

# COATL

EL JUEGO DE CARTAS

El sumo sacerdote azteca designado por los dioses ha anunciado que los muros del templo de Quetzalcoatl en Tenochtitlan deben embellecerse con las obras maestras de artistas de gran talento. La competición para elegir a la persona que decorará el templo con sus obras está a punto de comenzar. Busca el favor de los dioses creando los dibujos que más desean, e impresiona a los sumos sacerdotes para convertirte en la leyenda cuya obra pasará a la historia azteca.

## CONTENIDO



### 50 CARTAS DE PLUMAS

Conecta o solapa estos segmentos de cuerpo emplumado (2 segmentos de color por carta) para pintar tu Coatl.



### 20 CARTAS DE CABEZA Y COLA

Todo el mundo recibe un conjunto de 5 cartas de Cabeza y Cola de color que usará en la ronda final.



### 40 CARTAS DE PROFECÍA

Los decretos de los dioses, que debes cumplir pintando los patrones vaticinados y así conseguir puntos de Prestigio.



### 6 CARTAS DE TEMPLO

En estas cartas se muestran las preferencias que tiene el sumo sacerdote. Satisface una de ellas, o ambas, para conseguir más puntos de Prestigio.



### 4 CARTAS DE NIVEL

Pon las Profecías que cumplas alrededor de una de estas cartas para marcar cuántas veces se cumplen y cuántos puntos de Prestigio obtienen según su nivel.



### MARCADORES DE RONDA DORADOS

(4 segmentos corporales, 1 cabeza y 1 cola)

Usa estos marcadores para llevar la cuenta de las rondas jugadas.



### 2 SEGMENTOS CORPORALES ADICIONALES

Devuélvelos a la caja. Sirven para jugar al modo Solitario y a la expansión Plumitas doradas (la miniexpansión incluida para el juego de mesa Coatl).

## RESUMEN DEL JUEGO

En este juego competirás con más personas para impresionar al sumo sacerdote azteca pintando el Coatl que mejor cumpla las Profecías de los dioses. Robaréis cartas por turnos para pintar vuestro Coatl y así complacer a los dioses a cuyas Profecías daréis vida. En la quinta y última ronda, pintarás la cabeza y la cola de tu coatl antes de recibir el veredicto de los sumos sacerdotes.

## OBJETIVO

A lo largo de 5 rondas, cada persona pinta un Coatl para complacer a los dioses e impresionar al sumo sacerdote. Aquella persona que pinte el Coatl más prestigioso ganará la competición.

Debes estudiar a fondo las profecías para que puedas...



...pintar un Coatl que complazca a los dioses...



...e impresione al sumo sacerdote.



En otras palabras, debes crear patrones combinando cartas de Plumas de color para completar cartas de Profecía y satisfacer los objetivos de las cartas de Templo.

## PREPARACIÓN

- 1 Reparte a todo el mundo 1 carta de Nivel. Poned la carta de Nivel frente a vuestra zona de juego.
- 2 Baraja las cartas de Plumas y reparte 4 cartas a cada participante. Estas cartas serán su mano de cartas. Pon el resto de las cartas de Plumas formando un mazo bocabajo al alcance de todo el mundo.
- 3 Baraja las cartas de Profecía y reparte 1 carta a cada participante, que pondrá esa carta, bocarriba, por encima de su carta de Nivel (Nivel 0). Pon 2 cartas de Profecía bocarriba (3 cartas si jugáis solo 2 personas) en el centro de la mesa. Esa será la reserva de cartas de Profecía. Pon el resto de las cartas de Profecía formando un mazo bocabajo al lado de la reserva de cartas de Profecía.
- 4 Baraja las cartas de Templo y pon 1 carta de Templo al azar bocarriba al lado de la reserva de cartas de Profecía. Devuelve a la caja del juego las cartas de Templo sobrantes.
- 5 Elige quién jugará en primer lugar y dale 4 segmentos corporales dorados, la cabeza y la cola doradas. Te recomendamos que esa persona sea la última persona que haya usado un pincel.
- 6 La persona que juega en primer lugar recibe el conjunto #1 de cartas de Cabeza y Cola que deberá dejar a un lado hasta la ronda final. La siguiente persona, en sentido horario, recibirá el conjunto #2, y así sucesivamente. Devuelve a la caja del juego los conjuntos sobrantes.

