



INLEIDING

De benoeming van een nieuwe Azteekse hogepriester nadert. De kanshebbers voor de positie nemen deel aan een prestigieus toernooi om indruk te maken op de goden. Maak de meest complexe en elegante Cóatl-sculpturen (een Cóatl is een gevederde slang) om te winnen en de felbegeerde titel van Azteekse hogepriester te krijgen.

INHOUD



54

Voorspellingskaarten



15

Tempelkaarten



1

Vorraadbord / Scorebord



4

Spelersborden



3

Vorraadzakken



12

Offerfiches



1

Startspelerpion



150

Cóatl-delen
(15 staarten, 15 koppen,
en 120 rompdelen)

SPELOVERZICHT

Tijdens het spel creëren spelers Cóatls door kop-, romp- en staartdelen met elkaar te verbinden die voldoen aan de voorwaarden van de voorspellingskaarten die ze wensen te vervullen. Hoe meer voorspellingskaarten een Cóatl vervult, hoe meer punten hij scoort. Een Cóatl kan ook bonuspunten opleveren door te voldoen aan de voorwaarden van één van de tempelkaarten. Het spel wordt beëindigd wanneer een speler zijn 3e Cóatl heeft voltooid, of wanneer de voorraad rompdelen uitgeput is.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers strijden om zoveel mogelijk punten te scoren door waardevolle Cóatl-sculpturen te maken. Aan het einde van het spel, wordt de speler met de meeste punten tot winnaar uitgeroepen.



WIST JE DAT...

COATL WORDT UITGESPROKEN
ALS KO-AT-EL?

VOORBEREIDING (VOOR 3 SPELERS)

1. Plaats het Voorraadbord in het midden van de tafel.

2. Elke speler kiest een Spelersbord en neemt Offerfiches in de bijbehorende kleur. Opmerking: voor een eerste spel, raden we aan om geen Offerfiches te gebruiken.

3. Vul het Voorraadbord door willekeurig Cóatl-delen uit de bijbehorende Voorraadzakken te trekken. Leg de zakken binnen het bereik van alle spelers, ze zullen tijdens het spel nog gebruikt worden:

4. Kies een startspeler en geef hem de Startspelerpion.

5. Schud de Tempelkaarten en geef er één aan elke speler, deze wordt geheim gehouden in de hand. Verdeel de resterende kaarten in twee open trekstapels en leg ze naast het Voorraadbord.

6. Schud de Voorspellingskaarten en plaats de trekstapel naast het Voorraadbord. Trek 6 Voorspellingskaarten en leg ze zichtbaar op tafel om het Voorspellingsaanbod te vormen.

7. Geef 3/4/5/6 Voorspellingskaarten aan de 1^{ste}/2^{de}/3^{de}/4^{de} speler. Elke speler mag tot 3 Voorspellingskaarten kiezen die in de hand geheim gehouden worden, de overige kaarten worden afgelegd.



SOORTEN KAARTEN

VOORSPELLINGSKAARTEN

Om punten te scoren moet je voornamelijk Voorspellingskaarten vervullen. Stel je Cóatl zodanig samen dat deze zoveel mogelijk overeen komt met de patronen op de Voorspellingskaarten.

Sommige Voorspellingskaarten hebben voorwaarden die meerdere keren vervuld kunnen worden. Als dit het geval is, scoort de Cóatl elke keer dat hij aan deze voorwaarden voldoet, tot het aangegeven maximum.

Elk Cóatl-deel kan slechts eenmalig per Voorspellingskaart gebruikt worden, maar hetzelfde deel kan wel gebruikt worden om meer dan één Voorspellingskaart te voltooien.

Belangrijk: Het getoonde rompdeel op de kaart kan elk deel vertegenwoordigen, dus ook een staart of kop.

Puntenwaarde voor elk voorwaardeniveau

Aantal keer dat de voorwaarde vervuld kan worden

Herinnering van de voorwaarde

De volgorde van de delen om de kaart te voltooien



Oriëntatie van de Cóatl

Aantal vervulde voorwaarden

Puntenwaarde voor elk voorwaardeniveau



TEMPELKAARTEN

Tempelkaarten zijn doelen die vervuld kunnen worden. Spelers beginnen elk met 1 tempelkaart in hun hand en er liggen 2 tempelkaarten open naast de gemeenschappelijke trekstapel. Als je een Cóatl voltooit mag je, indien mogelijk, een persoonlijke of gemeenschappelijke tempelkaart vervullen.

