



Englisches Erklärvideo auf:
jeuxsynapsesgames.com/en

Der von den Göttern erkorene Hohepriester der Azteken hat bestimmt, dass die Wände des Tempels Tenochtitlan Quetzalcoatl mit Meisterwerken der talentiertesten Künstler verziert werden sollen. Da diese Ehre nur den besten Malern gebührt, wird ein Wettbewerb ausgerufen. Sichere dir die Gunst der Götter, indem du die Muster lieferst, die sie am meisten begehren, und beeindrucke den Hohepriester, um mit deiner Kunst in die aztekische Geschichte einzugehen.

SPIELMATERIAL



50 GEFIEDERKARTEN

Verbinde oder überlappe diese gefiederten Körpersegmente (2 farbige Segmente pro Karte), um dein Cóatl zu erschaffen.



JE 20 KOPF- & SCHWANZKARTEN

Jeder von euch erhält einen Satz aus 5 farbigen Köpfen und Schwänzen. Legt sie für die Schlussrunde beiseite.



40 PROPHEZEIUNGSKARTEN

Die Gebote der Götter, die du erfüllst, indem du in vorbestimmten Mustern malst, um dadurch Punkte zu erlangen.



6 TEMPELKARTEN

Sie zeigen die Vorlieben des Hohepriesters beim Wettbewerb. Erfülle eine oder beide, um Prestigepunkte zu erlangen.



4 STUFENKARTEN

Legе deine erfüllten Prophezeiungen um diese Karte herum, damit sichtbar wird, wie oft du sie erfüllt hast und wie viele Prestigepunkte sie dir entsprechend ihrer Stufe liefern.



GOLDENE RUNDENMARKER

(4 Körpersegmente, 1 Kopf, 1 Schwanz)

Der Startspieler benutzt diese goldenen Marker, um die Anzahl der Runden anzuzeigen.



2 ZUSÄTZLICHE GOLDENE KÖRPERSEGMENTE

Legt diese in die Schachtel zurück. Sie werden für das Solospiel benötigt und für die Erweiterung *Goldene Federn* (eine Mini-Erweiterung für das Cóatl-Brettspiel).

SPIELÜBERSICHT

Ihr wetteifert darum, den Hohepriester der Azteken zu beeindrucken, indem ihr je ein Cóatl malt, das die göttlichen Prophezeiungen bestmöglich erfüllt.

Dazu legt ihr über vier Runden abwechselnd Karten an euer Cóatl an. In der fünften und letzten Runde legt ihr dann nur noch Kopf und Schwanz an eure Cóatl an. Abschließend gibt der Hohepriester sein Urteil ab.

SPIELZIEL

Wer im Verlauf von 5 Runden das Cóatl erschafft, das als am prestigeträchtigsten erachtet wird, gewinnt das Spiel.

Schaue dir die Prophezeiungen an, damit du ...



... ein Cóatl malst, das den Göttern wohlgefällig ist ...



... und den Hohepriester beeindruckt.



Anders gesagt, du möchtest Muster erschaffen, indem du bunte Gefiederkarten aneinander legst, die möglichst viele Prophezeiungen und die Voraussetzungen der Tempelkarten erfüllen.

VORBEREITUNG

- 1 Jeder Spieler nimmt sich eine Stufenkarte und legt sie vor sich aus.
- 2 Mischt die Gefiederkarten und teilt je 4 an jeden Spieler als Handkarten aus. Legt die übrigen Karten als verdecktes Gefiederdeck für alle Spieler gut erreichbar bereit.
- 3 Mischt die Prophezeiungskarten und teilt je 1 an jeden Spieler aus. Diese müsst ihr dann sofort oberhalb eurer Stufenkarte ablegen (bei Stufe 0). Legt 2 Prophezeiungskarten (bei 2 Spielern 3) als offene Auslage in die Tischmitte. Legt das Prophezeiungsdeck verdeckt neben diese Auslage.
- 4 Mischt die Tempelkarten und legt 1 offen neben die Prophezeiungs-Auslage. Legt die übrigen Tempelkarten zurück in die Schachtel.
- 5 Wählt einen Startspieler. Das könnte z. B. diejenige Person sein, die zuletzt einen Pinsel benutzt hat. Der Startspieler erhält die goldenen Cóatl-Marker: Kopf-, Schwanz- und 4 Körpersegmente.
- 6 Der Startspieler nimmt sich Set 1 der Kopf- und Schwanzkarten und legt diese Karten neben sich für die letzte Runde bereit. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nimmt sich Set 2 usw. Unbenutzte Sets kommen zurück in die Schachtel.

