



ПАСКАЛЬ
БРАССАР



SILLY-
JELLIE



ЕТЬЕН
ДЮБУА-РОЙ

КОЯТЛЪ

ПРАВИЛА ГРИ



ВСТУП

Незабаром народ побачить нового верховного жерця ацтеків. На престижному турнірі визначають того, хто посяде цей високий пост. Кожен учасник намагатиметься якнайбільше вразити богів і здобути їхню прихильність. Тож створіть найвигадливіші й найвитонченіші скульптури коатлів (мітичних пернатих зміїв) і виборіть жаданий титул верховного жерця!

КОМПОНЕНТИ



54

карти пророцтв



15

карт храмів



1

диск / трек для підрахунку очок



4

ігрові планшети



3

мішечки



12

жертвних жетонів



1

жетон першого гравця



150

частин коатлів
(15 хвостів, 15 голів
і 120 сегментів тіла)

ОГЛЯД ГРИ

Протягом партії гравці створюватимуть коатлів, з'єднуючи різні типи їхніх частин — голови, хвости, сегменти тіла — так, щоб вони відповідали вимогам карт пророцтв. Що більше вимог карт пророцтв задовольнить коатль, то більше очок престижу він принесе. Коатль також може принести додаткові очки престижу, якщо задовольнить вимоги однієї з карт храмів. Гра добігає кінця, коли один з гравців завершить свого третього коатля або коли буде вичерпаний запас сегментів тіла.

МЕТА ГРИ

Кожен гравець намагається здобути якомога більше очок престижу, створюючи вишукані скульптури коатлів. Коли гра добіжить кінця, гравця з найбільшою кількістю очок престижу визнають переможцем.



ЧИ ЗНАЛИ ВИ, ЩО...

КЕТЦАЛЬКОАТЛЬ (ПЕРНАТИЙ ЗМІЙ) — БОГ РАНКОВОЇ ЗОРІ Й КУЛЬТОВИЙ ГЕРОЙ У РЕЛІГІЯХ МАЙЯ ТА АЦТЕКІВ

ПРИГОТУВАННЯ (ПРИКЛАД ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ)

1. Покладіть **диск** у центрі ігрової зони.

2. Кожен учасник отримує **ігровий планшет** і **жертвні жетони** того самого кольору. *Важливо. Під час вашої першої партії радимо не використовувати жертвні жетони.*

3. Наповніть комірки **диска** випадковими частинами коатлів, витягаючи їх навмання з відповідних **мішечків** (голова і хвіст по 1 частині, сегменти тіла — по 2). Покладіть мішечки поряд з ігровою зоною, вони знадобляться вам протягом гри.

4. Виберіть, хто виконуватиме перший хід, і видайте йому **жетон першого гравця**.



5. Перетасуйте **карти храмів** і роздайте по одній такій карті долілиць кожному гравцеві. Гравці не показують отримані карти суперникам. Розділіть решту карт на 2 стоси й покладіть їх горілиць біля **диска**.

6. Перетасуйте й покладіть долілиць **колоду пророцтв** поряд з **картами храмів**. Візьміть 6 карт пророцтв і викладіть їх горілиць, як зображено на малюнку. Це ваш **запас карт пророцтв**.

7. Видайте 3/4/5/6 **карт пророцтв** 1^{му}/2^{му}/3^{му}/4^{му} гравцеві. Кожен гравець вибирає щонайбільше **3 карти пророцтв**, які лишає на руці, і скидає решту. Гравці не показують свої карти іншим гравцям.

ТИПИ КАРТ

КАРТИ ПРОРОЦТВ

Здебільшого ви будете здобувати очки, виконуючи вимоги карт пророцтв. Тож створіть ваших коатлів так, щоб набрати якомога більше очок престижу.

На деяких картах пророцтв указані вимоги, які можна виконати кількох разів. Якщо ваш коатль відповідає більшому рівню вимоги, ви здобуваєте більше очок. Однак не більше за вказаний на карті максимум.

Окрему частину коатля рахують для однієї карти пророцтва лише один раз. Утім, ту саму частину коатля можна використати для виконання вимог на кількох картах пророцтв.

Важливо. Щоб виконати вимогу карти (зображених сегментів тіла), можна використовувати будь-які частини, зокрема голову й хвіст.

