



Besoin d'aide ? Tu peux consulter une courte vidéo sur notre site web : jeuxsynapsesgames.com

Le grand prêtre aztèque désigné par les dieux a annoncé que les murs du temple de Quetzalcoatl, dans l'enceinte du Templo Mayor, seront décorés par les chefs-d'œuvre des artistes les plus talentueux. Ainsi, les meilleurs peintres s'engagent dans un tournoi pour déterminer qui aura l'honneur de peindre ces murs sacrés. Sollicite la faveur des dieux en leur offrant les motifs désirés et impressionne les grands prêtres pour devenir le peintre d'une œuvre à jamais inscrite dans l'histoire aztèque.

CONTENU



50 CARTES PLUMES

Juxtapose ou superpose ces segments de corps à plumes (2 segments colorés par carte) pour peindre ton Cóatl.



20 CARTES TÊTE ET 20 CARTES QUEUE

Chaque joueur reçoit une série de 5 têtes et 5 queues colorées. Place ces cartes lors du dernier tour.



40 CARTES PROPHÉTIE

Ces cartes présentent les demandes des dieux auxquelles il faut répondre en peignant les motifs présentés afin de marquer des points de Prestige.



6 CARTES TEMPLE

Les préférences du grand prêtre pour la compétition. Marque des points de Prestige en les satisfaisant.



4 CARTES NIVEAUX

Place les prophéties que tu as réalisées autour de cette carte pour signaler le nombre de fois qu'elles ont été satisfaites et le nombre de points de Prestige qu'elles marquent en fonction de leur niveau.



MARQUEURS DE TOUR DORÉS

(4 segments de corps, 1 tête, 1 queue)

Le premier joueur utilise ces marqueurs dorés pour suivre les tours.



2 SEGMENTS DE CORPS DORÉS SUPPLÉMENTAIRES

Remets-les dans la boîte. Ils sont utilisés pour jouer au mode solo et à l'extension « Plumes d'or » (la mini-extension incluse pour le jeu de base Cóatl).

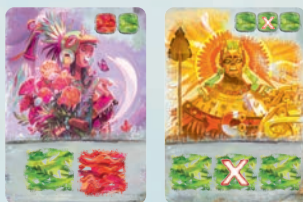
APERÇU DU JEU

Au cours de la partie, les joueurs s'affrontent pour impressionner le grand prêtre aztèque en peignant le Cóatl qui ressemble le plus aux prophéties des dieux. En jouant des cartes à tour de rôle, chacun crée son Cóatl afin de plaire aux dieux et de réaliser leurs prophéties. Lors du cinquième et dernier tour, les joueurs ajoutent une tête et une queue à leur Cóatl avant d'être jugés par les grands prêtres.

BUT DU JEU

Au cours de 5 tours, chaque joueur peint 1 Cóatl pour plaire aux dieux et impressionner le grand prêtre. Le joueur qui peint le Cóatl jugé le plus prestigieux est déclaré vainqueur.

Tu dois examiner les prophéties afin de pouvoir...



...peindre un Cóatl qui plaît aux dieux...



...et qui impressionne le grand prêtre.



En d'autres termes, tu dois créer des motifs qui réalisent des cartes Prophétie en associant des cartes Plumes colorées qui satisfont également les objectifs des cartes Temple.

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend une carte Niveaux et la place devant lui.
- 2 Mélange les cartes Plumes et distribues-en 4 à chaque joueur. Place le reste de la pioche Plumes (face cachée) à portée de main de tous les joueurs.
- 3 Mélange les cartes Prophétie et distribue 1 carte face visible à chaque joueur. Cette carte doit être placée au-dessus de la carte Niveaux (niveau 0). Dévoile 2 cartes Prophétie (3, si 2 joueurs) face visible au milieu de la table comme réserve. Place le reste de la pioche de cartes Prophétie face cachée à côté de cette réserve.
- 4 Mélange les cartes Temple et places-en 1 face visible à côté de la réserve de cartes Prophétie. Remets le reste des cartes Temple dans la boîte.
- 5 Détermine qui sera le premier joueur. Nous suggérons la dernière personne qui a utilisé un pinceau. Donne-lui la tête, la queue et les 4 segments de corps dorés.
- 6 Le premier joueur prend la série n° 1 des cartes Tête et Queue et la met de côté pour le dernier tour. Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) prend le jeu n° 2, et ainsi de suite. Place les séries inutilisées dans la boîte.