Beispiel für den Spielaufbau zu dritt:



KARTENTYPEN

PROPHEZEIUNGSKARTEN

Prophezeiungen zu erfüllen bringt den Großteil der Prestigepunkte. Dafür muss dein Cóatl die Muster der Prophezeiungen aufweisen. Dabei kann ein Farbsegment zur Erfüllung verschiedener Prophezeiungen beitragen.

Wichtig: In der letzten Runde ausgespielte Kopf- und Schwanzkarten können ebenfalls zur Erfüllung von Prophezeiungen beitragen.

GEFIEDERKARTEN

Aus ihnen besteht dein Cóatl.



Verkleinerte Anzeige des Gefieders

2 Körpersegmente

KOPF- & SCHWANZKARTEN

Nutze diese in der Schlussrunde (jedes Set ist rückseitig in Spielerreihenfolge nummeriert).



Verkleinerte Anzeige der Voraussetzung (kopfstehend, damit gegenüber sitzende Spieler sie ebenfalls gut erkennen können)



Das benötigte, von links nach rechts verlaufende, Muster der Gefiederfarben zur Erfüllung dieser Prophezeiung

TEMPELKARTEN

Versuche, die allgemeinen Aufgaben der Tempelkarten zu erfüllen, um weitere Prestigepunkte zu bekommen.



2 allgemeine Aufgaben

Anzahl der erfüllten Aufgaben

Prestigepunkte, die man am Ende des Spiels erhält

STUFENKARTEN

Lege deine Prophezeiungen um diese Karte herum, entsprechend ihrer Stufe (Stufe = wie oft das Muster durch dein Cóatl erfüllt ist).

Stufe



Bei Spielende erhaltene Prestigepunkte

Drehe deine Prophezeiungskarte um und lege sie verdeckt ab (gesichert)

DEIN ZUG

In deinem Zug **musst** du deinem Cóatl 2 Gefiederkarten hinzufügen. Jedesmal, wenn du deinem Cóatl eine Karte hinzufügst, hast du die Möglichkeit, Prophezeiungen zu erfüllen. Sobald du fertig bist, ziehst du 2 Gefiederkarten, um deine Kartenhand wieder aufzufüllen.

Startspieler: Du bist für die Rundenzählung zuständig. Vor dem Ausspielen deiner Gefiederkarten legst du 1 Segment des goldenen Cóatl vor dir ab.

GEFIEDERKARTE AUSSPIELEN

Sollte dies dein erster Zug sein, legst du einfach deine erste Gefiederkarte unterhalb deiner Stufenkarte vor dir ab, um mit deinem Cóatl zu beginnen. Ansonsten **musst** du die Karte rechts oder links an der Seite deines Cóatl anlegen. Du kannst die Karte direkt an die linke oder rechte Seite deines Cóatl anlegen **A**, oder du kannst sie so anlegen, dass sie das ganz links oder rechts liegende Körpersegment deines Cóatl überlappt (wodurch die untere Karte nur noch zur Hälfte sichtbar ist) **B**.



Beachte: Du darfst *niemals* eine Karte unter eine bereits gespielte Karte schieben.

Jede Gefiederkarte hat zwei Ausrichtungen. Du kannst dir aussuchen, wie herum du sie anlegst.



EINE KARTE ABWERFEN

Anstatt eine Karte aus deiner Hand auszuspielen, kannst du 1 Karte aus deiner Hand abwerfen, um die oberste Karte des Gefiederdecks aufzudecken und dann auszuspielen, indem du sie wie beschrieben an dein Cóatl anlegst.

PROPHEZEIUNGEN ERFÜLLEN

Wenn deine gerade ausgespielte Karte ein Muster bildet, das 1 oder mehrerer der ausliegenden Prophezeiungskarten entspricht, kannst du alle diese Karten erfüllen.

Je nachdem kannst du dann die Stufe deiner eigenen Prophezeiungen erhöhen, neue aus der Auslage nehmen und jedem zu dir benachbarten Spieler 1 Prophezeiungskarte stehlen (die Spieler direkt rechts und links von dir). Allerdings darfst du in jeder Runde höchstens 1 Prophezeiungskarte pro Gegner stehlen.