Винагорода за кожен рівень вимоги

Скільки разів виконана вимога

Нагадування про вимогу

Послідовність частин, потрібна для виконання карти пророцтва



Орієнтація коатля

КАРТИ ХРАМІВ

На картах храмів указані цілі, які ви можете досягти. Гравці починають гру з 1 картою храму на руці. Також їм доступні 2 спільні карти храмів, що лежать горілиць у відповідних стогах. Коли ви завершили коатль, ви можете (якщо здатні) виконати вимогу власної карти храму або однієї зі спільних карт храмів. Покладіть таку карту біля завершеного коатля.

Вимоги, які треба виконати

Кількість виконаних вимог

Винагорода за кожен рівень вимоги



СИМВОЛИ НА КАРТАХ ПРОРОЦТВ І КАРТАХ ХРАМІВ



Частина коатля (голова, хвіст або сегмент тіла) зображеного кольору.



Кількість частин ліворуч від цього символу повинна дорівнювати кількості частин праворуч від цього символу (мінімум по 1 частині).



Одна чи більше частин зображеного кольору. Якщо цей символ білого кольору, його частини можуть бути будь-яких кольорів.



Кількість частин завершеного коатля (рахуючи голову й хвіст) повинна дорівнювати вказаному числу. Наприклад, цього коатля треба створити з 11 частин.



Послідовність вважають правильною, якщо коатль не має закреслених частин **X**. Тобто на закресленій позиції повинна бути частина іншого кольору або не бути жодної частини.



Недопустима частина.

НАРАХУВАННЯ ОЧОК ЗА КАРТИ ПРОРОЦТВ І КАРТИ ХРАМІВ

У верхньому лівому куті на карті вказана кількість очок, які можна набрати, виконавши вимоги. Очки рахують трьома способами:



ОДНОРАЗОВА ВИМОГА

Здобудьте вказану кількість очок, якщо ваш коатль принаймні одноразово задовольняє вимогу карти.



КІЛЬКА ВИМОГ

Здобудьте очки відповідно до кількості вимог, які задовольняє коатль.



БАГАТОРАЗОВА ВИМОГА

Здобудьте очки відповідно до того, скільки разів коатль задовольняє вимогу карти. Однак не більше за вказаний на карті максимум.

Важливо. Ви можете зарахувати лише один рівень вимоги.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає та виконує одну з наведених нижче дій. Це вважають ходом гравця:

1. Узяти частину коатля
2. Вибрати карти пророцтв
3. Створити коатля

1. УЗЯТИ ЧАСТИНУ КОАТЛЯ

Виберіть одну комірку на диску (з 1 головою, з 1 хвостом чи з 2 сегментами тіла), візьміть її вміст і покладіть на власний ігровий планшет. На кожній комірці планшета можна зберігати лише 1 частину коатля. Тобто на кожному ігровому планшеті можна зберігати не більше ніж 8 частин коатля.

- Якщо на диску ви вибрали комірку з сегментами тіла, то берете обидва.
- Ви повинні мати достатньо вільних комірок на вашому ігровому планшеті, щоб розмістити взяті частини коатля.



ПОПОВНЕННЯ ДИСКА

Поповнюйте диск:

- якщо на диску не лишилося **сегментів тіла** АБО
- якщо на диску не лишилося **голів і хвостів**.

Покладіть на порожні комірки на диску випадкові частини коатля з відповідних мішечків.

Важливо. Якщо в мішечках не вистачає частин для поповнення всіх комірок на диску, поповніть усі можливі комірки (у кожену комірку з сегментами завжди кладіть 2 сегменти тіла) і продовжуйте партію з частково незаповненим диском.

Якщо запас сегментів тіла вичерпаний і частин цього типу не лишилося у відповідному мішечку запасу, переходьте до етапу кінця гри (див. **Кінець гри**, с. 9).



2. ВИБРАТИ КАРТИ ПРОРОЦТВ

Виберіть і додайте собі на руку одну чи більше карт пророцтв із запасу та/або з верху **колоди пророцтв**. Виконуючи цю дію, ви можете взяти кілька карт. Але не перевищуйте ліміт руки, що становить 5 карт.

Приклад. Аліса має 2 карти на руці. Вона вирішує взяти 2 карти пророцтв, що лежать горілиць, та 1 карту з колоди. Наразі вона досягла ліміту руки в 5 карт.

Наприкінці вашого ходу відкрийте потрібну кількість карт з колоди пророцтв, щоб поповнити їхній запас до 6 карт.

