


 PASCALE
BRASSARD

 ETIENNE
DUBOIS-ROY

COATL

 SILLYJELLIE



SPIELREGEL




Synapses
Games



EINLEITUNG

Ein neuer Hohepriester der Azteken muss schnellstens eingesetzt werden. In einem prestigeträchtigen Wettbewerb versuchen die Anwärter, das Wohlwollen der Götter zu erringen. Erschaffe die aufwändigste und eleganteste Cóatl-Skulptur (ein Cóatl ist eine gefiederte Schlange), um als Sieger hervorzugehen und dir den umkämpften Titel des Azteken-Hohepriesters zu sichern.

SPIELMATERIAL



54

Prophezeiungskarten



15

Tempelkarten



1

Vorratstafel/Wertungstafel



4

Spielertableaus



3

Vorratsbeutel



12

Opferplättchen



1

Startspieler-Marker



150

Cóatl-Teile
(15 Schwänze, 15 Köpfe
und 120 Körpersegmente)

SPIELÜBERSICHT

Während des Spiels erschaffst du Cóatl, indem du Kopf-, Körper- und Schwanzsegmente verbindest, die den Voraussetzungen auf Prophezeiungskarten entsprechen, die du erfüllen willst. Je mehr der Voraussetzungen von Prophezeiungskarten erfüllt werden, desto mehr Prestigepunkte erhältst du. Ein Cóatl kann auch Bonus-Prestigepunkte bringen, wenn es die Voraussetzungen einer der Tempelkarten erfüllt. Das Spielende wird eingeleitet, sobald ein Spieler sein 3. Cóatl vervollständigt oder der Vorrat der Körpersegmente aufgebraucht ist.

SPIELZIEL

Ihr wetteifert darum, wer durch die Erschaffung wertvoller Cóatl-Skulpturen das meiste Prestige erhält. Bei Spielende gewinnt der Spieler, der die meisten Prestigepunkte gesammelt hat.



SCHON GEWUSST?

COATL WIRD KO-AHTT-L
AUSGESPROCHEN (DAS „L“
AM SCHLUSS WIRD ABER
NAHEZU VERSCHLUCKT).

SPIELAUFBAU (BEISPIEL FÜR 3 SPIELER)

1. Lege die Vorratstafel in die Tischmitte.
2. Jeder Spieler nimmt sich Spielertableau und Opferplättchen in seiner Spielerfarbe. *Hinweis: Im ersten Spiel empfehlen wir, noch nicht mit Opferplättchen zu spielen.*
3. Füllt die Vorratstafel auf, indem ihr auf die entsprechenden Felder je 1 Kopf, 1 Schwanz oder je 2 Körpersegmente legt, die ihr zufällig aus den zugehörigen Vorratsbeuteln zieht. Legt die Beutel in Griffnähe, ihr werdet sie während des Spiels immer wieder brauchen.



4. Bestimmt einen Startspieler. Er nimmt sich den Startspieler-Marker.
5. Mischt die Tempelkarten und teilt je 1 verdeckt an jeden Spieler aus. Die Karte hält jeder Spieler vor den anderen geheim. Legt die übrigen Karten in 2 etwa gleichgroßen offenen Stapeln aus, die ihr neben die Vorratstafel legt.
6. Mischt das Deck der Prophezeiungskarten und legt es neben die Vorratstafel. Zieht 6 Prophezeiungskarten, die offen als Prophezeiungsvorrat ausgelegt werden.
7. Teilt je 3/4/5/6 Prophezeiungskarten an den 1./2./3./4. Spieler aus. Jeder Spieler sucht sich bis zu 3 Prophezeiungskarten aus, die er behalten möchte und wirft die übrigen ab. Die Handkarten werden verdeckt gehalten.

KARTENTYPEN

PROPHEZEIUNGSKARTEN

Punkte erzielst du hauptsächlich durch das Erfüllen von *Prophezeiungskarten*. Dazu musst du dein Cóatl zusammensetzen mit dem Ziel, ein optimales Muster zu finden, das dir möglichst viele Prestigepunkte liefert.