Wenn du eine Prophezeiung erfüllst, zählst du, wie oft dein Cóatl die Voraussetzung der Prophezeiung erfüllt. Dann legst du sie neben die passende Seite deiner Stufenkarte. Wenn du eine Prophezeiung auf Stufe 3 erfüllt hast (du hast sie 3 Mal oder öfter erfüllt), legst du sie verdeckt hin. Verdeckt liegende Prophezeiungen gelten als „gesichert“ und können nicht länger von anderen Spielern gestohlen werden.

Beispiel: Wenn du das blau-gelbe Gefieder **A** ausgespielt, erfüllst du die Prophezeiung „Überlappung mit Gelb oben“ aus der Auslage **B** und du stiehst die Prophezeiung „Blau - beliebige Farbe - Rot“ **C** von deinem linken Nachbarn. Dann, wenn du das grün-rote Gefieder **D** anlegst, stufst du deine Prophezeiungen „Farbe X - Grün - Farbe X“ **E** und „Grün - Rot“ **F** hoch (da du beide aktuell jeweils 2x erfüllst).



Hinweis: Beim Überlappen einer Gefiederkarte kann es vorkommen, dass du durch das Abdecken der Farbe eine deiner zuvor erfüllten offen liegenden Prophezeiungen herabstufen musst. Wenn du das machst, musst du die Prophezeiungskarte entsprechend verschieben. Gesichert liegende Prophezeiungen musst du jedoch nie herabstufen.

DEINE HAND UND DIE AUSLAGE AUFFÜLLEN

Sobald du 2 Karten an dein Cōatl angelegt hast, ist dein Zug vorbei. Ziehe 2 Karten vom Gefiederdeck, um deine Hand wieder aufzufüllen.

Dann wird die Prophezeiungsauslage vom Prophezeiungsdeck aufgefüllt (auf 3 Karten beim Spiel zu zweit; auf 2 Karten zu dritt oder viert). Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

KÖPFE UND SCHWÄNZE

Wenn jeder Spieler seinen 4. Zug beendet hat (also 8 Gefiederkarten ausgespielt hat), legt der Startspieler Kopf und Schwanz an den goldenen Cōatl an. Jeder wirft nun seine Gefiederkarten ab, nimmt sich seine Kopf- und Schwanzkarten und die letzte Runde beginnt.



In deinem letzten Zug wählst du einen Kopf, den du links an dein Cōatl legst und einen Schwanz, den du rechts anlegst. Solltest du dadurch Prophezeiungen erfüllen, geschieht das Erfüllen und Hochstufen wie gewohnt.



WERTUNG

Am Ende deines letzten Zugs, sobald du dein Cōatl vervollständigt hast, errechnest du deinen Punktestand:

- Du erhältst Prestigepunkte für jede deiner Prophezeiungen entsprechend ihrer Stufe.
- Du erhältst 3 Prestigepunkte, falls du eine Aufgabe auf der Tempelkarte erfüllt hast; du erhältst 7 Prestigepunkte, wenn du beide erfüllt hast.

Das bedeutet, dass jeder von euch seine eigene Schlusswertungsphase hat! Sobald deine Gesamtpunktzahl feststeht, kannst du keine Punkte mehr verlieren, selbst wenn dir andere Spieler danach noch Prophezeiungen stehen.



WERTUNGSBEISPIEL:

Du hast 5 Prophezeiungen und 1 Tempelaufgabe erfüllt:

- A** wird auf Stufe 1 gewertet (einmal erfüllt bei 10-11) = 2 Prestigepunkte (PP)
- B** wird auf Stufe 2 gewertet (zweimal erfüllt bei 5-6 und 14-15) = 5 PP
- C** wird auf Stufe 2 gewertet (zweimal erfüllt bei 1-2-3 und 2-3-4) = 5 PP
- D** & **E** werden auf Stufe 3 gewertet (2 gesicherte Prophezeiungen) = 12 PP (2x6)
- F** Du hast die obere Tempelaufgabe erfüllt (du hast mindestens 1 gelbe, 1 grüne und 1 rosa Prophezeiung) = 3 PP

Gesamt = 27 Prestigepunkte

SPIELENDE

Wenn alle ihre Wertung abgeschlossen haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der mehr Tempelkarten erfüllt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt, wer mehr gesicherte Prophezeiungskarten besitzt. Herrscht auch dann noch Gleichstand, teilt man sich den Sieg.