Exemple d'une configuration à 3 joueurs.



Laisse de la place en dessous de ta carte Niveaux pour peindre ton Côtat!



TYPES DE CARTES

CARTES PROPHÉTIE

La méthode principale pour marquer des points de Prestige est de réaliser des cartes Prophétie. Pour ce faire, il faut peindre les motifs des prophéties sur son Cóatl. Un segment coloré peut s'utiliser pour réaliser plusieurs cartes Prophétie.

Important : les cartes Tête et Queue placées lors du tour final peuvent également s'utiliser pour réaliser des prophéties.

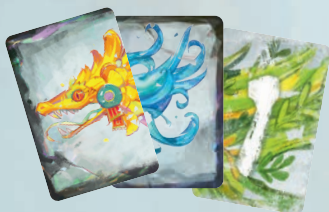
CARTES PLUMES

Utilise ces cartes pour peindre ton Cóatl.



CARTES TÊTE & CARTES QUEUE

Utilise ces cartes lors du dernier tour (numérotées pour chaque joueur).



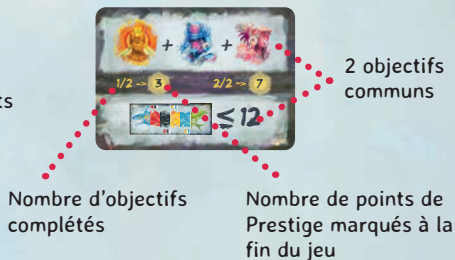
Rappel des exigences (motif inversé pour les joueurs de l'autre côté de la table)



L'ordre des couleurs de plumes requis pour réaliser cette prophétie

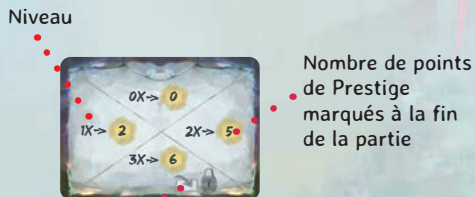
CARTES TEMPLE

Essaie de compléter les objectifs communs de la carte Temple pour gagner des points de Prestige.



CARTES NIVEAUX

Place tes prophéties autour de cette carte, en fonction de leur niveau (c'est-à-dire le nombre de fois que leur motif apparaît dans ton Cóatl).



Retourne ta carte Prophétie (carte sécurisée)

TOUR DE JEU

Premier joueur : tu es le responsable du décompte des tours. Avant de jouer tes cartes Plumes, tu dois ajouter un segment de corps au Cóatl doré.

Lors de ton tour, tu dois ajouter 2 cartes Plumes à ton Cóatl. Tu peux réaliser des prophéties chaque fois que tu y ajoutes une carte. Une fois ton tour terminé, prends 2 cartes Plumes pour reconstituer ta main.

JOUER UNE CARTE PLUMES

Si c'est ton premier tour, place une première carte Plumes de ta main devant toi, en dessous de ta carte Niveaux, pour commencer ton Cóatl. Sinon, tu es obligé d'ajouter la carte à gauche ou à droite de ton Cóatl. Tu peux soit placer ta carte directement à gauche ou à droite de ton Cóatl **A**, soit superposer ta carte sur le segment de corps le plus à gauche ou le plus à droite de ton Cóatl (c'est-à-dire, seulement la moitié de la carte) **B**.



Remarque : une carte ne peut jamais être placée sous une carte déjà jouée.