Manche Prophezeiungskarten haben Voraussetzungen, die mehrfach erfüllt werden können. In diesen Fällen bringt ein Cóatl so oft Punkte, wie es diese Voraussetzungen erfüllt, bis hin zum angegebenen Maximum.

Jedes Cóatl-Teil kann nur 1x pro Prophezeiungskarte genutzt werden. Allerdings darf ein und dasselbe Teil dazu genutzt werden, mehrere Prophezeiungskarten zu erfüllen.

Wichtig: die auf den Karten als Voraussetzung gezeigten Körpersegmente können durch jede Art von Teil erfüllt werden, also auch durch Kopf oder Schwanz.

Punktwert für die jeweilige Stufe der Voraussetzungen

Anzahl der Voraussetzungen, die erfüllt wurden

Wiederholung der Voraussetzung (zur Übersichtlichkeit beim Halten der Karten)

Die Reihenfolge der Teile, die zur Erfüllung der Karte notwendig ist



Darstellung der Ausrichtung des Cóatl

Anzahl der erfüllten Voraussetzungen

Punktwert für 1 oder 2 erfüllte Voraussetzungen



TEMPELKARTEN

Die Tempelkarten zeigen Voraussetzungen, deren Erfüllung dir Prestigepunkte bringt. Jeder Spieler beginnt mit 1 Tempelkarte auf seiner Hand. Außerdem liegen 2 Tempelkarten offen aus. Wenn du ein Cóatl vervollständigst, und es mindestens eine Voraussetzung einer eigenen oder allgemeinen Tempelkarten erfüllt, kannst du diesem Cóatl 1 davon zuweisen.

Voraussetzungen, von denen zum Zuweisen mindestens eine erfüllt sein muss

SYMBOLLE AUF PROPHEZEIUNGS- UND TEMPELKARTEN



Ein Cóatl-Teil (Kopf, Schwanz oder Körpersegment) der angegebenen Farbe.



Die Anzahl der Teile links vom Gleichheitszeichen muss der Anzahl der Teile rechts davon entsprechen (mindestens je 1 Teil).



1 oder mehr Teile der angegebenen Farbe. Ist das Symbol weiß, ist die Farbe des Teils/die Farben der Teile egal.



Das Cóatl muss genau aus so vielen Teilen bestehen (inklusive Kopf und Schwanz) wie die Zahl angibt. Beispielsweise muss dieses Cóatl aus genau 11 Teilen bestehen.



Die Reihenfolge ist nur dann gültig, falls die Teile, die durch das rote X-Symbol durchkreuzt sind, nicht dort vorhanden sind. Anders gesagt, muss das Teil auf einer durchkreuzten Position entweder eine andere Farbe haben als die angezeigte oder gar nicht vorhanden sein.



Das Teil, über dem dieses Verbotssymbol liegt, darf nicht vorhanden sein.

PROPHEZEIUNGS- UND TEMPELKARTEN WERTEN

Die Anzahl der Punkte, die eine Karte einbringt, ist oben links angegeben. Es gibt 3 Arten der Punktberechnung:



EINZELNE VORAUSSETZUNG

Erhalte die angegebene Anzahl Punkte, falls du die Voraussetzung der Karte mindestens 1x erfüllst.

3X = 2

4X = 3

5X = 4

6X = 5



MEHRFACHE VORAUSSETZUNGEN

Erhalte die Anzahl Punkte, die neben der Anzahl der Voraussetzungen dieses Cóatl steht, die du mindestens erfüllst.
Hinweis: Du darfst nur eine der Voraussetzungs-Stufen werten.



KOMBINIERTE VORAUSSETZUNGEN

Erhalte Punkte abhängig davon, wie viele der Voraussetzungen der Karte dein Cóatl erfüllt.

SPIELZUG

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine der folgenden Aktionen, die er in seinem Zug ausführt:

1. Cóatl-Teile nehmen
2. Prophezeiungskarten wählen
3. Cóatl zusammensetzen



1. CÓATL-TEILE NEHMEN

Wähle 1 Feld der Vorratstafel (1 Kopf, 1 Schwanz oder 2 Körpersegmente) und lege dessen Inhalt auf dein Spielertableau. Auf jedem Feld deines Spielertableaus darf genau 1 Cóatl-Teil liegen; also dürfen auf jedem Spielertableau bis zu 8 Teile liegen.