Voorwaarden die vervuld moeten worden

SYMBOLLEN OP DE VOORSPELLINGS- EN TEMPELKAARTEN



Een Cōatl-deel (kop, staart of rompdeel) in de afgebeelde kleur.



Het aantal delen links van dit symbool moet gelijk zijn aan het aantal delen rechts van dit symbool (minimaal 1 deel).



Eén of meer delen in de afgebeelde kleur. Als het symbool wit is, mogen de delen van willekeurige kleur zijn.



De Cōatl moet uit precies zoveel delen bestaan (inclusief kop en staart) als het getal aangeeft. In dit voorbeeld moet de Cōatl uit precies 11 delen bestaan.



Deze reeks is geldig indien het door een rode 'X' doorgestreept deel niet aanwezig is. Met andere woorden, het deel op deze positie heeft een andere kleur, of is er helemaal geen deel op deze positie.



Het door dit symbool bedekte deel mag niet aanwezig zijn.

VOORSPELLINGS- EN TEMPELKAARTEN SCOREN

Het aantal punten dat een kaart scoort wordt weergegeven in de linkerbovenhoek. Er zijn drie manieren om punten te scoren:



ENKELVOUDIGE VOORWAARDE

Scor het aangegeven aantal punten als je minstens eenmaal aan de voorwaarde op de Cōatlkaart hebt voldaan.



MEERVOUDIGE VOORWAARDE

Scor het aantal punten dat overeenkomt bij het aantal keren dat de Cōatl aan de voorwaarde voldoet, tot het aangegeven maximum.

Opmerking: Je kunt maar één niveau per kaart scoren.



MEERDERE VOORWAARDEN

Scor punten afhankelijk van het aantal voorwaarden op de kaart waaraan de Cōatl voldoet.

SPELOVERZICHT

Beginnend met de startspeler, en daarna met de klok mee, kiest iedere speler één van de volgende acties die hij in zijn beurt uitvoert:

1. Neem Cóatl-delen
2. Kies Voorspellingskaarten
3. Bouw een Cóatl

1. NEEM CÓATL-DELEN

Kies een veld op het Voorraadbord (1 kop, 1 staart of 2 rompdelen) en plaats de inhoud ervan op je Spelersbord. Elk veld op je Spelersbord kan precies één Cóatl-deel bevatten, op elk Spelersbord is dus plaats voor maximaal 8 delen.

- Als je een veld kiest met rompdelen, moet je ze allebei nemen.
- Je moet voldoende ruimte op je Spelersbord hebben voor elk deel dat je wilt nemen.

HET VOORRAADBORD AANVULLEN

Vul het Voorraadbord aan wanneer :

- de voorraad rompdelen op is
OF
- de voorraad koppen en staarten op is

Vul alle lege vakjes op het Voorraadbord met willekeurig getrokken delen van de overeenkomende soort.

Opmerking : Als er in een zak niet voldoende delen zijn om alle vakjes te vullen, vul je zoveel mogelijk aan (altijd 2 rompdelen per veld), en speel je verder met de gedeeltelijk aangevulde voorraad.

Als de voorraad rompdelen en de Voorraadzak leeg is, wordt het spel beëindigd (zie Einde van het spel, pagina 9).



2. KIES VOORSPELLINGSKAARTEN

Kies één of meer Voorspellingskaarten uit het aanbod en/of trek ze van de stapel, en voeg ze toe aan de kaarten in je hand. Je kunt tijdens deze actie meerdere kaarten nemen, maar je mag de handlimiet van 5 kaarten nooit overschrijden.

Voorbeeld: Jordana heeft 2 kaarten in haar hand. Ze kiest ervoor om 2 kaarten uit het aanbod te nemen en 1 kaart van de stapel te trekken. Ze heeft nu haar handlimiet van 5 kaarten bereikt.