Chaque carte Plumes peut être jouée dans 2 sens. Tu peux à tout moment tourner les cartes Plumes avant de les poser.



DÉFAUSSER UNE CARTE

Au lieu de jouer une carte de ta main, tu peux en défausser une. Ensuite, prends la première carte de la pioche de cartes Plumes et ajoute-la à ton Cóatl comme décrit ci-dessus.

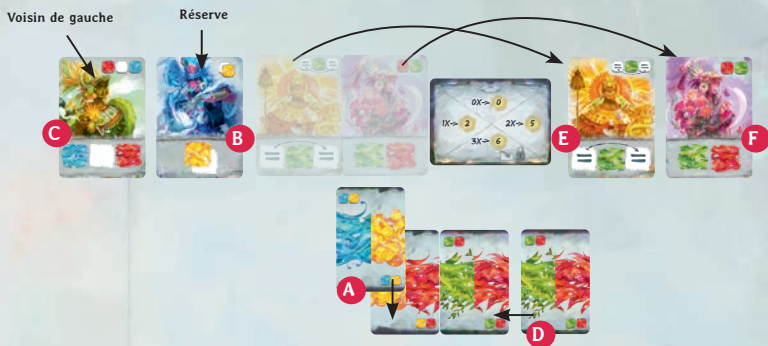
RÉALISER DES PROPHÉTIES

Si la carte que tu viens de jouer crée un motif qui satisfait une ou plusieurs cartes Prophétie face visible, tu peux réaliser chacune de ces cartes. Il y a 3 façons de réaliser une carte Prophétie :

- Augmenter le niveau de tes cartes Prophétie;
- Prendre de nouvelles cartes de la réserve;
- Voler 1 carte Prophétie à chacun de tes voisins (à ta gauche et à ta droite).
Cependant, tu peux voler une seule carte Prophétie par adversaire par tour.

Lorsque tu réalises une prophétie, compte le nombre de fois que ton Cóatl répond à l'exigence de la carte Prophétie, puis place la carte sur le côté correspondant de ta carte Niveaux. Si tu places une carte Prophétie au niveau 3 (prophétie satisfaite 3 fois ou plus), retourne la carte. Les cartes retournées sont sécurisées et ne peuvent plus être volées par les autres joueurs.

Exemple : lorsque tu joues la carte Plumes bleu/jaune **A**, tu réalises la carte Prophétie « jaune superposé » de la réserve **B** et tu voles la carte Prophétie bleu/couleur quelconque/rouge **C** de ton voisin de gauche. Ensuite, lorsque tu places la carte Plumes vert/rouge **D**, tu augmentes le niveau de ta carte Prophétie couleur identique/vert/couleur identique **E** et celle de ta carte Prophétie vert/rouge **F**.



Remarque : lorsqu'une carte Plumes est superposée, il est possible qu'une carte Prophétie (face visible) perde un niveau, car les couleurs précédemment utilisées pour la satisfaire sont recouvertes. Si cela est le cas, tu dois repositionner la prophétie vis-à-vis son niveau actuel de réalisation. Les cartes Prophétie sécurisées, quant à elles, ne peuvent pas perdre de niveaux.

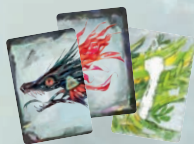
RECONSTITUER SA MAIN ET LA RÉSERVE

Ton tour prend fin une fois que tu as ajouté 2 cartes à ton Cóatl. Pioche ensuite 2 cartes dans la pioche des cartes Plumes pour reconstituer ta main. Remplis la réserve de cartes Prophétie grâce à la pioche (3 cartes pour une partie à 2 joueurs; 2 pour une partie à 3-4 joueurs). Puis, c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

TÊTES ET QUEUES

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur 4^e tour (c'est-à-dire qu'ils ont tous joué 8 cartes Plumes), le premier joueur doit ajouter la tête et la queue au Cóatl doré. Tous les joueurs défaussent leurs cartes Plumes, prennent leurs cartes Tête et Queue et le dernier tour commence.