3. СТВОРИТИ КОАТЛЯ

Використайте наявні частини з вашого ігрового планшета, щоб розпочати нового коатля і/або продовжити вже розпочатого. Потім ви можете використати цих коатлів для розіграшу карт пророцтв.

Створюючи вашого коатля, ви можете виконати нижчевказані дії в будь-якому порядку **стільки разів, скільки забажаєте** (упевніться, що ви дотримуетесь всіх **правил створення коатля** на с. 8):

А. Розпочати нового коатля

Візьміть будь-яку частину з вашого ігрового планшета й покладіть її на стіл перед собою. **Важливо.** Ви не можете виконувати цю дію, якщо вже маєте двох незавершених коатлів.

Б. Продовжити вже розпочатого коатля

Візьміть частину з вашого ігрового планшета й приєднайте її до одного з кінців вашого незавершеного коатля. Коатль може складатися з багатьох сегментів тіла й мати тільки 1 голову та 1 хвіст.

В. Розіграти карту пророцтва

Викладіть карту пророцтва з вашої руки поряд з одним з ваших незавершених коатлів, що задовольняє вимоги карти (див. с. 5). Якщо коатль не задовольняє вимоги карти, таку карту розіграти не можна. Деякі карти мають кілька рівнів вимог, які можна задовольнити, додаючи більше частин до вашого коатля. Але розіграш карти пророцтва означає задоволення її початкової вимоги (першого рівня вимог). Очки за карту нараховують наприкінці гри. Тобто ви й надалі можете додавати нові частини до вашого коатля, щоб збільшити майбутню винагороду за розіграну карту.

Приклад. Коатль Аліси має 3 сині частини, це задовольняє початкову вимогу зображеної карти пророцтва. Аліса може покласти цю карту пророцтва поряд з її коатлем. Надалі вона зможе додати більше синіх частин до цього коатля, щоб збільшити винагороду за карту.



Правила створення коатля:

- Ви можете мати щонайбільше 2 незавершених коатлів.
- Щоб завершити коатля, ви повинні скласти його з 1 голови, 1 хвоста і принаймні 1 сегмента тіла.
- Вам треба розіграти від 1 до 4 карт пророцтв, щоб завершити коатля.
- Коатля не можна використовувати для виконання ідентичних карт пророцтв (з однаковим зображенням і винагородою).
- Після того як ви виклали чи приєднали частини коатля, їх більше не можна переміщувати чи прибирати.
- Ви ніколи не можете об'єднати двох коатлів.
- Вам не обов'язково використовувати всі частини коатля з вашого ігрового планшета.
- Ваш ігровий планшет може не бути цілком заповнений, коли ви складаєте коатля.

Завершення коатля

Після завершення одного з ваших коатлів виконайте такі кроки перед тим, як продовжувати ваш хід:

- Використовуючи вашого щойно завершеного коатля, розіграйте стільки карт пророцтв, скільки забажаєте (щонайбільше 4 карти пророцтв).
- Якщо поряд зі щойно завершеним коатлем немає розіграних карт пророцтв, ви повинні розіграти принаймні одну карту пророцтва.
- Для вашого щойно завершеного коатля розіграйте (якщо можливо) одну карту храму з вашої руки або верхню карту храму з одного зі спільних стосів. Покладіть таку карту поряд з цим коатлем.
- Переверніть долілиць усі карти, викладені поряд із завершеним коатлем.

Важливо. Наприкінці гри поряд з кожним вашим завершеним коатлем може лежати щонайбільше 4 карти пророцтв та 1 карта храму.

Нагадування. Складаючи коатля, ви розігруєте карти пророцтв тільки для незавершеного коатля. Завершення коатля – це остання можливість, коли ви можете розіграти карти пророцтв для цього коатля.

Якщо гравець завершив свого третього коатля, переходьте до етапу кінця гри (див. **Кінець гри, с. 9**).

ЖЕРТОВНІ ЖЕТОНИ

На початку партії кожен гравець отримує 3 жертвні жетони. Замість виконання однієї з трьох стандартних дій ви можете скинути жертвний жетон, щоб виконати його дію.



Ідеальний вибір. Візьміть або 1 голову, або 1 хвіст, або 2 сегменти тіла будь-яких кольорів з відповідного мішечка на ваш вибір, потім поповніть усі порожні комірки на диску.