- Solltest du ein Feld mit Körpersegmenten wählen, musst du beide nehmen.
- Auf deinem Tableau muss noch ausreichend Platz für das/die gewünschte/n Teil/e sein.

VORRATSTAFEL AUFFÜLLEN

Fülle die Vorratstafel immer dann auf, wenn:

- keine Körpersegmente mehr ausliegen
ODER
- keine Köpfe und Schwänze mehr ausliegen.

Füllt alle leeren Felder der Vorratstafel mit zufällig gezogenen Teilen des passenden Typs wieder auf.

Hinweis: Sollte es nicht mehr ausreichend Teile zum Auffüllen aller Felder geben, füllt ihr so viele wie möglich auf (aber immer 2 Körpersegmente pro entsprechendem Feld) und spielt mit dem nur teilweise aufgefüllten Vorrat weiter.

Sollten keine Körpersegmente mehr ausliegen und es sind keine Körpersegmente mehr im Vorratsbeutel, leitet dies das Spielende ein (siehe Spielende, Seite 9).



2. PROPHEZEIUNGSKARTEN WÄHLEN

Wähle 1 oder mehr Prophezeiungskarten vom Vorrat und/oder ziehe verdeckte Karten vom Prophezeiungsdeck und nimm sie auf die Hand. Du darfst bei dieser Aktion mehrere Karten nehmen, aber deine Kartenhand darf 5 Prophezeiungskarten nicht überschreiten. Hinweis: Handkarten können nur mit dem Opferplättchen „Blick in die Zukunft“ abgeworfen werden.

Beispiel: Sabine hat 2 Karten auf der Hand. Sie entscheidet sich, 2 der offen liegenden Karten zu nehmen und 1 vom Stapel zu ziehen. Jetzt hat sie ihr Handkartenlimit von 5 erreicht.

Sobald du deinen Zug beendet hast, ziehe Prophezeiungskarten vom Deck und fülle den offen liegenden Vorrat wieder auf, bis dort 6 Karten liegen.

3. DEIN CÓATL ZUSAMMENSETZEN

Nutze deine gesammelten Teile, um einen neuen Cóatl zu beginnen und/oder deine bestehenden zu erweitern. Mit diesen Cóatl kannst du dann Prophezeiungskarten erfüllen.

Beim Zusammenbau deines Cóatl kannst du die folgenden Bauaktionen in beliebiger Reihenfolge und so oft, wie du möchtest, ausführen:

a. Beginne ein neues Cóatl

Nimm 1 Teil deiner Wahl von deinem Spielertableau und lege es vor dich auf den Tisch.

Hinweis: Diese Bauaktion darfst du nicht ausführen, wenn bereits 2 unvollständige Cóatl vor dir liegen.

b. Erweitere ein bestehendes Cóatl

Nimm 1 Teil von deinem Spielertableau und füge es an eins der Enden eines deiner unvollständigen Cóatl an. Ein Cóatl darf beliebig viele Körpersegmente enthalten, jedoch höchstens 1 Kopf und 1 Schwanz.

Cóatl-Bauregeln:

- Du bist nicht gezwungen, alle Cóatl-Teile deines Spielertableaus zu nutzen.
- Dein Spielertableau muss nicht vollständig gefüllt sein, damit du die Aktion „Cóatl zusammensetzen“ ausführen darfst.
- Du darfst bis zu 2 unvollständige Cóatl haben.
- Um ein Cóatl zu vervollständigen, muss es 1 Kopf, 1 Schwanz und mindestens 1 Körpersegment haben.
- Wie auf den Prophezeiungskarten abgebildet, muss der Kopf immer links und der Schwanz immer rechts angelegt werden.
- Sobald sie verbaut wurden, dürfen Cóatl-Teile nicht mehr versetzt, entfernt oder das Cóatl insgesamt umgedreht werden.
- 2 Cóatl dürfen nie miteinander verbunden werden.