Lors de son dernier tour, il faut choisir une tête à ajouter à la gauche de son Cóatl et une queue à ajouter à sa droite. Si, à cette occasion, tu satisfais les exigences des cartes Prophétie visibles, tu peux les réaliser et augmenter leur niveau comme d'habitude.



DÉCOMPTE DES POINTS

Dès que tu as terminé ton Cōatl à la fin de ton dernier tour, calcule tes points :

- Marque des points de Prestige pour chacune de tes cartes Prophétie en fonction de leur niveau.
- Marque 3 points de Prestige si tu as réalisé un objectif de la carte Temple; marque 7 points de Prestige si tu as réalisé les deux objectifs.

Cela signifie que chacun des joueurs a sa propre phase de décompte. Une fois que tu as calculé ton score final, tu ne peux plus perdre de points de Prestige. Donc, ne t'inquiète pas si d'autres joueurs volent tes cartes Prophétie.



EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS :

Tu as réalisé 5 cartes Prophétie et complété 1 objectif de la carte Temple :

- A** est classé au niveau 1 (satisfait 1 fois par 10-11) = **2 points de Prestige**
- B** est classé au niveau 2 (satisfait 2 fois par 5-6 & 14-15) = **5 points de Prestige**
- C** est classé au niveau 2 (satisfait 2 fois par 1-2-3 & 2-3-4) = **5 points de Prestige**
- D** & **E** sont classés au niveau 3 (2 prophéties sécurisées) = **12 points de Prestige (2x6)**
- F** Tu as complété le premier objectif de la carte Temple (tu as au moins 1 carte Prophétie jaune, 1 carte Prophétie verte et 1 carte Prophétie rose) = **3 points de Prestige**

Score total = **27 points de Prestige**



FIN DE LA PARTIE

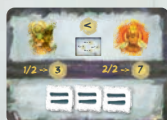
Une fois que tous les joueurs ont terminé de calculer leur score, celui qui a le plus de points de Prestige gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a complété le plus d'objectifs de la carte Temple gagne. Si l'égalité persiste, le joueur qui a sécurisé le plus de cartes Prophétie gagne. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs se partagent la victoire.

EXPLICATION DÉTAILLÉE DES CARTES TEMPLE

Chaque carte Temple possède 2 objectifs. Si tu remplis l'un de ces objectifs, tu marques 3 points de Prestige. Si tu remplis les deux, tu marques 7 points de Prestige. Une carte Prophétie de Niveau 0 ne peut pas être utilisée pour compléter un objectif d'une carte Temple.



- Tu disposes d'au moins 1 prophétie jaune, 1 prophétie verte et 1 prophétie rose (les cartes sécurisées comptent).
- Ton Còatl est constitué d'au moins 16 segments, dont la tête et la queue.



- Tu disposes d'une prophétie verte réalisée dont le niveau est inférieur* à l'une de tes prophéties jaunes (les cartes sécurisées comptent).
*niveau inférieur = réalisée moins de fois par ton Còatl
- Ton Còatl est composé d'au moins 3 segments consécutifs de la même couleur (peut inclure la tête ou la queue).



- Tu disposes d'au moins 2 prophéties de couleurs et de niveaux identiques (ex : 2 vertes au niveau 2).
- Ton Còatl est composé d'au moins 6 segments de la même couleur (peut inclure la tête ou la queue).



- Tu disposes d'au moins 1 prophétie jaune, 1 prophétie bleue et 1 prophétie rose (les cartes sécurisées comptent).
- Ton Còatl est constitué d'un maximum de 12 segments, dont la tête et la queue.



- Tu disposes d'une prophétie bleue réalisée dont le niveau est inférieur* à l'une de tes prophéties roses (les cartes sécurisées comptent).
*niveau inférieur = réalisée moins de fois par ton Còatl
- Ton Còatl est composé d'un nombre égal de segments rouges et de segments verts (la tête et la queue comptent).



