

COYOTE



Regolamento • Rules • Règles • Reglamento • Spielregeln

Coyote by Spartaco Albertarelli

Art by Chiara Vercesi

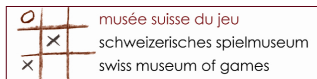
Special thanks to:

*Ulrich Schädler, Gianfranco Fioretta, Paolo Alaimo,
Donatella Nicolò, Daniele Fadda, Dominique Berbigier*

Si vous voulez savoir davantage sur le jeu et son histoire,
visitez le Musée Suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz!

Wer mehr über Spiele und ihre Geschichte wissen will, sollte
das Schweizer Spielmuseum in La Tour-de-Peilz besuchen!

Se volete saperne di più sui giochi e la loro storia, organizzate
una visita al Museo Svizzero del Gioco a La Tour-de-Peilz!



<http://www.museedujeu.com>

Regolamento

Per 3-6 giocatori dai 12 anni in su

Quando senti il coyote che ride inizia a preoccuparti, perché forse ride di te.

Antica saggezza indiana.

Scopo del gioco

In questo gioco i partecipanti assumono il ruolo di indiani e indossano una fascia intorno alla testa con una “piuma” numerata infilata dentro.

Bisogna indovinare la somma dei valori di tutte le “piume”, senza conoscere il valore della propria! Si può vincere dichiarando la cifra esatta, ma più spesso si vince bluffando. In ogni caso, chi sbaglia è un grandissimo coyote.

contenuto

- 30 “piume” in cartone
- 20 gettoni in cartone fustellato
- 6 fasce in stoffa con una striscia di velcro
- 12 “bottoni” autoadesivi in velcro
- Un regolamento multilingua

Preparazione del gioco

Quando giocate per la prima volta, staccate con delicatezza i 20 gettoni dalla loro fustella.

Prendete i 12 gettoni con l’immagine del coyote e attaccatevi sul retro i 12 bottoni in velcro. Fate attenzione a non confondervi: **solo quelli con l’immagine del coyote devono avere il velcro sul retro**. I 12 gettoni coyote devono essere tenuti a portata di mano. Gli altri 8 servono solo se decidete di giocare con le regole avanzate, descritte alle fine del regolamento. Se non li utilizzate, lasciateli nella scatola.

All’inizio della partita ogni giocatore fissa una fascia sulla propria testa facendo in modo che la striscia di velcro si trovi posizionata verso l’esterno e al centro della fronte.

Per finire, mescolate bene le 30 piume e impilatele coperte al centro del tavolo.

Svolgimento

Il gioco si svolge in più giri successivi.

All’inizio di un giro ogni giocatore prende una piuma dalla pila coperta e la fissa – **senza guardarla** – sulla propria testa, in modo che il valore stampato sia ben visibile agli avversari. La striscia di velcro sulla fascia di stoffa ha un’apertura al centro, dove è possibile infilare la punta della piuma.

Il giocatore iniziale (al primo giro quello più giovane),



vedendo il valore delle piume indossate dagli altri, ma ignorando quello della propria piuma, fa la sua stima del valore complessivo e dichiara un punteggio.

Può dichiarare un numero a piacere, possibilmente non superiore a quello che lui ritiene possa essere il totale complessivo, ma nulla vieta di bluffare per trarre in inganno gli avversari.

Il giocatore successivo (procedendo in senso orario) ha due possibilità:

1. Dichiara un numero a piacere, ma **più alto** di quello appena dichiarato e il giro prosegue.

2. Mette in dubbio la dichiarazione precedente dicendo "COYOTE!"

Se mette in dubbio la dichiarazione, il giro si conclude e tutti i giocatori rivelano le loro piume, mettendole scoperte al centro del tavolo. Si passa quindi alla verifica del valore complessivo:

1. Si sommano tutti i valori positivi (indicati sulle piume col fondo verde);

2. Si sottraggono quelli negativi (piume col fondo rosso).

Fate però attenzione alle piume speciali (quelle col fondo blu, descritte in seguito) che possono modificare a volte in modo del tutto imprevedibile il risultato finale!

Se il valore finale è uguale o superiore a quanto è stato



dichiarato, chi ha messo in dubbio la dichiarazione perde e mette sulla propria fascia un gettone coyote per indicare l'errore.

Se è minore, perde chi aveva fatto la dichiarazione ed è questo giocatore a mettere sulla propria fascia un gettone coyote.

***Esempio:** Il giocatore A inizia e dichiara 8; il giocatore B rialza e dice 13, il giocatore C dice 14 e il giocatore D 16. Il giocatore E mette in dubbio quest'ultima dichiarazione. Tutti i giocatori si tolgono le piume dal capo e si sommano i valori. Il totale ottenuto è 14, un numero inferiore a quello dichiarato da D che deve mettere sulla propria fascia un gettone coyote. Se la somma fosse stata 16 o più, sarebbe stato E a doversi mettere sulla fronte un gettone coyote.*



Nel corso della partita, se un giocatore ha già due gettoni coyote sulla propria fascia e si trova nella condizione di doverne ricevere un terzo, esce dal gioco. La partita continuerà senza di lui.