Передбачення майбутнього. Скиньте весь запас карт пророцтв (6 карт, що лежать горілиць), потім поповніть запас новими картами. Скиньте будь-яку кількість карт пророцтв з вашої руки, потім виконайте дію «Вибрати карти пророцтв».



Обов'язок жерця. Додайте собі на руку одну з розкритих спільних карт храмів. Під час завершення коатля ви можете розіграти цю особисту карту храму замість спільної карти храму.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою до настання однієї з цих умов:

А. Гравець завершив свого третього коатля.

Б. У запасі (на диску та у відповідному мішечку) не лишилося сегментів тіла.

Після цього гравці виконують свої останні ходи у грі. Порядок виконання таких ходів відрізнятиметься залежно від умови кінця гри.

А. Якщо гра закінчується через те, що один з гравців завершив свого третього коатля, кожен інший гравець виконує свій останній хід за годинниковою стрілкою:

↳ Якщо ви ходите пізніше за гравця, що закінчив гру (дивіться, у кого жетон першого гравця), ви можете виконати 2 дії під час вашого останнього ходу.

↳ Якщо ви ходите раніше за гравця, що закінчив гру, ви виконуєте лише 1 дію під час вашого останнього ходу.

↳ Приклад. У партії беруть участь 4 гравці. Другий гравець завершив свого третього коатля. Третій і четвертий гравці можуть виконати по 2 дії під час свого останнього ходу. Перший гравець виконує лише 1 дію під час свого останнього ходу. Другий гравець більше не ходить. Після цього гра закінчується.

Б. Якщо гра закінчується через те, що в запасі не лишилося сегментів тіла, продовжуйте, поки всі гравці не виконують однакову кількість ходів (дивіться, у кого жетон першого гравця). Потім кожен гравець виконує ще 1 останній хід.

Після того як гравці виконують свої останні ходи, переходьте до підрахунку очок.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Приберіть будь-які частини, що лишилися на диску, та переверніть його на бік з треком для підрахунку очок. Щоб відмічати очки на треку, кожен гравець може скористатися сегментом тіла свого ігрового кольору. Перетнувши поділку «50», гравець кладе один зі своїх жертвних жетонів біля треку очок боком з цифрою 50 догори й далі відмічає свої очки з поділки «1». Загальна кількість очок, яку набрав гравець, дорівнює його позиції на треку підрахунку очок плюс 50 очок за кожний його жертвний жетон, покладений біля треку очок.

Кожен гравець здобуває очки престижу за кожного свого **завершеного** коатля залежно від того, наскільки коатль задовольняє вимоги карт пророцтв і храмів біля нього (див. на с. 5).

Гравець, який набрав найбільше очок престижу, стає верховним жерцем ацтеків і перемагає у грі. У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю карт пророцтв і храмів, що лежать поряд з його завершеними коатлями. Якщо далі нічия, то перемагає той претендент, який має коатля, що дає найбільше очок своєму власникові.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК

Поряд із зображеним коатлем 3 карти пророцтв й одна карта храму.

- Останні 4 частини (8-11) задовольняють вимогу першої карти: **4 очки**.
- 3 окремі пари синіх частин (1-2, 4-5, 8-9) задовольняють вимогу другої карти тричі, але винагороду можна отримати тільки за перші 2 пари: **5 очок**.
- Сині частини (частини 1, 2, 4, 5, 8, 9) задовольняють вимогу третьої карти 6 разів: **5 очок**.
- Коатль не має зелених частин, значить, він задовольняє першу вимогу карти храму. Однак коатль має забагато частин, тому не задовольняє другу вимогу (рівно 9 частин): **3 очки**.

Сумарно коатль дає **17 очок**.



ОСОБЛИВА ПОДЯКА

Насамперед Synapses Games хотіли б сказати, що це була захоплива й весела подорож. Спільна робота над цим проектом принесла багато приємних миттєвостей, і ми раді, що нам вдалося плідно попрацювати з авторами цієї гри. Ми бажаємо Паскалеві й Етьєнові всього найкращого. Сподіваємося, що попереду в нас з ними будуть не менш цікаві проекти.

Варто особливо відзначити дивовижну роботу ілюстраторки SillyJellie. Вона витратила купу часу, вивчаючи культуру ацтеків, щоб додати безліч цікавих деталей до своїх чудових ілюстрацій.

