

ЖОАТЪЛ



ПРАВИЛА



FANTASMAGORIA
GAMES



ВЪВЕДЕНИЕ

Предстои избор на нов върховен жрец на ацтеките. За да се докажете като достойни претенденти за тази висша позиция, вие участвате в престижен турнир, в който да впечатлите боговете. Извайте най-сложните и елегантни скулптури на Коатъли (съкратено от Кетцалкоатъл), за да грабнете победата и да спечелите желания пост на ацтекски върховен жрец.

КОМПОНЕНТИ



54

Кarti с пророчества



15

Кarti с храмове



1

Табло за ресурси / табло за отброяване на точките



4

Табла на играчите



3

Платнени торбички



12

Ритуални чипа



1

Маркер за стартовия играч



150

Пластмасови сегмента (15 опашки, 15 глави, и 120 прешлена)

ОБЩ ПРЕГЛЕД

По време на играта вие създавате Коатъли, като свързвате различните части от тялото (глави, прешлени и опашки) така, че да отговарят на условията на картите с пророчества, които искате да изпълните. Колкото повече условия бъдат изпълнени, толкова повече точки ще донесе Коатълът. Коатълите носят също така бонус точки, ако изпълняват някои от условията на карта с храм. Играта приключва, когато един играч завърши **третия** си Коатъл или когато се изчерпат **всички прешлени**.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Играчите се състезават за точки престиж, като създават възможно най-стойностни скулптури на Коатъли. В края на играта победител е човекът с най-много точки престиж.



ЗНАЕТЕ ЛИ, ЧЕ...

Кетцалкоатълът е ацтекско божество на въздуха, вятъра и познанието и представлява перната змия?

НАЧАЛНА ПОДРЕДБА (ПРИМЕР С ТРИМА ИГРАЧИ)

1. Поставете **таблото за ресурси** в средата на масата.

2. Всеки играч взема **табло и ритуални чипове** в избран цвят. *Забележка: Препоръчително е в първата си игра да играете без ритуалните чипове.*

3. Разделете частите по видове (глави, опашки и прешлени) и ги сложете в платнените торбички. Запълнете позициите от **таблото за ресурси** със сегменти, изтеглени на случаен принцип от съответните **торбички**. Отделните позиции трябва да съдържат или **2** прешлена, или **1** глава, или **1** опашка, както е изобразено на таблото. Дръжте торбичките под ръка, те ще са необходими през цялата игра.

4. Изберете кой ще играе първи и му подайте **маркера за стартовия играч**.

5. Размесете **картите с храмове** и раздайте по **1** на всеки играч. Тези карти са част от ръката на играча и се държат закрити. Разделете останалите карти с храмове на **2** тестета, поставени с **лицето нагоре** близо до таблото за ресурси. Откритите карти с храмове са общи за всички играчи.

6. Размесете **тестето с карти с пророчества** и го поставете закрито в близост до таблото за ресурси. Изтеглете най-горните **6** карти от тестето и ги поставете открити, формирайки запас от пророчества.

7. Раздайте **3/4/5/6** карти с **пророчества** съответно на **1-вия/2-рия/3-тия/4-тия** играч. Всеки играч избира **до 3** карти, които да задържи в ръката си и изчиства останалите. Картите в ръката се държат скрити от останалите играчи.



ВИДОВЕ КАРТИ

КАРТИ С ПРОРОЧЕСТВА

Основният начин за печелене на точки в играта е чрез изпълняването на **карти с пророчества**. За тази цел вие ще се стремите да подредите шарката на вашите Коатъли така, че да ви донесат възможно най-много точки. По време на играта ще може да си набавяте нови пророчества, но имате ограничение от **максимум 5 карти с пророчества**, които може да държите в ръката си.

Някои пророчества имат условия, които може да бъдат изпълнени по няколко пъти. В тези случаи един Коатъл носи различен брой точки, в зависимост от това колко пъти е изпълнено условието на картата.

Всеки сегмент от Коатъла може да се използва само **по веднъж** за една карта с пророчество. Въпреки това една и съща част може да се ползва за изпълняването на пророчества от **няколко различни карти**.

Важно: Прешлените, изобразени върху картите, се ползват като **универсален символ** и може да бъдат изпълнени от всеки вид сегмент, включително глави и опашки.