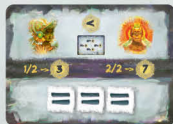
DETAILLIERTE BESCHREIBUNG DER TEMPELKARTEN

Jede Tempelkarte zeigt 2 Voraussetzungen. Wenn du 1 davon erfüllst, erhältst du 3 PP. Wenn du beide erfüllst, erhältst du 7 PP. Eine Prophezeiungskarte der Stufe 0 kann nicht zur Erfüllung einer Tempelkarte genutzt werden.



- Du hast mindestens 1 gelbe, 1 grüne und 1 rosa Prophezeiung (es zählen auch gesicherte Prophezeiungen).

- Dein Cōatl hat mindestens 16 Segmente (auch Kopf und Schwanz zählen dazu).



- Du hast eine grüne Prophezeiung auf einer niedrigeren Stufe* erfüllt als eine deiner gelben Prophezeiungen (es zählen auch gesicherte Prophezeiungen).

**niedrigere Stufe = dein Cōatl erfüllt sie weniger oft*

- Dein Cōatl hat 3 fortlaufende Segmente derselben Farbe (auch Kopf und Schwanz zählen dazu).



- Du hast mindestens 2 Prophezeiungen derselben Farbe auf derselben Stufe (z. B. 2 grüne bei Stufe 2).

- Dein Cōatl hat mindestens 6 Segmente derselben Farbe (auch Kopf und Schwanz zählen dazu).



- Du hast mindestens 1 gelbe, 1 blaue und 1 rosa Prophezeiung (es zählen auch gesicherte Prophezeiungen).

- Dein Cōatl hat nicht mehr als 12 Segmente (auch Kopf und Schwanz zählen dazu).



- Du hast eine blaue Prophezeiung auf einer niedrigeren Stufe* erfüllt als eine deiner rosa Prophezeiungen (es zählen auch gesicherte Prophezeiungen).

**niedrigere Stufe = dein Cōatl erfüllt sie weniger oft*

- Dein Cōatl hat dieselbe Anzahl roter und grüner Segmente (auch Kopf und Schwanz zählen dazu).



- Du hast mindestens 1 rosa, 1 blaue und 1 grüne Prophezeiung (es zählen auch gesicherte Prophezeiungen).

- Dein Cōatl hat dieselbe Anzahl blauer und gelber Segmente (auch Kopf und Schwanz zählen dazu).

DETAILLIERTE ERKLÄRUNG DER PROPHEZEIUNGSKARTEN

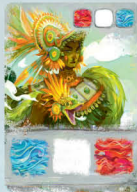
Jede Prophezeiung zeigt ein Muster. Wenn du das Muster einer Prophezeiung in derselben Anordnung von links nach rechts erzeugst, hast du diese Prophezeiung erfüllt.

Beachte: Immer wenn sich Karten überlappen, gilt nur die oben liegende Farbe zur Erfüllung von Prophezeiungen (auch für die, die keine Überlappung erfordern), die abgedeckte Farbe spielt keine Rolle.

Es folgen Beispiele von Prophezeiungskarten. Du kannst sie erfüllen, wenn Folgendes eintritt:



Du erzeugst ein Muster Grün-Rot.



Du erzeugst ein Muster Blau-[beliebige Farbe]-Rot.



Du erzeugst ein Muster [Grün oder Gelb]-Blau-[Grün oder Gelb]. Die Segmente auf der linken und rechten Seite müssen dabei nicht farblich gleich sein.



Du erzeugst ein Muster Blau-[nicht Blau]-Blau.



Du erzeugst ein Muster [Farbe X]-Grün-[Farbe X] (z. B. Schwarz-Grün-Schwarz oder sogar Grün-Grün-Grün).



Du erzeugst ein Muster [Überlappung mit Gelb oben].

Hinweis: das überlappte Segment darf eine beliebige Farbe haben.



Du erzeugst ein Muster Grün-[Überlappung ohne Grün oben].

Hinweis: das überlappte Segment darf eine beliebige Farbe haben.