Tutte le piume rivelate nel corso del giro vengono poste scoperte a formare una pila di scarto, a meno che non sia stata rivelata la piuma blu contrassegnata dallo zero.

In questo caso, tutte le 30 piume vanno rimescolate e poste coperte a formare una nuova pila da cui pescare.

Concluso un giro se ne inizia un altro.

Ogni giocatore rimasto prende una piuma dalla pila coperta (se le piume a disposizione dovessero essere insufficienti, mischiate tutte le piume e formate una nuova pila da cui pescare) e la fissa, senza guardarla, sulla propria testa.

Il giro riparte dal giocatore che non ha dovuto mettere un gettone coyote sulla propria fascia al termine del giro precedente.

Piume blu

Le piume con il fondo blu indicano azioni speciali da eseguire nel momento in cui si calcola il totale dei valori. Se nello stesso giro ne trovate più di una, svolgerete le azioni nell'ordine indicato qui di seguito:



Girate la piuma in cima alla pila coperta.

Il valore di questa piuma viene conteggiato insieme alle altre.



Scartate subito questa piuma insieme a quella verde di valore più alto (in caso di parità scartate una sola piuma fra quelle di valore più alto).



Considerate la piuma verde di valore più alto come una piuma "rossa", quindi con valore negativo (in caso di parità considerate negativa una sola piuma fra quelle di valore più alto).



Raddoppiate il valore di tutte le piume verdi (solo quelle che non sono state trasformate in piume "rosse").



La piuma blu con lo 0 non vale nulla, ma quando viene rivelata fa sì che tutte le piume vengano mescolate di nuovo.



Fine del gioco

L'ultimo a restare in gioco vince la partita e viene proclamato Capo Tribù.

Attenzione: Se giocate in 3 o 4, potete decidere, prima dell'inizio della partita, che l'eliminazione avvenga al 4° o 5° gettone coyote.

Variante

Quando avrete acquisito dimestichezza con la versione base, potete provare a giocare con questa variante.

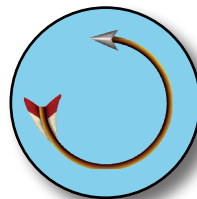
Collocate al centro del tavolo gli 8 gettoni illustrati, con l'immagine rivolta verso l'alto.

Le regole del gioco di base rimangono invariate, ma ogni giocatore, al proprio turno e prima di fare la propria dichiarazione, può decidere di girare uno dei gettoni che si trovano al centro del tavolo e utilizzare la regola ad esso correlata. I gettoni girati, non possono essere nuovamente utilizzati nel corso dello stesso giro. All'inizio del giro successivo tutti i gettoni precedentemente utilizzati vengono nuovamente girati con la parte illustrata rivolta verso l'alto. Quando restano due soli giocatori, non si possono più utilizzare le regole opzionali e la partita si concluderà giocando con le regole base.

I gettoni



Il giocatore di turno, prima di fare la propria dichiarazione, gira la prima piuma della pila e la colloca scoperta davanti a sé. Quella piuma, visibile a tutti, verrà conteggiata a fine giro insieme a quelle dei giocatori. Il giocatore di turno deve quindi fare la propria dichiarazione.



Il giocatore di turno, decide di cambiare il senso di gioco da orario a antiorario. Dopo di lui giocherà quindi il giocatore alla sua destra e non quello alla sua sinistra e il giro proseguirà con questa nuova direzione fino alla fine. Nel giro successivo si tornerà a giocare in senso orario.



Il giocatore può saltare il proprio turno, senza fare alcuna dichiarazione, passando direttamente al giocatore successivo nell'ordine di gioco. Il gioco prosegue da quest'ultimo giocatore.



Il giocatore di turno può sostituire la propria piuma con un'altra piuma presa dalla pila. La nuova piuma viene messa davanti a quella che sostituisce e la piuma sostituita non verrà conteggiata a fine giro (a meno che non sia quella blu con lo zero, che fa rimescolare le piume). Il giocatore di turno deve quindi fare la propria dichiarazione.



Il giocatore di turno dichiara qual è il valore della propria piuma, quindi la prende e la guarda. Se il valore è quello dichiarato, il giocatore può "ritirarsi" dal giro in corso e verrà quindi saltato nella sequenza di gioco fino al termine del giro. La sua piuma resta però scoperta sul tavolo e sarà conteggiata a fine giro. Se il valore è diverso da quello dichiarato, il giocatore prende subito un gettone coyote e il giro si conclude. Il giro successivo verrà iniziato da lui.