Aan het einde van je beurt, trek je Voorspellingskaarten van de stapel om het aanbod opnieuw aan te vullen tot 6 kaarten.

3. BOUW EEN CÓATL

Gebruik je verzamelde delen om een nieuwe Cóatl te bouwen en/of één of meer bestaande Cóatls verder uit te breiden. Daarna mag je deze Cóatls gebruiken om Voorspellingskaarten te vervullen.

Tijdens het samenstellen van je Cóatl mag je de volgende acties uitvoeren, in willekeurige volgorde en zo vaak je het wenst (zorg er wel voor dat je de Cóatl Bouwregels volgt, zie pagina 8):

a. Begin een nieuwe Cóatl

Neem een Cóatl-deel van je Spelersbord en leg het voor je op tafel.

Opmerking: Deze bouwactie kan niet uitgevoerd worden indien je reeds 2 onvolledige Cóatls hebt.

b. Een bestaande Cóatl uitbreiden

Neem een Cóatl-deel van je Spelersbord en bevestig het aan een uiteinde van één van je onvolledige Cóatls. Hoewel een Cóatl meerdere rompdelen kan hebben, kan hij maar maximaal 1 kop en 1 staart hebben.

c. Een Voorspellingskaart vervullen

Leg een Voorspellingskaart (uit je hand) naast één van je onvolledige Cóatls waarvan de eigenschappen voldoen aan de voorwaarden van de kaart (zie pagina 5). Als de Cóatl niet voldoet aan de voorwaarden, kan de kaart niet gespeeld worden. Sommige kaarten hebben meerdere niveaus, die je kunt voldoen door meer delen aan je Cóatl toe te voegen. Hoewel een Voorspellingskaart vervullen betekent dat je aan de minimumvoorwaarde voldoet, wordt de kaart pas aan het einde van het spel gescoord. Dit betekent dat je je Cóatl nog kunt uitbreiden en daarmee de waarde kunt verhogen.

Voorbeeld: Jordana heeft 3 blauwe delen, waarmee ze voldoet aan de minimumvoorwaarde voor deze Voorspellingskaart. Ze mag de Voorspellingskaart naast haar Cóatl leggen en kan later nog meer blauwe delen toevoegen.



Cóatl Bouwregels:

- Je mag maximaal 2 onvolledige Cóatls hebben.
- Om een Cóatl te voltooien, moet deze 1 kop, 1 staart en ten minste 1 rompdeel hebben.
- Je hebt 1 tot 4 Voorspellingskaarten nodig om een Cóatl te voltooien.
- Een Cóatl kan niet gebruikt worden om identieke Voorspellingskaarten te voldoen.
- Eenmaal geplaatst, kunnen Cóatl-delen niet verplaatst of verwijderd worden.
- 2 Cóatl kunnen nooit samengevoegd worden.
- Je bent niet verplicht alle Cóatl-delen op je Spelersbord te gebruiken.
- Je Spelersbord hoeft niet vol te zijn om de actie 'Bouw een Cóatl' te kiezen.

Een Cóatl voltooien

Als je een Cóatl voltooit, voer je de volgende stappen uit voordat je verder gaat met je beurt:

- Vervul zoveel Voorspellingskaarten als je wilt met je zojuist voltooide Cóatl (maximum 4 Voorspellingskaarten per Cóatl).
 - Als bij je zojuist voltooide Cóatl geen Voorspellingskaarten liggen, moet je er in deze stap minstens één vervullen.
- Vervul één van de Tempelkaarten uit je hand of van één van de twee stapels met je zojuist voltooide Cóatl, indien mogelijk.
- Draai alle, met de voltooide Cóatl, vervulde kaarten (met de beeldzijde naar beneden) om.

Onthoud: Met de Bouwactie "Vervul een Voorspellingskaart" kunnen enkel kaarten bij een incomplete Cóatl geplaatst worden. De actie 'Een Cóatl voltooien' is je laatste kans om Voorspellingskaarten bij een voltooide Cóatl te plaatsen.

Wanneer een speler zijn 3de Cóatl voltooit, belandt het spel in de eindfase (zie Einde van het spel, pagina 9).

