

# 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, чиї 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, чиї 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.