anterior.*

Se um jogador tiver terminado seu 3º Cóatl, prossiga para o Fim do Jogo (ver Fim do Jogo, página 9).

## FICHAS DE SACRIFÍCIO

Cada jogador começa a partida com 3 Fichas de Sacrifício. Ao invés de escolher uma das ações normais, você pode descartar uma Ficha de Sacrifício para executar sua ação especial.



**Escolha Perfeita:** compre 1 peça de cabeça, 1 peça de cauda ou 2 peças de corpo à sua escolha da sacola correspondente, e então preencha todos os espaços vazios do tabuleiro de Estoque.



**Visão do Futuro:** descarte todas as cartas de Profecia no estoque de cartas viradas para cima, e então preencha o estoque de 6 cartas novamente usando as cartas do topo do baralho. Descarte qualquer quantidade de cartas da sua mão, e então faça a ação “Escolher cartas de Profecia”.



**Promessa do Sacerdote:** pegue uma das cartas de Templo viradas para cima e adicione ela à sua mão. Quando completar um Cóatl, pode cumprir essa carta pessoal de Templo ao invés de uma carta de Templo comum.





## FIM DO JOGO

Os jogadores continuam seus turnos em ordem horária até um dos seguintes eventos acontecer:

- a. Um dos jogadores completar seu 3º Cóatl.
- b. Não houver mais partes de corpo no estoque (nem no tabuleiro nem na sacola).

Quando isso acontecer, os turnos finais da partida serão jogados de forma diferente, dependendo de como o fim do jogo foi ativado.

- a. Se o Fim do Jogo for ativado porque um jogador completou seu 3º Cóatl, cada outro jogador terá um turno final. Continuando em sentido horário:
  - ↳ Se você vier depois na ordem do turno (observe quem tem o marcador de Primeiro Jogador) do que o jogador que ativou o fim do jogo, você pode executar até duas ações no seu turno final.
  - ↳ Se o seu turno vier antes do que o do jogador que ativou o fim do jogo, você executa apenas uma ação no seu turno final.  
*Exemplo: Existem 4 jogadores. O jogador 2 completa seu 3º Cóatl e ativa o fim do jogo. Os jogadores 3 e 4 podem fazer duas ações no seu turno final, cada um. O jogador 1 executa apenas uma ação no seu turno final. O jogador 2 não tem outro turno. O jogo termina.*
- b. Se o fim do jogo for ativado porque as peças de corpo acabaram, continue jogando até que todos tenham tido o mesmo número de turnos (preste atenção ao marcador de Primeiro Jogador). Então cada jogador recebe um turno final.

Uma vez que todos os jogadores tenham jogado seu turno final, prossiga para a Pontuação.



## PONTUAÇÃO

Remova todas as peças remanescentes do Tabuleiro de Estoque e vire ele para o outro lado de modo a revelar o Tabuleiro de Pontuação. Cada jogador usa uma parte de corpo de Cóatl da sua cor de jogador para acompanhar seus pontos no tabuleiro de pontuação. Quando a peça de pontuação de um jogador passar do 50, coloque uma das suas Fichas de Sacrifício (com o lado do 50 virado para cima) do lado da pontuação, e continue calculando seus pontos a partir do 1. A pontuação final de um jogador será igual à posição da sua peça no tabuleiro de pontuação mais 50 para cada uma dessas fichas que ele tiver.

Cada jogador ganha pontos de prestígio por seus Coameh completos de acordo com os requisitos que cada Cóatl cumpre suas cartas de Templo e de Profecia (ver página 5)..

O jogador que tiver acumulado mais pontos de prestígio recebe o título de Alto Sacerdote Asteca e vence o jogo. Em caso de empate, o jogador com mais cartas de Profecia e de Templo ao lado de seus Coameh completos será o vencedor. Se ainda assim o jogo continuar empatado, o jogador que tiver o Cóatl mais valioso (mais pontos ganhos pelas suas cartas correspondentes) vence.