Нарешті, Synapses Games висловлює величезну подяку всій нашій команді. Завдяки вашому професіоналізму й самовідданості у нас вийшло створити цю неймовірну гру. Ви можете пишатися тим, чого ми досягли разом!

ТВОРЦІ

Автори: Паскаль Брассар, Етьєн Дюбуа-Рой

Розвиток проекту: Паскаль Брассар, Етьєн Дюбуа-Рой, Карл Брієр

Ілюстрації: SillyJellie

Графічний дизайн: Адріян Бартелемі, Марі-Ілен Бірюбі

Художнє оформлення: Ігор Давін, Марі-Ілен Бірюбі, Карл Брієр

Переклад і редагування: Адам Маростіка, Шон Жакмен, Жан-Франсуа Гарньє

Видавець: Jeux Synapses Games Inc

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проекту: Олександр Ручка

Координатор проекту: Поліна Матузевич

Перекладач: Юрій Голубенко

Редактори: Сергій Лисенко, Святослав Михаць

Коректор: Наталія Васильєва

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Сергій Іщук і Сергій Тодоров



© 2021 Geekach Games - www.geekach.com.ua

© 2020 Jeux Synapses Games Inc.

Жодна частина цього продукту не може бути відтворена без письмового дозволу:

Jeux Synapses Games Inc.

37 rue Claude Pointe-des-Cascades, QC J0P 1M0 Canada.

www.jeuxsynapsesgames.com



РОЗ'ЯСНЕННЯ ЩОДО КАРТ ХРАМІВ І КАРТ ПРОРОЦТВ



Вимога

Коатль не має синіх частин і/або він складається рівно з 10 частин.

Винагорода

Виконана 1 вимога: 3 очки.
Виконані 2 вимоги: 7 очок.



Вимога

Коатль має однакову кількість жовтих і червоних частин (мінімум по 1 частині) і/або він складається рівно з 12 частин.

Винагорода

Виконана 1 вимога: 3 очки.
Виконані 2 вимоги: 7 очок.



Вимога

Коатль має 3, 4, 5 або 6+ синіх частин.

Винагорода

Очки за сині частини.
Частини можуть не прилягати одна до одної.

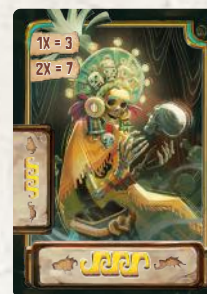


Вимога

Коатль має 1 або 2+ пар зелених частин. Кожна з таких пар не повинна прилягати до інших зелених частин.

Винагорода

Очки за зелені пари.



Вимога

Коатль має 1 або 2+ послідовностей з трьох жовтих частин.

Винагорода

Очки за жовті послідовності.



Вимога

Коатль має 1 або 2+ послідовностей з будь-якої кількості жовтих частин. Кожна така послідовність повинна бути обмежена зеленими частинами.

Винагорода

Очки за жовті послідовності, обмежені зеленими частинами.



Вимога

Коатль має 1 послідовність «зелена + чорна частина» та 1 послідовність «чорна + зелена частина». Ці послідовності повинні бути відділені довільною кількістю інших частин будь-яких кольорів.

Винагорода

4 очки.



Вимога

Коатль має 1, 2 або 3+ послідовностей «жовта + зелена частина».

Винагорода

Очки за такі послідовності.



Вимога

Коатль має послідовність «червона + зелена + червона + зелена частина».

Винагорода

5 очок.



КОАТЛЬ

СОЛО-ГРА

У соло-версії гри «Коатль» вашим суперником буде АДАМ (Автоматизована драконяча асемблерна машина), віртуальний гравець, що складатиме частини коатля і розігруватиме карти пророцтв відповідно до нижчеказаних правил. Крім зазначених винятків, правила соло-гри повторюють правила звичайної гри.

ПРИГОТУВАННЯ

- Лишіть у коробці **жертвні жетони** й **жетон першого гравця**. Їх не використовують у соло-грі.
- Покладіть у відповідні **мішечки запасу** по 16 сегментів тіла, 3 голови й 3 хвости кожного кольору. **1**
- Зорієнтуйте **диск** так, щоб голова або хвіст, викладені на ньому, указували на вас. **2**
- **Колоду пророцтв** і **запас карт пророцтв** викладіть у ряд над **диском**, як зображено на малюнку. **3**
- Розкрийте **3 карти пророцтв** і покладіть їх праворуч від **диска**. Вони належать АДАМУ. Поряд з цими картами лишіть місце для стосу зіграних карт. **4**
- Розкрийте **2 карти храмів**. **5**
- Візьміть **5 карт пророцтв** з колоди, 3 з них лишіть на руці, інші скиньте. **6**
- АДАМ завжди ходить першим.