Точки престиж за всяко ниво на условието

Колко пъти е изпълнено условието

Напомняне за условието на картата

Последователност от сегменти, необходими за изпълняване на картата.



Разположение (посока) на Коатъла

Брой изпълнени условия

Точки престиж според броя изпълнени условия



Условия, които трябва да бъдат изпълнени

КАРТИ С ХРАМОВЕ

Картите с храмове предоставят различни допълнителни условия, които може да изпълните. Игралите започват с по 1 такава карта в ръката си, а на масата има 2 отворени карти от общите тестета. Когато завършите Коатъл, може да изпълните или картата в ръката си, или една от картите на масата (ако Коатълът отговаря на условията от картата). Картите носят определен брой точки, в зависимост от това дали е изпълнено само едно или и двете посочени условия.

СИМВОЛИ ОТ КАРТИТЕ С ПРОРОЧЕСТВА И ХРАМОВЕ



Част (сегмент) от Коатъл в изображения цвят (глава, опашка или прешлен).



Броят на изображения вляво и дясно сегменти трябва да е равен (минимум по 1).



Един или няколко сегмента от изображения цвят. Ако символът е бял, може да бъде изпълнен от част(и) в един или няколко различни цвята по избор.



Коатълът трябва да съдържа **точно** изображения брой сегменти (включително главата и опашката). Например, посоченият тук Коатъл трябва да съдържа точно 11 части.



Последователността е вярна само ако сегментът, задраскан с червен 'X', **не присъства**. С други думи, частта на това място трябва или да бъде в друг цвят, или изобщо да няма такава.



Коатълът не трябва да съдържа част, покрита с този символ.

ТОЧКУВАНЕ НА КАРТИ С ПРОРОЧЕСТВА И ХРАМОВЕ

Точките, които една карта носи, са изобразени в горния ляв ъгъл на картата. Има три варианта за отбелязване на точки.



ЕДИНИЧНО УСЛОВИЕ

Отбележете посочения брой точки, ако сте изпълнили условието на картата поне веднъж.



МНОЖЕСТВО УСЛОВИЯ

Отбележете съответните точки, в зависимост от това колко от условията на картата сте изпълнили.



УСЛОВИЕ С НАДГРАЖДАНЕ

Отбележете съответните точки, в зависимост от това колко пъти сте изпълнили условието на картата, до посочения максимум.
Забележка: Може да точкувате само едно ниво на условието.

ХОД НА ИГРАТА

Започвайки със стартовия играч и продължавайки по часовниковата стрелка всеки играч избира и изпълнява **едно** от следните действия в своя ход:

1. Набавяне на сегменти от таблото с ресурси
2. Набавяне на карти с пророчества от запаса
3. Сглобяване на Коатъл

1. НАБАВЯНЕ НА СЕГМЕНТИ

Изберете една позиция със сегменти от таблото с ресурси (1 глава, 1 опашка или 2 прешлена) и преместете съдържанието ѝ върху таблото си. Всеки квадрат от таблото на един играч може да съдържа само по **един** сегмент. Това ще рече, че върху таблото ви може да има **не повече от 8 сегмента**.

- Ако изберете да вземете прешлени, **трябва** да вземете и **двата** (независимо дали и двата цвята ви трябва или не).
- **Трябва** да имате отделни свободни места върху таблото си за **всички** части, които взимате.

ПОПЪЛВАНЕ НА ТАБЛОТО С РЕСУРСИ

Таблото се допълва когато:

- свършат всички **прешлени**
ИЛИ
- свършат всички **глави** и **опашки**.

Теглейки сегменти на случаен принцип, попълнете **всички** празни позиции (глави, опашки и прешлени) от таблото със съответстващите части.

Забележка: Ако в торбичките няма достатъчно сегменти от даден тип, попълнете доколкото е възможно (винаги се поставят по 2 прешлена на една позиция). След това продължете играта с частично запълненото табло с ресурси.

Ако играч вземе последните налични **прешлени** от таблото с ресурси и в торбичката не са останали повече прешлени, се задейства края на играта (виж **Край на играта**, стр. 9).