OFFERFICHES

Elke speler begint het spel met 3 Offerfiches. In plaats van een standaardactie te spelen, mag je een Offerfiche afleggen om de bijbehorende actie uit te voeren:



Uitstekende Keuze: Trek uit de overeenkomstige zak 1 kop, 1 staart, of 2 rompdelen naar keuze en leg deze op je spelersbord. Vul daarna alle lege ruimtes van het Voorraadbord aan.



Blik in de toekomst: Leg alle Voorspellingskaarten in het open aanbod af, vul deze daarna weer aan. Leg naar keuze een aantal handkaarten af, en voer vervolgens de actie "Kies Voorspellingskaarten" uit.



Priesteropdracht: Neem één van de open Tempelkaarten en voeg deze toe aan je hand. Als je een Cóatl voltooit, kun je deze persoonlijke Tempelkaart vervullen in plaats van een gemeenschappelijke Tempelkaart.



EINDE VAN HET SPEL

Spelers blijven hun beurten uitvoeren, met de klok mee, totdat één van de volgende situaties zich voordoet:

- a. Een speler voltooit zijn 3de Cóatl.
- b. Er zijn geen rompdelen meer in de voorraad (noch op het bord, noch in de zak).

Hierna zullen de laatste beurten van het spel anders gespeeld worden, afhankelijk van hoe het einde van het spel is ingeluid.

- a. Als het einde van het spel is ingeluid doordat een speler zijn 3de Cóatl voltooid heeft, komt iedere andere speler nog eenmaal aan de beurt. Je speelt verder met de klok mee:
 - ↳ Als je later in de speelvolgorde bent (kijk wie de Startspelerpion heeft) dan de speler die het einde van het spel heeft ingeluid, mag je in je laatste beurt tot twee acties uitvoeren.
 - ↳ Als je eerder in de speelvolgorde bent dan de speler die het einde van het spel heeft ingeluid, mag je in je laatste beurt één actie uitvoeren. Voorbeeld met 4 spelers: Speler 2 voltooit zijn 3de Cóatl en luidt het einde van het spel in. Spelers 3 en 4 mogen elk 2 acties uitvoeren in hun laatste beurt. Daarna mag speler 1 slechts één actie uitvoeren in zijn laatste beurt. Speler 2 heeft geen beurt meer. Het spel is afgelopen.
- b. Als het einde van het spel is ingeluid doordat de voorraad rompdelen uitgeput is, speel je de huidige ronde nog uit zodat alle spelers hetzelfde aantal beurten hebben gespeeld (speel tot de Startspelerpion). Daarna speelt iedere speler nog één laatste beurt.

Zodra alle spelers hun laatste beurt hebben uitgevoerd, volgt de eindtelling.

EINDTELLING

Verwijder alle overgebleven delen op het Voorraadbord, en draai het om naar de scorebordzijde. Elke speler gebruikt een Cóatl-deel dat overeenkomt met zijn spelerskleur om zijn punten bij te houden op het Scorebord. Als de scoremarker van een speler de 50 punten passeert, plaats je een Offerfiche (50-zijde naar boven) naast het Scorebord, en tel je verder vanaf 1. Je eindscore is gelijk aan de positie van je scoremarker plus 50 punten per Offerfiche naast het Scorebord.

Iedere speler scoort punten voor zijn voltooide Cóatls, afhankelijk van hoe goed elke Cóatl voldoet aan de voorwaarden van zijn Voorspellings- en Tempelkaarten (zie pagina 5).

De speler die in totaal de meeste punten heeft verdiend, ontvangt de titel Hogepriester van de Azteken en wint daarmee het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste Voorspellings- en Tempelkaarten naast zijn voltooide Cóatls heeft liggen. Als er dan nog steeds een gelijke stand is, wint de speler die de hoogst scorende Cóatl heeft (de meeste punten oplevert met de bijbehorende kaarten).