Ejemplo de una partida a 3 participantes:



Deja espacio bajo tu carta de Nivel para poder pintar tu Coatl.

## TIPOS DE CARTAS

### CARTAS DE PROFECÍA

La principal manera de conseguir puntos de prestigio es completando cartas de Profecía. Para ello deberás pintar los patrones de las cartas de Profecía en tu Coatl. Puedes utilizar cada segmento de color para cumplir con los requisitos de varias cartas de Profecía a la vez.

**Importante:** las cartas de Cabeza y Cola de la ronda final también pueden usarse para cumplir con los requisitos de las cartas de Profecía.

### CARTAS DE PLUMAS

Usa estas cartas para pintar tu Coatl.

Recordatorio de plumas



2 segmentos corporales

Recordatorio de requisito (rotado para que a todo el mundo le resulte sencillo consultar esta información)



El patrón de plumas de colores de izquierda a derecha que se requiere para completar la carta de Profecía.

### CARTAS DE TEMPLO

Intenta completar los objetivos comunes de la carta de Templo para conseguir más puntos de Prestigio.



2 objetivos comunes

Número de objetivos completados

Puntos de Prestigio que proporciona al final de la partida

### CARTAS DE CABEZA Y COLA

Usa estas cartas durante la ronda final (cada participante tiene su propio conjunto de cartas numerado).



### CARTAS DE NIVEL

Pon las cartas de Profecía alrededor de esta carta conforme a su nivel: el número de veces que hayas conseguido pintar el patrón en tu Coatl.

Nivel



Puntos de Prestigio que proporciona al final de la partida

Pon bocabajo tu carta de Profecía (carta asegurada).

## TU TURNO

Si tienes los segmentos corporales dorados, y por tanto juegas en primer lugar, eres responsable de llevar la cuenta de las rondas jugadas. Antes de jugar tus cartas de Plumas debes añadir un segmento corporal al Coatl dorado.

En tu turno debes añadir 2 cartas de Plumas a tu Coatl. Cada vez que añadas alguna carta a tu Coatl tendrás una oportunidad de completar cartas de Profecía. Cuando termines, roba 2 cartas de Plumas para recuperar tu mano de cartas.

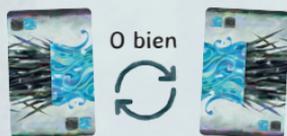
### JUGAR 1 CARTA DE PLUMAS

Si es tu primer turno, empieza a pintar tu Coatl jugando la primera carta de Plumas frente a ti, en el espacio adicional que dejaste bajo tu carta de Nivel. Si ya habías comenzado a pintar tu Coatl, debes añadir la carta de Plumas que juegues a uno de los lados del Coatl. Puedes jugar la carta directamente a la izquierda o a la derecha de tu Coatl **A**, o puedes jugar la carta de tal manera que solape el segmento corporal de más a la izquierda o a la derecha de tu Coatl (es decir, tapando la mitad de la carta) **B**.



**Atención:** no puedes poner la carta que juegues debajo de una que ya esté pintada en tu Coatl.

Las cartas de Plumas tienen dos orientaciones. Puedes girar libremente las cartas de Plumas de tu mano para estudiar cómo jugarlas.



### DESCARTAR 1 CARTA

En lugar de jugar 1 carta puedes revelar y descartar 1 carta de tu mano para jugar la carta superior del mazo de cartas de Plumas en tu Coatl como se ha descrito anteriormente.