SOLOMODUS

Die Erbauer des Tempels haben viel Arbeit in ein neues Automaton gesteckt. Sehr zum Ärger des Hohepriesters ist es jedoch unfähig, ein eigenes Cóatl zu malen. Andererseits zeigt es sich erstaunlich geschickt darin, die störenden Hindernisse nachzuahmen, die einem im Wettbewerb begegnen.

Wir stellen dir jetzt K.A.R.L. vor (Konkurrenz-ähnliche robotische Lebensform), kurz KARL. Er folgt den Anweisungen der Götter sklavisch.

SPIELZIEL

Um das Spiel zu gewinnen musst du sowohl KARL als auch KARL 2.0 besiegen.

- KARL ist ein normaler Wettstreit über 5 Runden.
- KARL 2.0 ist ein brutaler Wettstreit über 6 Runden.

VORBEREITUNG

- 1 Die Rückseiten der Kopf- und Schwanzkarten sind nummeriert. Nimm dir eine 1, eine 2 und eine 3 und lege sie als Reihe übereinander aus (1 oben, 3 unten). Diese sind die Erfüllungskarten, welche unterschiedliche Stufen darstellen. Sie trennen KARLs Prophezeiungen (links) von deinen (rechts). Lasse unter dieser Reihe genug Platz, um dein Cóatl zu erschaffen.
- 2 Nimm die blauen, gelben und rosa Götterkarten (sie sind auf den Rückseiten der Stufenkarten zu finden) und lege sie in eine Reihe oberhalb der Erfüllungskarten wie auf Seite 11 gezeigt. Diese Götter zeigen die Reihenfolge der Aktionen, die KARL in seinem Zug ausführt und beeinflussen sein Aktionsdeck.
- 3 KARL besitzt unterschiedliche Persönlichkeiten, die einen Einfluss auf seine Spielweise haben. Wähle KARLs Persönlichkeit aus der folgenden Liste und stelle ein Aktionsdeck zusammen. Nimm dazu zufällige Prophezeiungskarten mit den entsprechenden Kartenrückseiten.

Persönlichkeit	Ehrgeizig (wertet häufiger auf)	Herrisch (stiehlt häufiger)	Gierig (erfüllt häufiger)
KARL			
KARL 2.0			

Mische KARLs Aktionsdeck blind unter dem Tisch und lege es dann links in den Spielbereich.

- 4 Mische das Prophezeiungsdeck und lege 1 Prophezeiungskarte offen neben beide Seiten der Erfüllungskarte Stufe 1 (KARL und du beginnen also mit je 1 Prophezeiung).
- 5 Lege 3 Prophezeiungskarten offen rechts neben die Götterkarten. Sie sind die Prophezeiungs-Auslage. Lege die übrigen Prophezeiungskarten als Deck rechts neben die Auslage.
- 6 Mische das Gefiederdeck und lege es links neben die Götterkarten. Lasse daneben Platz für einen Abwurfstapel. Ziehe 4 Gefiederkarten als Start-Kartenhand.
- 7 Nimm die Kopf- und Schwanzkarten, die normalerweise für Spieler 4 gedacht sind und lege sie rechts in den Spielbereich.
- 8 Nimm die goldenen Rundenmarker (Kopf, Schwanz und 4 Körpersegmente) und lege sie rechts in den Spielbereich. Lege 1 der übrigen Körpersegmente beiseite (für den zweiten Wettstreit) und lege das letzte Segment zurück in die Schachtel.



Stufe 1

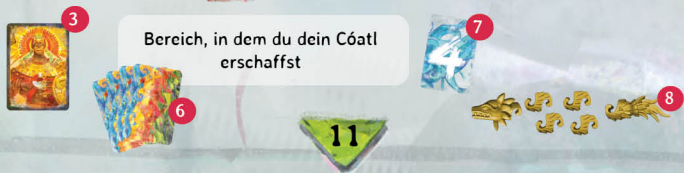
Bereich für KARLs Prophezeiungskarten	4 	1 	4 	Bereich für deine Prophezeiungskarten
---------------------------------------	-------	-------	-------	---------------------------------------

Stufe 2

Bereich für KARLs Prophezeiungskarten	1 	Bereich für deine Prophezeiungskarten
---------------------------------------	-------	---------------------------------------

Stufe 3

Bereich für KARLs gesicherte Prophezeiungskarten	1 	Bereich für deine gesicherten Prophezeiungskarten
--	-------	---



KARLS ZUG

KARL ist der Startspieler. Er folgt einer Reihe exakter Kommandos.