2. НАБАВЯНЕ НА КАРТИ С ПРОРОЧЕСТВА

Изберете една или повече от картите с пророчества, отворени в **запаса**, и/или изтеглете карти от **тестето** с пророчества. Може да вземете няколко карти наведнъж, но не може да надвишавате **лимита от 5 карти с пророчества** в ръката си.

Пример: Йорданка има две карти с пророчества в ръката си. Тя избира 2 пророчества от запаса и тегли една карта на сляпо от тестето. Сега тя държи максимума от 5 карти с пророчества в ръка.

След като приключите хода си, отворете нови карти с пророчества, така че да попълните запаса от пророчества до 6.

3. СГЛОБЯВАНЕ НА КОАТЪЛ

Използвайте събраните части от таблото си, за да направите нов Коатъл или ги добавете към съществуващ такъв. След това може да използвате тези Коатъли, за да изпълните карти с пророчества.

Когато сглобявате Коатъл, може да извършвате всяка от следните стъпки в **произволен ред, колкото пъти пожелаете** (уверете се, че спазвате **правилата за сглобяване на Коатъл**, описани на страница 8):

а. Започнете нов Коатъл

Вземете произволен сегмент от таблото си и го поставете на масата пред себе си.

Забележка: Не може да извършвате тази стъпка, ако вече имате 2 незавършени Коатъла.

б. Добавете части към съществуващ Коатъл

Вземете произволен сегмент от таблото си и го закачете към една от отворените страни на незавършен Коатъл.

Въпреки че Коатълите може да имат неограничен брой прешлени, те може да съдържат само по 1 глава и 1 опашка.

в. Изпълнете карта с пророчество

Поставете карта с пророчество от ръката си открита до един от незавършените си Коатъли, изпълняващ условието на картата. Ако Коатълът не изпълнява условието на картата, то тя не може да бъде поставена. Някои карти имат няколко нива на условието си, които може да бъдат изпълнени, като добавяте повече части към Коатъла. За да поставите карта е достатъчно да е изпълнено само най-ниското ѝ ниво, а самата карта се точкува едва в края на играта. Това означава, че по-нататък може да добавяте още части и да повишите стойността на Коатъла.

Пример: Коатълът на Йорданка има 3 сини сегмента, което означава, че той изпълнява най-ниското ниво от условието на тази карта. Тя може да постави картата с пророчество до този Коатъл и да продължи да добавя още сини сегменти впоследствие.



Правила за сглобяване на Коатъл:

- Може да имате не повече от два незавършени Коатъла едновременно.
- За да завършите Коатъл, той трябва да съдържа 1 глава, 1 опашка и поне 1 прешлен.
- За да завършите Коатъл, той трябва да изпълнява от 1 до 4 карти с пророчества.
- Един Коатъл не може да изпълнява идентични карти с пророчества.
- Веднъж поставени, сегментите на Коатъла не може да се местят или махат.
- Не може да съединявате два отделни Коатъла.
- Не сте длъжни да ползвате всички части от таблото си.
- Не е нужно вашето табло да бъде пълно, за да изберете да извършите действието *Сглобяване на Коатъл*.

Завършване на Коатъл

Когато завършите Коатъл, извършете следните стъпки преди да продължите с хода си:

- Изпълнете карти с пророчества с новозавършения Коатъл (*максимум до 4 карти с пророчества на Коатъл*).
↳ Ако новозавършеният ви Коатъл не е изпълнил нито едно пророчество досега, той **трябва** да изпълни поне едно в тази стъпка.
- Изпълнете, ако е възможно, **една** от картите с храм (от ръката си или от отворените карти от общите тестета) с новозавършения Коатъл и я поставете до него. *Към един Коатъл може да се постави само един храм.*
- Обявете точките престиж, които носи новият ви Коатъл.
- Обърнете с лицето надолу всички карти, изпълнени от новозавършения ви Коатъл.

ВАЖНО УТОЧНЕНИЕ: *Кarti с пророчества може да се поставят само до незавършен Коатъл или до такъв, който сте завършили в същия ход. Не може да поставяте повече карти с пророчества или храмове до Коатъли, които са завършени в предишни ваши ходове.*

Когато играч завърши **третия** си Коатъл, се задейства края на играта (виж **Край на играта**, стр. 9).