### COMPLETAR CARTAS DE PROFECÍA

Si la carta que acabas de jugar crea un patrón que cumpla con los requisitos de una o más cartas de Profecía bocarriba en la mesa, puedes completar cada una de esas cartas.

Puedes aumentar el nivel de tus cartas de Profecía, reclamar nuevas cartas de Profecía de la reserva, y robar 1 carta de Profecía de cada participante colindante (es decir, de las personas que estén sentadas a tu izquierda o a tu derecha). Sin embargo, solo puedes robar 1 carta de Profecía por oponente y por ronda.

Cuando completes 1 carta de Profecía cuenta el número de veces que tu Coatl cumpla con el requisito indicado en la carta y ponla en el lado correspondiente de tu carta de Nivel. Si pones 1 carta de Profecía en el nivel 3, porque has logrado cumplir tres o más veces con el requisito indicado en esa carta, ponla bocabajo. Las cartas de Profecía bocabajo son cartas de Profecía aseguradas que ya nadie podrá robarte.

**Ejemplo:** Al jugar la carta de Plumas azul-amarilla **A** cumples con el requisito de apilar un segmento corporal amarillo que aparece en una carta de Profecía de la reserva **B** y además robas la carta de Profecía de la persona a tu izquierda que pide un patrón azul-cualquier color-rojo **C**. A continuación, al poner la carta de Plumas verde-roja **D** subes el nivel de tu carta de Profecía que pide el requisito un color-verde-un color **E** y también la de tu carta de Profecía que pide el requisito verde-rojo **F**.



**Atención:** es posible que cuando solapes 1 carta de Plumas bajas el nivel de alguna de tus cartas de Profecía ya que habrás cubierto un color que usabas para cumplir con sus requisitos. Dado el caso deberás bajar el nivel de la carta de Profecía en tu carta de Nivel. Las cartas de Profecía aseguradas no bajan nunca de nivel.

## TU MANO DE CARTAS Y LA RESERVA

Tu turno termina cuando hayas jugado 2 cartas en tu Coatl. Roba 2 cartas del mazo de cartas de Plumas para tu mano y, a continuación, rellena la reserva de cartas de Profecía con cartas del mazo de cartas de Profecía hasta que haya de nuevo 3 cartas en partidas de 2 participantes o 2 cartas en partidas de 3 o 4 participantes. Luego el turno pasa a la persona sentada a tu izquierda.

## CABEZAS Y COLAS

Cuando cada participante haya completado su 4.º turno (es decir, cuando todo el mundo haya jugado 8 cartas de Plumas), la persona que empezó a jugar en primer lugar pondrá la cabeza y la cola doradas en los segmentos corporales dorados. A continuación, todo el mundo descartará sus cartas de Plumas y tomará su conjunto de cartas de Cabeza y Cola para dar comienzo a la ronda final.

En la ronda final puedes elegir 1 carta de Cabeza para añadirla a la izquierda de tu Coatl y 1 carta de Cola para añadirla a la derecha de tu Coatl. Si al hacerlo cumples con el requisito de alguna carta de Profecía bocarriba, puedes completarla y subirla de nivel siguiendo las reglas descritas con anterioridad.



## PUNTUACIÓN FINAL

Cuando termines tu último turno, tan pronto como hayas completado tu Coatl, cuenta los puntos de prestigio que has conseguido:

- Gana puntos de Prestigio por cada una de tus cartas de Profecía dependiendo de su nivel.
- Gana 3 puntos de Prestigio si has cumplido con uno de los objetivos de la carta de Templo; gana 7 puntos de Prestigio si has cumplido con los dos objetivos de la carta de Templo.

Esto significa que cada participante tiene su propia fase de puntuación final. Cuando consigas tu puntuación final ya no podrás perder puntos si otra persona roba alguna de tus cartas de Profecía.



### EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL:

Has completado 5 cartas de Profecía y uno de los objetivos de la carta de Templo:

- A** Puntúa en nivel 1 (cumples una vez el requisito con las cartas 10-11) = **2 puntos de Prestigio**.
  - B** Puntúa en nivel 2 (cumples dos veces el requisito con las cartas 5-6 y 14-15) = **5 puntos de Prestigio**.
  - C** Puntúa en nivel 2 (cumples dos veces el requisito con las cartas 1-2-3 y 2-3-4) = **5 puntos de Prestigio**.
  - D** Y **E** puntúan en nivel 3 (son cartas de Profecía aseguradas) = **12 puntos de Prestigio (2x6)**.
  - F** Has completado el objetivo superior de la carta de Templo (tienes al menos 1 carta de Profecía de color amarillo, 1 de color verde y 1 de color rosa) = **3 puntos de Prestigio**.
- Puntuación final = **27 puntos de Prestigio**.

## FINAL DE LA PARTIDA

Una vez que todo el mundo haya contado su puntuación final, ganará la persona que tenga más puntos de Prestigio. Si hay un empate, gana la persona empatada que haya completado más objetivos de la carta de Templo. Si el empate persiste, gana la persona empatada que tenga más cartas de Profecía aseguradas. Si el empate persiste, las personas empatadas comparten la victoria.

## EXPLICACIÓN DETALLADA DE CARTAS DE TEMPLO

Las cartas de Templo muestran dos objetivos. Si completas uno de los objetivos obtienes 3 puntos de Prestigio al final de la partida, pero si completas los dos objetivos obtienes 7 puntos de Prestigio. No puedes usar cartas de Profecía de nivel 0 para completar los objetivos de la carta de Templo.



- Tienes al menos 1 carta de Profecía de color amarilla, 1 de color verde y 1 de color rosa (las cartas de Profecía aseguradas cuentan).
- Tu Coatl tiene 16 segmentos de longitud, esto incluye su cabeza y su cola.



- Tienes 1 carta de Profecía de color verde en un nivel más bajo\* que una de tus cartas de Profecía de color amarilla (las cartas de Profecía aseguradas cuentan). \*Un nivel más bajo significa haber completado su requisito menos veces en tu Coatl.



- Tienes al menos 2 cartas de Profecía del mismo color y del mismo nivel (por ejemplo, 2 cartas de Profecía de color verde de nivel 2).
- Tu Coatl tiene al menos 6 segmentos del mismo color, esos segmentos pueden incluir su cabeza y/o su cola.



- Tienes al menos 1 carta de Profecía de color amarilla, 1 de color verde y 1 de color rosa (las cartas de Profecía aseguradas cuentan).
- Tu Coatl tiene una longitud máxima de 12 segmentos, esto incluye su cabeza y su cola.



- Tienes 1 carta de Profecía de color azul en un nivel más bajo\* que una de tus cartas de Profecía de color rosa (las cartas de Profecía aseguradas cuentan). \*Un nivel más bajo significa haber completado su requisito menos veces en tu Coatl.
- Tu Coatl tiene el mismo número de segmentos de color rojo y de color verde, esto incluye su cabeza y su cola.



- Tienes al menos 1 carta de Profecía de color rosa, 1 de color azul y 1 de color verde (las cartas de Profecía aseguradas cuentan).
- Tu Coatl tiene el mismo número de segmentos de color azul y de color amarillo, esto incluye su cabeza y su cola.

## EXPLICACIÓN DETALLADA DE CARTAS DE TEMPLO

Las cartas de Profecía muestran un patrón. Si consigues crear de izquierda a derecha el patrón de una carta de Profecía en tu coatl, habrás completado esa carta de Profecía.

**Atención:** si tienes dos segmentos solapados, el segmento que se encuentra en la parte superior es el que utilizarás para completar las cartas de Profecía (esto incluye las cartas de Profecía que no requieren cartas solapadas), el segmento que queda solapado no cuenta para nada.