1- DECKE DIE OBERSTE GEFIEDERKARTE AUF

2- DECKE DIE NÄCHSTE GÖTTERKARTE AUF

3- FÜHRE AKTIONEN AUS

1- DECKE DIE OBERSTE GEFIEDERKARTE AUF

Die Gefiederkarte zeigt 2 Farben für den aktuellen Zug an. Dies sind KARLs bevorzugte Farben.

Beachte: Er zieht „beide“ Farben nicht etwa „einer“ Farbe vor. KARL ignoriert die Symbole „=“ und „□“, da sie keiner speziellen Farbe zugeordnet sind.



Bevorzugte
Farben

**2- DECKE DIE NÄCHSTE
GÖTTERKARTE AUF**

In der ersten Runde nutzt du den Gott, der oben auf dem Aktionsdeck sichtbar ist. In den folgenden Runden wirfst du die oberste Karte ab, damit die nächste sichtbar wird. KARL führt die Aktion, die zum ausliegenden Gott gehört, zweimal nacheinander aus.



KARL führt
die Erfüllen-
Aktion zweimal
hintereinander in
diesem Zug aus.

3- FÜHRE AKTIONEN AUS

KARL muss diese 3 Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

1- AUFWERTEN

2- STEHLEN

3- ERFÜLLEN

Wenn er die Wahl aus mehreren Prophezeiungen haben sollte, ist KARL so programmiert, dass er den PRIORITÄTS-Regeln dieser Aktion folgt.



1- AUFWERTEN

KARL wertet eine seiner Prophezeiungskarten auf (legt sie zur nächsten Stufe).

PRIORITÄT: KARL wertet die Prophezeiung mit der höchsten Stufe auf, die seiner bevorzugten Farbe entspricht. Entspricht keine Prophezeiung seiner bevorzugten Farbe, wertet er seine Prophezeiung mit der höchsten Stufe auf. Hat er mehrere zur Auswahl, wertet KARL die Karte auf, die näher an der Erfüllungskarte liegt.

AUFWERTEN



Schwarz ist eine seiner bevorzugten Farben



Beispiel: KARL wertet seine grüne Prophezeiung Stufe 1 auf Stufe 2 auf. Obwohl beide Prophezeiungen der bevorzugten Farbe entsprechen (rot oder schwarz), bevorzugt CARL Prophezeiungen, die näher an der Erfüllungskarte liegen.

2- STEHLEN

KARL stiehlt eine deiner Prophezeiungskarten und legt sie bei sich in der gleichen Stufe an.

PRIORITÄT: KARL nimmt sich deine Prophezeiung mit der höchsten Stufe, die seiner bevorzugten Farbe entspricht. Wenn keine deiner Prophezeiungen seiner bevorzugten Farbe entspricht, nimmt er sich deine Prophezeiung mit der höchsten Stufe. Hat er mehrere Karten zur Auswahl, nimmt sich KARL die, welche näher an der Erfüllungskarte liegt.

STEHLEN



Rot ist eine seiner bevorzugten Farben



Beispiel: Deine Prophezeiung Stufe 2 ist die Prophezeiung mit der höchsten Stufe, die zu KARLS bevorzugter Farbe passt. KARL stiehlt sie und legt sie links an seine Prophezeiungen an, bei derselben Stufe.

3- ERFÜLLEN

KARL erfüllt eine neue Prophezeiung aus der Auslage und legt die Karte an Stufe 1.

PRIORITÄT: KARL erfüllt die am weitesten links liegende Prophezeiung, die seiner bevorzugten Farbe entspricht. Wenn keine der Prophezeiungen seiner bevorzugten Farbe entspricht, erfüllt er einfach die am weitesten links liegende.

ERFÜLLEN



Beispiel: Die am weitesten links liegende Prophezeiung erfüllt KARLs bevorzugte Farbe, daher erfüllt er sie auf Stufe 1. KARLs Aktionskarte ist rosa, also erfüllt er eine zweite Prophezeiung: Die am weitesten rechts liegende Prophezeiung entspricht seiner bevorzugten Farbe ebenfalls, also erfüllt er sie auf Stufe 1.