### EXEMPLO DE PONTUAÇÃO:

Esse Cóatl cumpriu 3 cartas de Profecia e uma carta de Templo:

- As últimas 4 peças (8-11) cumprem o requisito da primeira carta: **4 pontos**.
- Embora os 3 pares isolados de peças azuis (1-2, 4-5, 8-9) cumpram o requisito da segunda carta três vezes, a carta só dá pontos pelo primeiro par: **5 pontos**.
- As peças azuis (peças 1,2,4,5,8,9) cumprem o requisito da terceira carta 6 vezes: **5 pontos**.
- A ausência de peças verdes cumpre o primeiro requisito da carta de Templo, mas há peças demais para cumprir o seu segundo requisito (que seria ter exatamente 9 peças): **3 pontos**.

Esse Cóatl pontua um total de 17 pontos.





## SPECIAL THANKS

Synapses Games would like to emphasize how exciting and fun this adventure was. This collaboration was very special and we feel privileged to have had such a deep connection with the designers. We wish Pascale and Etienne all the best and hope to work with them on future projects.

We'd also like to take the time to highlight the amazing work of illustrator SillyJellie. Her time spent researching Aztec culture is made evident by the fine details of her illustrations.

Finally, Synapses Games would like to offer a special thanks to the whole team. The energy and commitment you have contributed to this project has produced an incredible game. You can be proud of what we have achieved together!

## CREDITS

**Designers:** Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy

**Development:** Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy, Carl Brière

**Illustrations:** SillyJellie

**Art Direction:** Igor Davin, Marie-Elaine Bérubé, Carl Brière

**Graphic design:** Adrien Barthélemy, Marie-Elaine Bérubé

**Editing and translation:** Adam Marostica, Sean Jacquemain, Jean-François Gagné

**Publisher:** Jeux Synapses Games Inc.

© 2020 Jeux Synapses Games Inc.  
No part of this product may be reproduced without written authorization of:

**Jeux Synapses Games Inc.**

37 rue Claude

Pointe-des-Cascades, QC J0P 1M0

Canada

[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)





## EXPLICAÇÕES DETALHADAS DE CARTAS DE TEMPLO E PROFECIA



Requisito: o Cóatl não tem peças azuis e/ou o Cóatl tem exatamente dez peças de comprimento.  
 Valor em pontos:  
 Cumprir 1 dos requisitos: 3 pontos  
 Cumprir os 2 requisitos: 7 pontos.



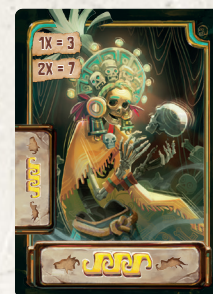
Requisito: o Cóatl tem um número igual de peças amarelas e vermelhas (mínimo 1 de cada) e/ou o Cóatl tem exatamente 12 peças de comprimento.  
 Valor em pontos:  
 Cumprir 1 dos requisitos: 3 pontos  
 Cumprir os 2 requisitos: 7 pontos.



Requisito: o Cóatl tem 3, 4, 5, 6 ou mais peças azuis.  
 Valor em pontos:  
 Pontue de acordo com o nível atingido. As peças não precisam ser adjacentes.



Requisito: o Cóatl tem 1, 2 ou mais sequências verde-verde que não estejam adjacentes a outras peças verdes.  
 Valor em pontos:  
 Pontue de acordo com o nível atingido.



Requisito: o Cóatl tem 1, 2 ou mais sequências amarelo-amarelo-amarelo.  
 Valor em pontos:  
 Pontue de acordo com o nível atingido.



Requisito: o Cóatl tem 1, 2 ou mais sequências de qualquer quantidade de peças amarelas com uma peça verde antes e uma peça verde depois.  
 Valor em pontos:  
 Pontue de acordo com o nível atingido.



Requisito: o Cóatl tem uma sequência verde-preto e uma sequência preto-preto, ambas separadas por qualquer número de peças, independente de cor.  
 Valor em pontos:  
 Ganhe 4 pontos.



Requisito: o Cóatl tem 1, 2, 3 ou mais sequências amarelo-verde.  
 Valor em pontos:  
 Pontue de acordo com o nível atingido.



Requisito: o Cóatl tem uma sequência vermelho-verde-vermelho-verde.  
 Valor em pontos:  
 Ganhe 5 pontos.