A continuación tienes unos ejemplos de cartas de Profecía. Puedes completarlas si:



Creas un patrón verde-rojo.



Creas un patrón azul-[cualquier color]-rojo.



Creas un patrón [verde o amarillo]-azul-[verde o amarillo]. El color del primer y del tercer segmento no tienen por qué coincidir entre sí.



Creas un patrón azul-[cualquier color menos azul]-azul.



Creas un patrón [un color]-verde-[un color]. El color del primer y del tercer segmento tienen que coincidir (por ejemplo, negro-verde-negro o incluso verde-verde-verde).



Creas un patrón con [un segmento de color amarillo apilado].

**Atención:** el segmento que queda solapado puede ser de cualquier color.



Creas un patrón verde-[un segmento de cualquier color menos verde apilado].

**Atención:** el segmento que queda solapado puede ser de cualquier color.



# PARTIDAS EN SOLITARIO

Los ingenieros del templo han trabajado duro en un nuevo autómatas. Pero por disgusto del sumo sacerdote, todavía no es capaz de pintar un Coatl por sí solo. Sin embargo, el autómatas es verdaderamente útil para reproducir las condiciones adversas que podrás encontrar en una competición contra otras personas.

Permíteme presentarte al autómatas P. A. C. A. (Pintor Automatizado para Competiciones Artísticas), al cual nos referiremos a partir de ahora como PACA. Este autómatas ha sido programado para seguir instrucciones divinas.

## OBJETIVO

Para ganar una partida en solitario debes derrotar a PACA y a PACA 2.0.

- La partida con PACA durará 5 rondas.
- La partida con PACA 2.0 durará 6 rondas muy tensas.

## PREPARACIÓN

- 1 Las cartas de Cabeza y Cola están numeradas. Aparta las cartas del 1, 2 y 3, y ponlas en una columna con la carta número 1 en la parte superior de la columna y la carta número 3 en la parte inferior. Estas cartas serán las cartas de Requisito y representan los distintos niveles. Estas cartas separan las cartas de Profecía de PACA (que pondrás a la izquierda de la columna) de las tuyas (que pondrás a la derecha de la columna). Deja espacio bajo la columna de cartas de Requisito para poder pintar tu Coatl.
- 2 Toma las cartas de Dios de color azul, amarillo y rosa (las cartas de Dios son el dorso de las cartas de Nivel) y ponlas formando una fila por encima de la columna de cartas de Requisito tal y como se indica en la página 11. Estas cartas de Dios representan el orden de las acciones que PACA realizará en su turno y con las que interactuará con su mazo de Acción.
- 3 PACA dispone de varias personalidades que varían la dificultad de las partidas en solitario. Escoge la personalidad de PACA contra la que quieras jugar y crea su mazo de Acción consultando la tabla de más abajo. Para crear el mazo de Acción de PACA toma tantas cartas de Profecía al azar como las indicadas en la tabla.

Personalidad	Ambiciosa (mejora niveles más a menudo)	Imperiosa (roba más a menudo)	Codiciosa (cumple requisitos más a menudo)
PACA			
PACA 2.0			

Baraja las cartas del mazo de Acción de PACA y ponlo a la izquierda de la zona de juego.

- Baraja las cartas del mazo de Profecía y pon una carta de Profecía bocarriba en cada lado de la carta de Requisito de nivel 1 (tanto PACA como tú comenzáis con una carta de Profecía).
- Pon 3 cartas de Profecía bocarriba a la izquierda de las cartas de Dios para crear la reserva de cartas de Profecía. Deja las cartas de Profecía restantes formando un mazo bocabajo a la derecha de la reserva de cartas de Profecía.
- Baraja el mazo de cartas de Plumas y ponlo, bocabajo, a la izquierda de las cartas de Dios. Deja un espacio para el descarte de cartas junto al mazo de Plumas. A continuación roba 4 cartas de Plumas como mano inicial.
- Toma las cartas de Cabeza y Cola con el número 4 y déjalas a la derecha de la zona de juego.
- Toma 4 segmentos corporales dorados, la cabeza y la cola doradas, y ponlos a la derecha de la zona de juego. De los 2 segmentos corporales que te sobran aparta uno para la segunda partida contra PACA 2.0 y devuelve el otro a la caja del juego.