Beachte auch die folgenden Regeln für Prophezeiungskarten:

- Um ein Cóatl zu vervollständigen, benötigst du 1 bis 4 Prophezeiungskarten.
- Ein Cóatl kann nicht dazu genutzt werden, mehrere gleiche Prophezeiungskarten zu erfüllen. (Nur die roten Karten gibt es doppelt.)

C. Eine Prophezeiungskarte erfüllen

Lege 1 Prophezeiungskarte aus deiner Hand neben eins deiner unvollständigen Cóatl, dessen Eigenschaften den Voraussetzungen der Karte entsprechen (siehe Seite 5). Erfüllt dein Cóatl die Voraussetzungen der Karte nicht, darf diese Karte nicht gespielt werden. Einige Karten haben mehrere Stufen an Voraussetzungen. Wenn du zunächst nur die Minimalvoraussetzungen einer Prophezeiungskarte erfüllst, kannst du durch das Anlegen weiterer Teile auch weitere Voraussetzungsstufen erreichen, da die Karte erst bei Spielende gewertet wird.

Beispiel: Anna hat 3 blaue Teile, womit sie die minimalen Voraussetzungen dieser Prophezeiungskarte erfüllt hat. Sie kann die Prophezeiungskarte neben ihr Cóatl legen und im weiteren Spielverlauf noch weitere blaue Teile hinzufügen.



Ein Cóatl vervollständigen

Bei der Vervollständigung eines deiner Cóatl führst du folgende Schritte aus, bevor du deinen Zug fortsetzt:

- Lege so viele erfüllte Prophezeiungskarten an deinen jetzt vervollständigten Cóatl an wie du möchtest (*maximal 4 Karten pro Cóatl*). Falls du ein Cóatl vervollständigst, das noch keine Prophezeiungskarten erfüllt hat, **musst du nun mindestens 1 erfüllte Prophezeiungskarte anlegen**.
- Falls möglich, lege 1 erfüllte Tempelkarte (von deiner Hand oder von einem der allgemeinen Stapel) an dein Cóatl.
- Nenne deinen Mitspielern den Punktwert des jetzt vervollständigten Cóatl.
- Drehe alle vom vervollständigten Cóatl erfüllten Karten um, sodass sie verdeckt liegen.

Zur Erinnerung: Prophezeiungskarten können nur an noch nicht abgeschlossene Cóatl angelegt werden. „Ein Cóatl vervollständigen“ bietet die letzte Gelegenheit, erfüllte Prophezeiungskarten an ein Cóatl anzulegen.

Sobald ein Spieler sein 3. Cóatl vervollständig hat, wird das Spielende eingeleitet (siehe Spielende, Seite 9).

OPFERPLÄTTCHEN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Opferplättchen. Statt einer normalen Aktion darfst du 1 Opferplättchen abwerfen, um dessen Aktion auszuführen. Nicht genutzte Opferplättchen, geben am Spielende keinen Bonus.



Perfekte Wahl: Ziehe 1 Kopf, 1 Schwanz oder 2 Körpersegmente deiner Wahl aus dem entsprechenden Beutel. Dann fülle alle leeren Felder der Vorratstafel auf!



Blick in die Zukunft: Wirf alle Prophezeiungskarten der offenen Auslage ab, dann fülle sie wieder auf. Wirf eine beliebige Anzahl deiner Handkarten ab und führe dann eine Aktion „Prophezeiungskarten wählen“ aus.



Priesterliche Hingabe: Nimm dir eine der offen liegenden Tempelkarten. Beim Vervollständigen eines Cóatl kannst du weiterhin nur 1 Tempelkarte pro Cóatl erfüllen.



SPIELENDE

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn am Zug, bis eine dieser Situationen eintritt:

- a. Ein Spieler vervollständigt sein 3. Cóatl.
- b. Es sind keine Körpersegmente mehr im Vorrat (weder auf der Vorratstafel noch im Vorratsbeutel).

Danach laufen die letzten Züge des Spiels auf andere Weise ab, abhängig vom Auslöser des Spielendes.