VOORBEELD :

Deze Cóatl heeft 3 Voorspellingskaarten en 1 Tempelkaart vervuld:

- De laatste 4 delen (8-11) voldoen aan de voorwaarde van de eerste kaart: **4 punten**.
- Hoewel de 3 geïsoleerde paren blauwe delen (1-2, 4-5, 8-9) voldoen aan de voorwaarde van de tweede kaart, kan je er maar twee scores: **5 punten**.
- De blauwe delen (1, 2, 4, 5, 8, 9) voldoen alle 6 aan de voorwaarde van de derde kaart: **5 punten**.
- De afwezigheid van groene delen voldoet aan de eerste voorwaarde op de Tempelkaart, maar er zijn teveel delen om aan de tweede voorwaarde te voldoen (precies 9 delen): **3 punten**.

Deze Cóatl scoort in totaal 17 punten.



DANKWOORD

Synapses Games wil benadrukken hoe opwindend en leuk dit avontuur is geweest. Deze samenwerking was heel speciaal en we zijn heel gelukkig met de hechte band die we hebben opgebouwd met de ontwerpers. We wensen Pascale en Etienne het allerbeste en hopen in de toekomst weer met hen te mogen werken.

We willen ook het geweldige werk van illustrator SillyJellie benadrukken. De tijd die ze heeft genomen om de Aztekencultuur te bestuderen heeft zich uitbetaald in de prachtige details in haar illustraties.

Tenslotte bedankt Synapses Games het hele team. De energie en toewijding die zij in dit project hebben gelegd, hebben bijgedragen aan de productie van een geweldig spel. Zij kunnen trots zijn op wat we samen hebben bereikt!

HET TEAM

Spelontwerp: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy
Ontwikkeling: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy, Carl Brière
Illustraties: SillyJellie
Vormgeving: Igor Davin, Marie-Elaine Bérubé, Carl Brière
Grafisch ontwerp: Adrien Barthélemy, Marie-Elaine Bérubé
Bewerking : Adam Marostica, Sean Jacquemain,
Jean-François Gagné
Nederlandse Vertaling : Olav Fakkeldij, Jessica Prins
Uitgever: Jeux Synapses Games Inc.

© 2020 Jeux Synapses Games Inc.
Geen enkel deel van dit product
mag worden gereproduceerd
zonder schriftelijke toestemming
van :

Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude
Pointe-des-Cascades, QC J0P 1M0
Canada

www.jeuxsynapsesgames.com



GEDETAILLEERDE UITLEG VAN TEMPEL- EN VOORSPELLINGSKAARTEN



Voorwaarde:
De Cóatl heeft geen blauwe delen
en/of
De Cóatl is precies 10 delen lang

Puntenwaarde:
1 voorwaarde voldaan: 3 punten.
2 voorwaarden voldaan: 7 punten.



Voorwaarde:
De Cóatl heeft een gelijk aantal
gele en rode delen (minimaal 1)
en/of
De Cóatl is precies 12 delen lang.

Puntenwaarde:
1 voorwaarde voldaan: 3 punten.
2 voorwaarden voldaan: 7 punten.



Voorwaarde:
De Cóatl heeft 3, 4, 5,
of 6+ blauwe delen.

Puntenwaarde:
Scoor het aangegeven
aantal punten. De delen
hoeven niet naast elkaar
te liggen.



Voorwaarde:
De Cóatl heeft 1 of 2+
groen-groen reeksen
die niet grenzen aan
andere groene delen.

Puntenwaarde:
Scoor het aangegeven
aantal punten.



Voorwaarde:
De Cóatl heeft 1 of
2+ geel-geel-geel
reeksen

Puntenwaarde:
Scoor het
aangegeven
aantal punten.



Voorwaarde:
De Cóatl heeft 1 of 2+
reeksen van een
willekeurig aantal gele
delen voorafgegaan en
gevolgd door een groen
deel.

Puntenwaarde:
Scoor het aangegeven
aantal punten



Voorwaarde:
De Coatl heeft 1 reeks groen-
zwart en 1 reeks zwart-groen,
van elkaar gescheiden door
een willekeurig aantal delen,
ongeacht hun kleur.

Puntenwaarde:
Scoor 4 punten.



Voorwaarde:
De Cóatl heeft 1, 2, of 3+
geel-groen reeksen.

Puntenwaarde:
Scoor het aangegeven
aantal punten.



Voorwaarde:
De Cóatl heeft een
rood-groen-rood-
groen reeks.

Puntenwaarde:
Scoor 5 punten.