Nivel 1

Zona para las cartas de Profecía de PACA

Zona para tus cartas de Profecía

Nivel 2

Zona para las cartas de Profecía de PACA

Zona para tus cartas de Profecía

Nivel 3

Zona para las cartas de Profecía aseguradas de PACA

Zona para tus cartas de Profecía aseguradas

Zona donde pintarás tu Coatl

## TURNO DE PACA

PACA siempre juega primero y sigue una serie de órdenes muy precisas.

### 1- REVELAR CARTA SUPERIOR DEL MAZO DE PLUMAS

### 2- REVELAR LA SIGUIENTE CARTA DE DIOS

### 3- REALIZAR ACCIONES

### 1- REVELAR CARTA SUPERIOR DEL MAZO DE PLUMAS

La carta de Plumass revelada mostrará la preferencia de colores de PACA.

*Atención:* PACA no mostrará mayor preferencia a ambos colores por encima de uno de ellos. PACA ignora los símbolos '=' y '■' ya que no tiene un color específico.



Preferencia de colores

### 2- REVELAR LA SIGUIENTE CARTA DE DIOS

En la primera ronda, utiliza la carta de Dios de la parte superior del mazo de Acción. En los siguientes turnos, descarta el Dios superior del mazo de Acción para revelar el siguiente. Para esa ronda, PACA realizará la acción asociada al Dios de la parte superior del mazo de Acción dos veces seguidas.



En este caso PACA realiza la acción CUMPLIR REQUISITO dos veces seguidas.

### 3- REALIZAR ACCIONES

PACA debe realizar estas 3 acciones y en el orden mostrado:

#### 1- MEJORAR NIVEL

#### 2- ROBAR

#### 3- CUMPLIR REQUISITO

Cada vez que PACA se enfrente a una elección de cartas de Profecía, PACA obedecerá las reglas de PRIORIDAD indicadas para esa acción.



## 1- MEJORAR NIVEL

PACA mejora el nivel de una de sus cartas de Profecía moviéndola un paso por la columna de Requisito.

**PRIORIDAD:** PACA mejora la carta de Profecía de mayor nivel que cumpla con la preferencia de color de la ronda. Si no hay cartas que cumplan con esa preferencia de color, mejorará su carta de Profecía de mayor nivel. Si PACA puede elegir entre varias cartas de Profecía, mejorará la carta que se encuentre más cerca de la columna de cartas de Requisito (es decir, la carta más a la derecha).



El negro es uno de los colores con preferencia.



Ejemplo: PACA mejora el nivel de su carta de Profecía verde (de Nivel 1 a Nivel 2). Aunque tenía 2 cartas de Profecía que coincidían con su preferencia de color (roja o negra), PACA da prioridad a la carta de Profecía que esté más cerca de la columna de cartas de Requisito.

## 2- ROBAR

PACA roba una de tus cartas de Profecía y se la queda con el mismo nivel.

**PRIORIDAD:** PACA roba tu carta de Profecía de nivel más alto que coincida con su preferencia de color. Si no tienes cartas de Profecía que coincida con su preferencia de color, PACA te robará la carta de nivel más alto. Si PACA puede elegir entre varias cartas de Profecía, robará la carta que se encuentre más cerca de la columna de cartas de Requisito (es decir, la carta de más a la izquierda).



El rojo es uno de los colores con preferencia.



Ejemplo: Tu carta de Profecía de nivel 2 es la Profecía de mayor nivel que coincide con la preferencia de color de PACA. PACA te la roba y la añade a la izquierda de sus cartas de Profecía del mismo nivel.