- a. Wurde das Spiel durch einen Spieler beendet, der sein 3. Cóatl vervollständigt hat, darf jeder andere Spieler noch einen letzten Zug ausführen. Es geht im Uhrzeigersinn weiter:

↳ Falls du in der Zugreihenfolge nach dem Spieler kommst, der das Ende ausgelöst hat (anhand des Spielers mit dem Startspieler-Marker ist das leicht erkennbar), darfst du in deinem letzten Zug bis zu 2 Aktionen ausführen.

↳ Bist du in der Zugreihenfolge früher als der Spieler, der das Ende ausgelöst hat, führst du bloß 1 Aktion in deinem letzten Spielzug aus.

Beispiel: Es wird zu viert gespielt. Spieler 2 vervollständigt sein 3. Cóatl und leitet das Spielende ein. Spieler 3 und 4 dürfen beide in ihrem letzten Zug je 2 Aktionen ausführen. Spieler 1 führt nur 1 Aktion in seinem letzten Zug aus. Spieler 2 hat keinen weiteren Zug. Das Spiel endet.

- b. Falls das Spielende wegen eines leeren Vorrats an Körpersegmenten eingeleitet wurde, spielt ihr noch bis zum Startspieler weiter (achtet auf den Startspieler-Marker). Danach hat jeder Spieler noch einen letzten Zug.

Sobald alle Spieler ihren letzten Zug ausgeführt haben, geht es mit der Wertung weiter.

WERTUNG

Entfernt alle Teile, die noch auf der Vorratstafel liegen und dreht die Tafel auf ihre Wertungsseite um.

Jeder Spieler benutzt nun ein Cóatl-Teil in seiner Spielerfarbe (vom Vorrat), um seine Punkte auf der Wertungstafel anzuzeigen. Immer wenn dieser Anzeiger eines Spielers die 50-Punkte-Marke **überschreitet**, legt er ein Opferplättchen (50er-Seite oben) vor sich neben die Wertungstafel und zählt seine weiteren Punkte wieder ab Feld 1. Der Punktestand eines Spielers ist also: Position des Anzeigers auf der Wertungstafel plus 50 Punkte pro eigenem 50er-Plättchen.

Jeder Spieler erhält Prestigepunkte für seine **vervollständigten Cóatl**, abhängig davon, wie gut jedes Cóatl seine Propheziungs- und Tempelkarten erfüllt (siehe Seite 5).

Der Spieler, der die meisten Prestigepunkte sammeln konnte, wird zum aztekischen Hohepriester ernannt und gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der neben seinen vervollständigten Cóatl die meisten Propheziungs- und Tempelkarten liegen hat. Herrscht auch dabei noch Gleichstand, gewinnt derjenige dieser Spieler, der das am höchsten gewertete Cóatl besitzt (meiste Punkte durch die zugehörigen Karten).

WERTUNGSBEISPIEL:

Dieses Cóatl hat 3 Propheziungskarten und 1 Tempelkarte erfüllt:

- Die letzten 4 Teile (8-11) erfüllen die Voraussetzung der ersten Karte: **4 Punkte**.
- Obwohl die 3 separaten Paare blauer Teile (1-2, 4-5, 8-9) 3x die Voraussetzung der zweiten Karte erfüllen, gibt dir die Karte nur Punkte für 2 davon: **5 Punkte**.
- Die blauen Teile (Teile 1, 2, 4, 5, 8, 9) erfüllen die Voraussetzungen der dritten Karte 6x: **5 Punkte**.
- Die Abwesenheit von grünen Teilen erfüllt die erste Voraussetzung der Tempelkarte, doch das Cóatl hat insgesamt mehr Teile als für die zweite Voraussetzung gefordert sind (genau 9 Teile): **3 Punkte**.

Dieses Cóatl bringt insgesamt **17 Punkte**.



BESONDERER DANK

Synapses Games möchte betonen, wie spannend und erfreulich dieses Abenteuer war. Die Zusammenarbeit war etwas ganz besonders und wir fühlen uns geehrt, eine solch tiefe Verbundenheit mit den Spielautoren erlebt zu haben. Wir wünschen Pascale und Etienne alles Gute und hoffen auf weitere zukünftige Zusammenarbeit.