ХІД АДАМА

АДАМ складає частини й розігрує свої карти пророцтв за наступним протоколом.

1. Пошук

- АДАМ визначає, які саме частини потрібні для розіграшу його крайньої лівої карти пророцтв і шукає ці частини на диску. Для АДАМА важливі лише кількість і колір частин. Їхня форма й порядок не мають значення.
- Дотримуючись послідовності комірок на диску з 1-ї до 10-ї (див. малюнок), АДАМ забирає вміст першої комірки на диску, де є принаймні одна з потрібних йому частин.
- АДАМ завжди задовольняє символ '∞' за допомогою однієї частини, він ігнорує символ 'X' і символ білої частини '☉'.
- Якщо АДАМ не знайшов жодної частини для своєї першої карти, він шукає частини, необхідні для його другої карти пророцтв. Якщо АДАМ знову не знаходить жодної підходящої частини, то шукає частини для своєї третьої карти пророцтв. Може статися так, що АДАМ не знайшов жодної частини й для своєї третьої карти пророцтв. У такому разі АДАМ вибирає зайняту частинами комірку диска з найменшим номером і скидає з неї частини. Вважають, що так АДАМ виконав свій хід.
- Кожну частину, яку взяв АДАМ, він завжди викладає на крайню ліву карту пророцтв, де потрібна ця частина. Якщо АДАМ узяв сегменти тіла, а один з них не потрібен для розіграшу карти пророцтва, він скидає такий сегмент.
- Якщо АДАМ задовольнив максимальну вимогу будь-якої зі своїх карт пророцтв, він розігрує таку карту.



2. Розіграш карт пророцтв

- Для кожної карти пророцтв, чії максимальні вимоги задоволені, АДАМ виконує таке:

↳ АДАМ забирає частини, використані для розіграшу такої карти. Починаючи з крайньої лівої з позосталих карт пророцтв, АДАМ викладає на них потрібні частини з першої розіграної карти. Потім він скидає всі невикористані частини.



Важливо. АДАМ не може розігравати карти храмів.

- Після того як АДАМ розіграв усі можливі карти пророцтв, він кладе їх у стос розіграних карт. АДАМ бере крайню праву карту з запасу карт пророцтв і кладе її праворуч від позосталих карт (якщо такі є). Повторюйте це, поки АДАМ не матиме три карти пророцтв.



РЯД ПРОРОЦТВ

Поповніть запас карт пророцтв наприкінці будь-якого ходу, під час якого із запасу були забрані карти. Змістіть карти в запасі пророцтв праворуч. Розкривайте й додавайте карти пророцтв зліва, поки в ряді не лежатиме горілиць 6 карт пророцтв.

КІНЕЦЬ ГРИ

Ви й АДАМ виконуйте ходи до настання однієї з цих умов:

- Ви завершили вашого третього коатля.
- У запасі (на диску та у відповідному мішечку) не лишилося сегментів тіла.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

АДАМ здобуває очки за всі карти пророцтв, які він розіграв.

(Важливо. АДАМ розіграв усі свої карти, чії максимальні вимоги були задоволені). Якщо ви маєте більшу за АДАМа кількість очок, перемагаєте у грі! Якщо нічия або АДАМ має більшу кількість очок... тоді перемагає він!

СКЛАДНІШІ АЛГОРИТМИ АДАМА

Здобувши свою першу перемогу над АДАМом, сміливо оновлюйте його операційну систему за допомогою нових рівнів складності. Кожен рівень можна використовувати окремо або комбінуючи його з іншими рівнями.

Рівень 1

Ви повинні розіграти щонайменше по 1 карті храмів за допомогою кожного коатля.

Рівень 2

Ваш ліміт руки зменшений до 4 карт пророцтв.

Рівень 3

Усі карти пророцтв, які розіграні для одного коатля, повинні мати різний колір.

Рівень 4

Щоб завершити коатля, вам треба розіграти для нього не менше ніж 4 карти пророцтв.

Рівень 5

Під час підготовки АДАМ отримує чотири карти пророцтв замість трьох.