РИТУАЛНИ ЧИПОВЕ

Всеки играч започва играта с 3 ритуални чипа. Когато сте на ход, може да изчистите един от чиповете и да изиграете неговото действие, **вместо** едно от стандартните действия в играта.



Перфектен избор: Вземете или 1 глава, или 1 опашка, или 2 прешлена **по ваш избор** от съответната торбичка. След това попълнете **всички** празни места (за глави, опашки и прешлени) на таблото за ресурси.



Предсказване на бъдещето: Изчистете **всички** отворени карти с пророчества от общия запас (без да взимате никоя от тях) и отворете нови 6 от тестето. След това изчистете произволен брой карти от ръката си. Накрая вземете нови пророчества (от отворените или на сляпо от тестето), до максимум 5 пророчества в ръката.



Упованието на жреца: Вземете 1 от откритите карти с храм на масата и я добавете към ръката си. Когато завършвате Коатъл, може да изберете да изпълните тази карта с храм, вместо някоя от останалите.

КРАЙ НА ИГРАТА

Краят на играта се задейства, когато се случи едно от следните:

- а. Играл завърши третия си Коатъл.
- б. Няма повече налични прешлени (върху таблото с ресурси и в торбичката).

След това финалните ходове се изиграват в зависимост от това как е задействан края на играта.

- а. Ако края е задействан от играч, завършил 3-тия си Коатъл, всеки от останалите играчи изиграва по още един ход. Продължете по часовниковата стрелка, като:
 - ↳ ако редът ви в рунда е след играча, задействал края на играта (ориентирайте се по маркера за първия играч), имате право да извършите **две** действия в последния си ход.
 - ↳ ако редът ви е бил преди играча, задействал края на играта, извършвате само **едно** действие в последния си ход.

Пример: Има четирима играчи. Играл 2 завършва третия си Коатъл, с което задейства края на играта. Играчи 3 и 4 може да извършат по две действия в последния си ход. Играл 1 (стартовия играч) извършва само едно действие в последния си ход. Играл 2 не извършва повече действия. Играта приключва.

- б. Ако края е задействан с изчерпване на прешлените, продължете рунда докрай, така че всеки да е играл равен брой ходове (ориентирайте се по маркера за стартовия играч). След това **всеки** играч извършва по един последен ход.

След като всички играчи са приключили с последния си ход, преминете към точкуване.

ТОЧКУВАНЕ

Махнете всички неизползвани части от таблото с ресурси и го обърнете от страната за отброяване на точките. Всеки от играчите използва сегмент в своя цвят, за да маркира точките си. Ако играч премине 50 точки, той взема един от ритуалните си чипове и го слага до таблото за отброяване, след което продължава да отброява от 1-ва позиция нататък. Резултатът на играчите е позицията на сегмента, маркиращ точките им, плюс 50 точки за всеки такъв чип, който имат.

Играчите отбелязват точки престиж за всеки от своите **завършени** Коатъли, според това колко добре са изпълнили условията на техните карти с пророчества и храмове (виж стр. 5). **Незавършените** Коатъли **не носят** никакви точки в края на играта.

Играчът, събрал най-много точки престиж, се провъзгласява за върховен жрец на ацтеките и съответно печели играта. В случай на равенство печели този, който има най-много изпълнени карти с пророчества и храмове. Ако отново има равенство, печели играчът с най-стойностен Коатъл (единичен Коатъл, събрал най-много точки престиж).

ПРИМЕРНО ТОЧКУВАНЕ

Коатълът от примера долу е изпълнил 3 карти с пророчества и една с храм:

- Последните 4 сегмента (от 8 до 11) изпълняват условието на първата карта: **4 точки**.
- Въпреки че трите двойки сини сегменти (1-2, 4-5, 8-9) изпълняват условието на втората карта 3 пъти, картата носи точки само за две от тях: **5 точки**.
- Сините сегменти (части 1, 2, 4, 5, 8, 9) изпълняват условието на третата карта 6 пъти: **5 точки**.
- Липсата на зелени сегменти изпълнява едното условие на картата с храм, но сегментите са повече от 9, затова второто условие не е спазено: **3 точки**.

Коатълът носи общо **17 точки**.