Außerdem möchten wir die erstaunliche Arbeit der Illustratorin SillyJellie hervorheben. Die feinen Details ihrer Illustrationen zeigen, dass sie viel Zeit mit der Recherche der aztekischen Kultur verbracht hat.

Und schließlich möchte Synapses Games dem ganzen Team besonders danken. Die Energie und Hingabe, die ihr ins Projekt gesteckt habt, hat ein ganz erstaunliches Spiel hervorgebracht. Ihr könnt stolz auf das sein, was wir zusammen geschaffen haben!

IMPRESSUM

Autoren: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy
Entwicklung: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy, Carl Brière
Illustrationen: SillyJellie
Künstlerische Leitung: Igor Davin, Marie-Elaine Bérubé, Carl Brière
Grafikdesign: Adrien Barthélemy, Marie-Elaine Bérubé
Redaktion und Übersetzung ins Englische: Adam Marostica,
Sean Jacquemain, Jean-François Gagné
Herausgeber: Jeux Synapses Games Inc.

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE

Übersetzung: Michael Kröhnert
Grafikdesign: Marina Fahrenbach
Redaktion: Sabine Machaczek
Unter Mitarbeit von: Heiko Eller-Bilz, Roland Goslar
Besonderer Dank an: Katsche, Franziska Schuster, Jan Wegner

© 2020 Jeux Synapses Games Inc.
Kein Teil dieses Produkts darf in jeglicher Form reproduziert werden, außer durch schriftliche Genehmigung von:

Jeux Synapses Games Inc.
141 avenue des Hirondelles
Les Cèdres, QC J7T 4A1
Kanada

www.jeuxsynapsesgames.com



DETAILLIERTE BESCHREIBUNG DER TEMPEL- UND PROPHEZEIUNGSKARTEN



Voraussetzung:
Dieser Cóatl hat keine blauen Teile und/oder der Cóatl ist genau 10 Teile lang.

Punktwert:
1 Voraussetzung erfüllt: 3 Punkte.
2 Voraussetzungen erfüllt: 7 Punkte.



Voraussetzung:
Der Cóatl hat eine gleiche Anzahl an gelben und roten Teilen (mindestens je 1) und/oder der Cóatl ist genau 12 Teile lang.

Punktwert:
1 Voraussetzung erfüllt: 3 Punkte.
2 Voraussetzungen erfüllt: 7 Punkte.



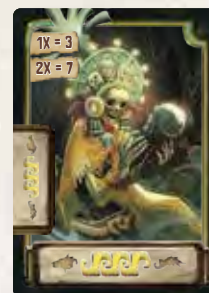
Voraussetzung:
Der Cóatl hat 3, 4, 5, 6 oder mehr blaue Teile.

Punktwert:
Erhalte die zugehörigen Punkte. Die Teile müssen nicht benachbart sein.



Voraussetzung:
Der Cóatl hat 1, 2 oder mehr Abfolgen von Grün-Grün, die nicht zu anderen grünen Teilen benachbart sind.

Punktwert:
Erhalte die zugehörigen Punkte.



Voraussetzung:
Der Cóatl hat 1, 2 oder mehr Abfolgen von Gelb-Gelb-Gelb.

Punktwert:
Erhalte die zugehörigen Punkte.



Voraussetzung:
Der Cóatl hat 1, 2 oder mehr Abfolgen einer beliebig langen Gruppe gelber Teile, vor und hinter der direkt ein grünes Teil liegt.

Punktwert:
Erhalte die zugehörigen Punkte.



Voraussetzung:
Der Cóatl hat 1 Abfolge Grün-Schwarz und 1 Abfolge Schwarz-Grün, beide durch eine beliebige Anzahl Teile getrennt, unabhängig von deren Farbe.

Punktwert:
Erhalte 4 Punkte.



Voraussetzung:
Der Cóatl hat 1, 2, 3 oder mehr Abfolgen von Gelb-Grün.

Punktwert:
Erhalte die zugehörigen Punkte.



Voraussetzung:
Der Cóatl hat eine Abfolge von Rot-Grün-Rot-Grün.

Punktwert:
Erhalte 5 Punkte.