- Tu disposes d'au moins 1 prophétie rose, 1 prophétie bleue et 1 prophétie verte (les cartes sécurisées comptent).
- Ton Còatl est composé d'un nombre égal de segments bleus et de segments jaunes (la tête et la queue comptent).

EXPLICATION DÉTAILLÉE DES CARTES PROPHÉTIE

Chaque carte Prophétie illustre un motif. Si tu recrées le motif d'une prophétie dans le même ordre, de gauche à droite, tu réalises cette carte Prophétie.

Remarque : les segments de plumes peuvent être superposés pour réaliser une prophétie qui ne nécessite pas de superposition. Lorsque deux cartes Plumes sont superposées, seulement la couleur du dessus (visible) est utilisée pour réaliser la carte Prophétie. La couleur du dessous n'a pas d'importance.

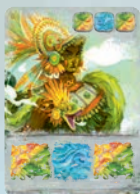
Voici quelques exemples de cartes Prophéties. Elles peuvent être réalisées lorsque :



Tu crées un motif vert/rouge.



Tu crées un motif bleu/[couleur quelconque]/rouge.



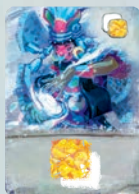
Tu crées un motif [vert ou jaune]/bleu/[vert ou jaune]. Le segment de droite ne doit pas forcément correspondre au segment de gauche.



Tu crées un motif bleu/[couleur quelconque] sauf bleu]/bleu.



Tu crées un motif [couleur identique]/vert/[couleur identique] (ex : noir/vert/noir ou même vert/vert/vert).



Tu crées un motif [jaune superposé].

Remarque : le segment recouvert peut être de n'importe quelle couleur.



Tu crées un motif vert/[couleur quelconque] sauf vert superposée].

Remarque : le segment recouvert peut être de n'importe quelle couleur.



MODE SOLO

Les ingénieurs du Temple ont travaillé dur pour créer un nouvel automate. Au grand dam du grand prêtre, il n'est pas encore capable de peindre un Cóatl tout seul. Cependant, il arrive facilement à peindre avec vigueur en raison de la tension à laquelle on peut être confrontée en plein milieu d'un tournoi.

Nous te présentons C.A.R.L. (le Créateur Automatisé de Rivalités Ludiques), que nous appellerons tout simplement CARL. Il a été programmé pour suivre les commandes des dieux.

BUT DU JEU

Pour être nommé vainqueur, tu dois gagner à la fois contre CARL et CARL 2.0.

- CARL est une compétition normale de 5 tours.
- CARL 2.0 est une compétition difficile de 6 tours.

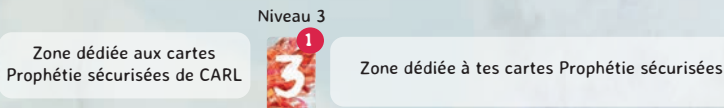
MISE EN PLACE

- 1 Le dos des cartes Tête et Queue est numéroté. Prends un 1, un 2 et un 3 et place-les dans une colonne (1 en haut, 3 en bas). Ces cartes sont appelées les cartes Réalisation et représentent différents niveaux. Elles séparent les cartes Prophétie de CARL (à gauche) des tiennes (à droite). Laisse suffisamment de place sous cette colonne pour que tu puisses y peindre ton Cóatl.
- 2 Prends les cartes Dieu bleu, jaune et rose (qui se trouvent au dos des cartes Niveaux) et place-les en une rangée au-dessus des cartes Réalisation, comme illustré à la page 11. Ces dieux représentent l'ordre des actions que CARL entreprendra lors de son tour et interagissent avec sa pioche Action.
- 3 CARL possède plusieurs personnalités qui peuvent rendre le jeu plus ou moins difficile. Choisis la personnalité de CARL dans le tableau ci-dessous, puis crée sa pioche Action. Pour ce faire, prends au hasard les cartes Prophétie correspondant à la personnalité souhaitée.