### 3- CUMPLIR REQUISITO

PACA cumple el requisito de una carta de Profecía de la reserva y la pone en su zona de nivel 1.

**PRIORIDAD:** PACA siempre cumplirá con el requisito de la carta de Profecía de más a la izquierda de la reserva que cumpla con su preferencia de color. Si no hay cartas de Profecía en la reserva que coincidan con su preferencia de color, cumplirá con el requisito de la carta de Profecía de más a la izquierda.

CUMPLIR  
REQUISITO



Ejemplo: La carta de Profecía más a la izquierda satisface la preferencia de color de PACA, por lo que la cumple en el nivel 1. La carta de acción de PACA es rosa, por lo que esta ronda cumple el requisito de una segunda carta de Profecía: la carta Profecía de la derecha de la reserva también satisface su preferencia de color, por lo que la cumple en el nivel 1.

PACA realiza la acción de Cumplir requisito dos veces.

### TU TURNO

En cada ronda, jugarás tu turno tal y como lo harías en partidas con otras personas, pero con las siguientes excepciones:

- Debes robarle a PACA 2 cartas de Profecía por turno.
- Siempre que mejores el nivel de una de tus cartas, robes o cumplas con los requisitos de una carta Profecía, deberás ponerla a la derecha de las cartas de Profecía del mismo nivel. Si cumples con los requisitos de varias cartas de Profecía a la vez, tú decides el orden en que las colocas.
- Si bajas a nivel 0 una carta de Profecía, descártala.



## FINAL DE LA PRIMERA PARTIDA

PACA juega su último turno (siguiendo las reglas anteriormente descritas) antes de contar sus puntos de Prestigio. A continuación, una vez completada su ronda de Cabezas y Colas, cuenta los puntos de Prestigio como lo harías en una partida con más personas.

Si la puntuación de PACA empata o supera la tuya, PACA gana y la partida termina. Si tu puntuación es mayor que la de PACA, puedes competir contra PACA 2.0. Cuando compites contra PACA 2.0, la partida dura 6 rondas (juegas 10 cartas de Plumaz antes de pasar a la ronda de Cabezas y Colas), y debes utilizar el quinto segmento de cuerpo dorado que dejaste a un lado.

Para mejorar a PACA a la siguiente versión, baraja otra carta en su mazo de Acción según la Personalidad que hayas elegido durante la preparación (consulta la Tabla de Personalidades en la página 10).

Prepara de nuevo la zona de juego para tu partida contra PACA 2.0.

## FINAL DE LA SEGUNDA PARTIDA

Si consigues más puntos de prestigio que PACA 2.0 ganas la competición contra el autómatas. En caso contrario, PACA 2.0 gana la competición.

## CRÉDITOS

Diseño: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy

Desarrollo: Pascale Brassard, Etienne Dubois-Roy, Carl Brière

Ilustraciones: SillyJellie

Dirección artística: Marie-Elaine Bérubé

Diseño gráfico: Marie-Elaine Bérubé

Edición y traducción al inglés: Adam Marostica

Traducción al español: Moisés Busanya

Revisión del español: Camila Castañón Moreschi

Edición: Jeux Synapses Games Inc.



© 2022 Jeux Synapses Games Inc.

Queda prohibido reproducir parte alguna de este producto sin el consentimiento escrito de:

Jeux Synapses Games Inc.

37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,

Qc J0P 1M0, Canada

[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)

[f](https://www.facebook.com/jeuxsynapsesgames) [@jeuxsynapsesgames](https://www.instagram.com/jeuxsynapsesgames)



# SUMÉRGETE EN EL MUNDO AZTECA DE COATL JUGANDO AL JUEGO DE MESA



¿Sabías que la serpiente de plumas doradas del juego de cartas es en realidad una miniexpansión compatible con Coatl el juego de mesa?

¡Aumenta la interactividad y la profundidad de tus partidas a Coatl con los segmentos corporales dorados!

