

COATL

JOGO SOLO

Na versão solo de Cóatl você joga contra a C.A.S.A. (Construtora Automática de Serpentes Aladas), uma Inteligência Artificial que coleta peças de Cóatl e completa cartas de profecia de acordo com as regras descritas abaixo. Exceto quando algo diferente é especificado, as regras do jogo solo são idênticas às do jogo com múltiplos jogadores.

PREPARAÇÃO

- Devolva as Fichas de Sacrifício e o Marcador de Primeiro Jogador para a caixa. Eles não são usados no jogo solo.
- Prepare as Sacolas de Estoque com 16 partes de corpo, 3 cabeças e 3 caudas de cada cor. 1
- Posicione o Tabuleiro de Estoque de modo que o queixo esteja apontado para você. 2
- Coloque o Baralho de Profecias e o Estoque de Profecias em uma fileira acima do Tabuleiro de Estoque. 3
- Revele 3 Cartas de Profecia à direita do Tabuleiro de Estoque. Essas cartas são da C.A.S.A. Deixe espaço por perto para sua pilha de requisitos cumpridos. 4
- Revele 2 Cartas de Templo. 5
- Compre 5 Cartas de Profecia do baralho, escolha 3 para formar sua mão e descarte o restante. 6
- A C.A.S.A. sempre joga primeiro.



TURNO DA C.A.S.A.

A C.A.S.A. coleta peças e completa suas cartas de profecia de acordo com uma programação precisa.

1. Busca

- A C.A.S.A. determina quais peças são necessárias para cumprir sua carta de profecia mais à esquerda e procura por elas no tabuleiro de estoque. A C.A.S.A. só se preocupa com a quantidade e cor das peças. Seu formato e ordem são irrelevantes.
- Prosseguindo em ordem do espaço 1 até o espaço 10 de estoque (ver imagem), a C.A.S.A. pega o conteúdo do primeiro espaço de estoque que tiver pelo menos uma das peças pelas quais está procurando.
- A C.A.S.A. sempre cumpre o símbolo '∞' com uma única peça e ignora símbolos 'X' bem como a peça branca '☐'.
- Se a C.A.S.A. não conseguir achar uma peça para sua primeira carta, ela busca pelas peças necessárias para a sua segunda carta de profecia. Se a C.A.S.A. não conseguir encontrar essas peças, ela busca pelas peças faltantes pedidas pela sua terceira carta de profecia. No raro caso em que a C.A.S.A. não consiga achar a peça pedida por sua terceira carta, a C.A.S.A. pega as peças do primeiro espaço numerado possível e as descarta como seu turno.
- A C.A.S.A. coloca cada peça coletada na carta de profecia mais à esquerda que precise dela. Quando estiver coletando partes de corpo, se a C.A.S.A. coletar uma peça que não serve para nenhuma das suas cartas de profecia, aquela parte de corpo é descartada.
- Se qualquer das cartas de profecia da C.A.S.A. tiver sido satisfeita até o seu nível máximo de requisito, a C.A.S.A. cumpre aquelas cartas.



2. Cumprir Cartas de Profecia

- Para cada carta de profecia satisfeita até o seu requisito máximo, a C.A.S.A. faz o seguinte:
 - ↳ A C.A.S.A. coleta as peças usadas para cumprir aquela carta e, começando com a carta mais à esquerda das suas cartas de profecia remanescentes, coloca as peças na primeira carta que precisar delas. Então ela descarta as peças que não foram usadas.



Observação: a C.A.S.A. não pode cumprir cartas de templo.

- Uma vez que todos os requisitos das cartas tiverem sido cumpridos, a C.A.S.A. as move para sua pilha de cartas concluídas. A C.A.S.A. pega a carta mais à direita do estoque de profecia e a coloca à direita das suas cartas remanescentes, se tiver alguma. Repita esse processo até que a C.A.S.A. tenha 3 cartas de profecia.



A FILEIRA DE PROFECIAS

No final de qualquer turno em que cartas de profecia foram compradas, preencha novamente o estoque de profecias. Deslize as cartas no estoque de profecias para a direita. Pegando do topo do baralho, revele e adicione cartas de profecia à esquerda do estoque existente até haver 6 cartas de profecia com a face para cima.

FINAL DO JOGO

Você e a C.A.S.A. continuam jogando seus turnos até que o final de jogo ocorra por:

- Você completar seu 3º Códice.
- Não restarem mais partes de corpo no estoque (nem no tabuleiro nem na sacola).

PONTUAÇÃO

A C.A.S.A. ganha pontos por todas as suas cartas cumpridas de profecia. (Observação: a C.A.S.A. cumpre todas as suas cartas de requisito no nível máximo listado). Se você obteve mais pontos que a C.A.S.A., você ganha! Em caso de empate ou se a C.A.S.A. tiver mais pontos... a C.A.S.A. ganha!

ALGORITMOS AVANÇADOS PARA A C.A.S.A.

Quando conseguir derrotar a C.A.S.A., sinta-se livre para melhorar seu sistema operacional com essas novas configurações de dificuldade. Cada uma delas pode ser usada sozinha, ou combinada de alguma forma.

Nível 1

Você precisa completar pelo menos 1 carta de templo por Códice.

Nível 2

Seu limite de mão é reduzido a 4 cartas de profecia.

Nível 3

Cada carta de profecia cumprida por um único Códice precisa ter uma cor diferente.

Nível 4

Você só pode completar um Códice se 4 cartas de profecia forem cumpridas com seu término.

Nível 5

Durante a preparação, revele 4 cartas de profecia para a C.A.S.A. ao invés de 3.