Personnalité	Ambitieux (Améliore plus souvent)	Impérieux (Vole plus souvent)	Avide (Réalise plus souvent)
CARL			
CARL 2.0			

Mélange la pioche Action de CARL et place-la (face visible) à gauche de la zone de jeu.

- Mélange la pioche de cartes Prophétie et place 1 carte Prophétie face visible de chaque côté de la carte Réalisation niveau 1 (tu commences avec une carte Prophétie, tout comme CARL).
- Distribue 3 cartes Prophétie face visible à droite des cartes Dieu pour créer la réserve de cartes Prophétie. Place les cartes Prophétie restantes sous forme de pioche à droite de cette réserve.
- Mélange la pioche de cartes Plumes et place-la à gauche des cartes Dieu, en laissant assez de place à côté pour une pile de défausse. Prends 4 cartes Plumes comme main de départ.
- Prends les cartes Tête et Queue normalement réservées au joueur 4 et place-les à droite de la zone de jeu.
- Prends la tête, la queue et 4 des segments de corps dorés qui servent de marqueurs de tour et place-les à droite de la zone de jeu. Mets de côté 1 des segments de corps restants (pour la deuxième compétition) et remets le dernier segment de corps dans la boîte.



TOUR DE CARL

CARL est le premier joueur. Il suit une série de commandes précises.

1- RÉVÉLER LA PROCHAINE CARTE DE LA PIOCHE DE CARTES PLUMES

2- RÉVÉLER LA PROCHAINE CARTE DIEU

3- ENTREPRENDRE DES ACTIONS

1- RÉVÉLER LA PROCHAINE CARTE DE LA PIOCHE DE CARTES PLUMES

Chaque carte Plumes illustre 2 couleurs pendant 1 tour. Ce sont les couleurs préférées de CARL.

Remarque : il ne préfère pas « les deux » à « une seule ». CARL ignore les icônes = et , car elles n'ont pas de couleur spécifique.



Préférence de couleur

2- RÉVÉLER LA PROCHAINE CARTE DIEU

Pour le premier tour, utilise le dieu déjà sur le dessus de la pioche Action. Pour les tours suivants, défausse le dieu visible pour révéler le suivant. Pendant ce tour, CARL effectue l'action associée au dieu sur le dessus de la pioche deux fois d'affilée.



CARL entreprend deux fois d'affilée l'action RÉALISER pendant ce tour.

3- ENTREPRENDRE DES ACTIONS

CARL doit entreprendre ces trois actions dans l'ordre suivant :

1- AMÉLIORER

2- VOLER

3- RÉALISER

Lorsqu'il est confronté à un choix entre plusieurs prophéties, CARL est programmé pour obéir aux règles de PRIORITÉ pour l'action en cours.



1- AMÉLIORER

CARL améliore une de ses cartes Prophétie en l'augmentant d'un niveau.

PRIORITÉ : CARL améliore la carte Prophétie au niveau le plus élevé qui correspond à sa préférence de couleur. Si aucune prophétie ne satisfait cette préférence, il améliore sa carte Prophétie au niveau le plus élevé. S'il doit choisir entre plusieurs cartes, CARL choisira d'améliorer celle qui est la plus proche de la carte Réalisation.

AMÉLIORER



Le noir est l'une de ses couleurs préférées



Exemple : CARL améliore sa carte Prophétie verte niveau 1 pour qu'elle passe au niveau 2. Elle correspond à sa préférence de couleur puisqu'il y a du noir dans le motif, tout comme il y a du rouge sur la carte adjacente. Considérant que les deux couleurs correspondent à ses préférences, il choisit celle la plus près de la carte Réalisation.

2- VOLER

CARL vole l'une de tes cartes Prophétie et la place au même niveau.