СПЕЦИАЛНИ БЛАГОДАРНОСТИ

Ние от Synapses Games бихме искали да подчертаем колко вълнуващо и забавно беше това приключение. Нашето сътрудничество беше много специално и ние се чувстваме привилегирани, че изградихме толкова дълбока връзка с дизайнерите. Пожелаваме на Паскал и Етиен всичко най-хубаво и се надяваме да работим с тях по бъдещи проекти.

Също така бихме искали да подчертаем невероятната работа на илюстратора SillyJellie. Времето, прекарано в изследване на ацтекската култура си личи по внимателно подобрите детайли на нейните илюстрации.

И накрая, Synapses Games бихме искали да изкажем специални благодарности на целия екип. Енергията и ангажираността, които вложихте в този проект, създадоха невероятна игра. Гордеем се с това, което постигнахме заедно!

Автори: Паскал Брасар, Етиен Дюбоа-Рой
Разработка: Паскал Брасар, Етиен Дюбоа-Рой, Карл Бриер
Илюстрации: SillyJellie
Художествен директор: Игор Давин, Мари-Елейн Берубе, Карл Бриер
Графичен дизайн: Адриан Бартелеми, Мари-Елейн Берубе
Издател: Jeux Synapses Games Inc.
Превод: Леда Герова
Редакция: Красимира Димитрова, Александър Геров
Лого и оформление: Леда Герова

Българско издание 2021
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД
онлайн магазин: **BigBag.bg**
www.fantasmagoria.bg
София, ул. Лъвски рид 6
+359 895 61 88 10
kingdom@fantasmagoria.bg
 /fantasmagoria.bg

© 2021 Jeux Synapses Games Inc.
Всички права запазени. Никая част
от този продукт не може да бъде
възпроизвеждана без изричното
съгласие на:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com



ДЕТАЙЛНО РАЗЯСНЕНИЕ НА КАРТИТЕ С ПРОРОЧЕСТВА И ХРАМОВЕ



Условие:

Коатълът не трябва да съдържа сини сегменти.

и/или

Коатълът трябва да е съставен от точно 10 сегмента.

Точки престиж:

1 изпълнено условие: 3 точки.
2 изпълнени условия: 7 точки.



Условие:

Коатълът трябва да съдържа равен брой червени и жълти части (минимум по 1).

и/или

Коатълът трябва да е съставен от точно 12 сегмента.

Точки престиж:

1 изпълнено условие: 3 точки.
2 изпълнени условия: 7 точки.



Условие:

Коатълът трябва да съдържа 3, 4, 5, или 6* сини сегмента.

Точки престиж:

Получавате съответния брой точки. Сегментите може да не са съседни.

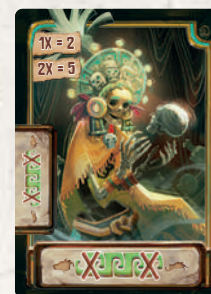


Условие:

Коатълът трябва да съдържа един или два* пъти последователност от 3 жълти сегмента.

Точки престиж:

Изпълнено веднъж: 3 т.
Изпълнено два пъти: 7 т.



Условие:

Коатълът трябва да съдържа един или два* пъти 2 съседни зелени сегмента, които не се допират до други зелени части.

Точки престиж:

Изпълнено веднъж: 2 т.
Изпълнено два пъти: 5 т.



Условие:

Коатълът трябва да съдържа следната поредица от сегменти*: зелено-черно-произволен брой части в произволни цветове-черно-зелено.

Точки престиж:

Получавате 4 точки.



Условие:

Коатълът трябва да съдържа един или два* пъти следната поредица от сегменти: зелено-произволен брой жълти-зелено.

Точки престиж:

Изпълнено веднъж: 2 т.
Изпълнено два пъти: 6 т.

* Коатълът може да съдържа посочената комбинация от сегменти и повече пъти, но това не носи допълнителни точки.



Условие:

Коатълът трябва да съдържа един, два или три* пъти последователност от жълто-зелено.

Точки престиж:

Изпълнено веднъж: 1 т.
Изпълнено два пъти: 3 т.
Изпълнено три пъти: 5 т.



Условие:

Коатълът трябва да съдържа една* последователност от червено-зелено-червено-зелено.

Точки престиж:

Получавате 5 точки.