KARL führt die Erfüllen-Aktion zweimal aus

DEIN ZUG

In jeder Runde spielst du deinen Zug wie im normalen Mehrspieler-Spiel, jedoch mit 3 Ausnahmen:

- Du darfst in jedem Zug bis zu 2 Prophezeiungskarten von KARL stehlen.
- Immer wenn du aufwertest, stiehst oder eine Prophezeiung aufwertest, musst du sie rechts neben alle Prophezeiungen legen, die bereits diese Stufe haben. Solltest du mehrere Prophezeiungen gleichzeitig erfüllen, entscheidest du über die Reihenfolge, in der du sie ablegst.
- Wenn du eine Prophezeiung auf Stufe 0 herabsetzen müsstest, wirfst du sie einfach ab.



ENDE DES WETTSTREITS

KARL macht seinen letzten Zug (auf die gleiche Weise wie seine anderen Züge), bevor seine Prestigepunkte gewertet werden. Dann, sobald deine Kopf- und Schwanzrunde beendet ist, zählst du deine Prestigepunkte wie im normalen Spiel.

Sollte KARLs Punktestand deinem entsprechen oder ihn übersteigen, gewinnt KARL und das Spiel ist vorbei. Ist dein Punktestand größer als KARLs, kannst du jetzt gegen KARL 2.0 antreten. Wenn du gegen KARL 2.0 antrittst, verläuft das Spiel über 6 Runden (du spielst 10 Gefiederkarten, bevor du zur Kopf- und Schwanzrunde übergehst) und du musst das fünfte goldene Körpersegment benutzen.

Um KARL aufzuwerten, mischst du eine weitere Karte in sein Aktionsdeck – gemäß der Persönlichkeit, die du bei der Vorbereitung für ihn gewählt hattest (siehe Persönlichkeitsliste auf Seite 10).

Setze den Spielbereich für das Spiel gegen KARL 2.0 wieder zurück.

SPIELENDE

Wenn du mehr Prestigepunkte als KARL 2.0 erringst, gewinnst du das Spiel. Anderenfalls gewinnt KARL 2.0.

IMPRESSUM



Autoren: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy
Entwickler: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy, Carl Brière
Illustratorin: SillyJellie
Künstlerische Leitung: Marie-Elaine Bérubé
Grafik-Design: Marie-Elaine Bérubé
Redaktion und Übersetzung ins Englische: Adam Marostica
Herausgeber: Jeux Synapses Games Inc.

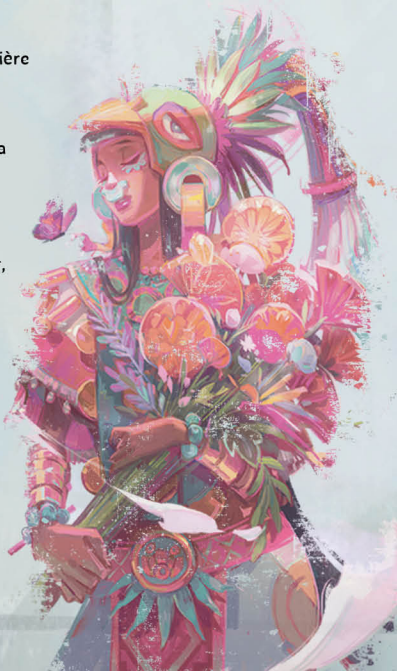
DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Michael Kröhnert
Redaktion und Layout: Sabine Machaczek
Besonderer Dank an: Franziska Schuster, Gerhard Tischler, Jan Wegner



© 2022 Jeux Synapses Games Inc.
Kein Teil dieses Produkts darf ohne schriftliche Genehmigung des Herstellers reproduziert werden:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
Qc J0P 1M0, Kanada
www.jeuxsynapsesgames.com

  @jeuxsynapsesgames



**TAUCHT EIN IN DIE AZTEKISCHE WELT
VON CÓATL UND SPIELT DAS BRETTSPIEL!**



**Wusstest du, dass die goldgefiederte
Schlange des Kartenspiels auch eine Mini-
Erweiterung für das Brettspiel Cóatl ist?**

**Nutzt die goldenen Segmente,
um die Spieler-Interaktion zu erhöhen
und ganz neue Möglichkeiten zu
schaffen!**