PRIORITÉ : CARL vole ta carte Prophétie la plus réalisée qui correspond à sa préférence de couleur. Si aucune de tes cartes Prophétie satisfait cette préférence, il prendra la carte la plus réalisée. S'il doit choisir entre plusieurs cartes, CARL volera celle qui est la plus proche de la carte Réalisation.

VOLER



Le rouge est l'une de ses couleurs préférées



Exemple : ta carte Prophétie niveau 2 est la prophétie la plus réalisée qui correspond à la préférence de couleur de CARL. CARL la vole et la place à gauche de ses cartes Prophétie du même niveau.

3- RÉALISER

CARL réalise une nouvelle carte Prophétie de la réserve et la place au niveau 1.

PRIORITÉ : CARL réalise la carte Prophétie la plus à gauche de la réserve qui satisfait sa préférence de couleur. Si aucune carte prophétie ne satisfait cette préférence, il réalisera celle la plus à gauche.



Exemple : la carte Prophétie la plus à gauche satisfait la préférence de couleur de CARL; il la réalise donc au niveau 1. La carte action de CARL est rose; il réalise donc une deuxième prophétie : la carte Prophétie la plus à droite, qui satisfait également sa préférence de couleur. Elle est également réalisée au niveau 1.

CARL effectue deux fois l'action RÉALISER

TON TOUR

À chaque tour, tu joues comme si c'était une partie à plusieurs joueurs, à trois exceptions près :

- Tu peux voler jusqu'à 2 cartes Prophétie à CARL chaque tour.
- Chaque fois que tu améliores, voles ou réalises une carte Prophétie, tu dois la placer à droite de toutes les cartes Prophétie déjà au même niveau. Si tu réalises plusieurs cartes Prophétie simultanément, tu décides de l'ordre dans lequel tu souhaites les placer.
- Si une de tes cartes Prophétie passe au niveau 0, défaisse-la.



FIN DE LA COMPÉTITION

CARL effectue son dernier tour (réalisé de la même manière que tous ses autres tours) avant d'additionner ses points de Prestige. Ensuite, une fois que les cartes Tête et Queue sont placées sur ton Còatl, additionne tes points de Prestige comme tu le ferais dans une partie à plusieurs joueurs.

Si le score de CARL est égal ou supérieur au tien, CARL gagne et la partie est terminée. Si ton score est supérieur à celui de CARL, tu peux affronter CARL 2.0. Lorsque tu affrontes CARL 2.0, le jeu se déroule en 6 tours (tu devrais avoir joué 10 cartes Plumes avant de placer les cartes Tête et Queue sur ton Còatl). Il faut également prendre le cinquième segment de corps doré.

Pour améliorer CARL, mélange une autre carte dans sa pioche Action en fonction de la personnalité que tu as choisie pour lui lors de la mise en place (voir le Tableau des Personnalités à la page 10).

Remets en place la zone de jeu pour affronter CARL 2.0.

FIN DE LA PARTIE

Si tu marques plus de points de Prestige que CARL 2.0, tu gagnes le jeu ! Sinon, c'est CARL 2.0 qui gagne.

CRÉDITS

Auteurs : Pascale Brassard & Etienne Dubois-Roy

Développeurs : Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy & Carl Brière

Illustratrice : SillyJellie

Directrice artistique : Marie-Elaine Bérubé

Graphiste : Marie-Elaine Bérubé



Rédacteur : Adam Marostica

Traductrice : Charlotte Hebbourn

Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.



© 2022 Jeux Synapses Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de :
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
Qc J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com

  @jeuxsynapsesgames



**IMMERGEZ-VOUS DANS
L'UNIVERS AZTÈQUE
DE CÓATL AVEC LE JEU DE BASE**



**Saviez-vous que le serpent Plumes d'or
du jeu de cartes est une mini-extension
compatible avec Cóatl ?**

**Augmentez le niveau de jeu et
l'interaction entre les joueurs en
ajoutant les segments dorés
à vos parties.**