Giocare in più di sei

Se possedete due confezioni del gioco, potete giocare con un numero superiore di giocatori. In questo caso, vi consigliamo però di utilizzare solo un set di piume.



Rules

A Game of Bluff and Guess for 3-6 Indians, Ages 12 and up.

When you hear a coyote laughing, begin to worry since it might be laughing at you

Ancient Indian Saying

Goal of the Game

In **Coyote**, the players play the role of Indians. Each player wears a bandana around his head with one “feather.” The goal is to guess the value of all the feathers without knowing your own! If you can guess the correct value, you win! But usually, you’ll win by bluffing. Whoever guesses wrong will be a true coyote!

Game components

- 30 Cardboard feathers
- 20 Cardboard coins
- 6 Fabric Bandanas (with Velcro strip)
- 12 Adhesive Velcro buttons
- This Rulebook

Setup

Before your first game, carefully remove all 20 coins. Take the 12 coins with a picture of a coyote and attach one of the Velcro buttons to the back of each.

Be careful! Only the coins with a picture of the coyote will have a Velcro button on the back!

Place the 12 coyote coins in easy reach of all players. The other 8 coins are used only if you are playing the “Advanced Rules.” If you are not using these rules, put those coins back in the box.

Each player wraps a bandana around his head in such a way that the Velcro strip is in the center of his forehead and shows on the outside of the bandana.

Finally, shuffle all 30 feathers and stack them face down in a pile in the middle of the table.

The youngest player goes first in the first game round.

Game Rounds

Coyote is played over a number of rounds.

At the beginning of a round, each player takes one feather from the pile and sticks it in his bandana without looking at it. The feather must be placed so that the printed value is visible to all the other players. Each bandana has a small hole in the front that a player can stick the tip of his feather in.

Important! A player can never look at his own feather!



The first player looks at the value of his opponents' feathers. Then he declares what he thinks the total value of all the feathers is (including his own). Since he doesn't know the value of his own feather, he will have to guess what it's value is.

The player can declare any number he chooses, but it is not wise to declare a number that is higher than what he believes the total value of the feathers might be. Of course, he can try to bluff and deceive his opponents!

The player on his left (clockwise) now has two choices:

1. He can declare a different number. The number he declares **must be higher** than the number declared by the last player; or
2. He can shout "COYOTE!" if he thinks that the total value of the feathers is **less than** the number declared by the last player.

If he chooses the first option, his turn is over and the player to his left must now choose to declare a higher total or call "Coyote." Players continue taking turns until someone yells "Coyote!"

When a player yells "Coyote" (because he believes that the total value of the feathers is less than the last number declared) the round stops. All players now reveal their feathers and place them face up on the table. The total value of the feathers is counted. First, add all the positive values (shown on feathers with a green background). Then subtract all the negative values (shown on feathers with a red background).



Watch out for the special feathers with the blue background!

These feathers are described below, and can modify the total value in unexpected ways!

If the final total value of the feathers is equal to or higher than the last number declared, the player who shouted "Coyote" loses the round! He must take one coyote coin and attach it to his own bandana.

If the final total value of the feathers was less than the last number declared, the player who made that guess loses the round and must take one coyote coin.

If a player collects three coyote coins, he is out of the game!



Example: *Running Bear starts the round with a guess of 8. Dancing Deer thinks that is too low, so she guesses 13. Lonely Turtle guesses 14, and Windy Night says 16. Noisy Bird doesn't think the feathers are worth that much, so he calls "Coyote!"*
All players now place their feathers on the table and add up the values. The total is 14! Windy Night's guess was too high, so she must take a coyote coin and attach it to her bandana. If the total had been 16 or higher, then Noisy Bird would have had to take the coin instead.



After the round is over, place all the feathers used in that round face up in a discard pile. If a blue feather with the number zero on it was played in the round, then all 30 feathers are reshuffled and a new draw pile is created. The feathers are also reshuffled if there are not enough feathers left in the draw pile to give one to each player.

Each player that is still in the game takes a new feather from the face down pile and sticks it in his bandana. A new round begins. The first player in the new round will either be the

player who called "Coyote," or the last player to guess a value—which ever one did not take the coyote coin.

Remember that the players cannot look at their own feathers!

Blue Feathers

Feathers with a blue background show a special action that must be taken when a player calls "Coyote" and the feathers are revealed. If more than one blue feather is revealed in the same round, resolve them in the order below:



Turn over the top feather in the draw pile.

The value of this feather is added to the total value.



This feather is discarded along with the green feather with the highest value before the total is counted (if there are two or more feathers with the highest value, only one of them is discarded).





The green feather with the highest value becomes **negative** and it is subtracted from the total (count it like it was a red feather—if there are two or more feathers with the highest value, only one of them becomes negative).



The value of all green feathers is **doubled** before the total is counted (do not double any feathers that were turned into red feathers by the “Maximum” feather).



This feather has **no value**, and does not add to the total, but it does tell the players to reshuffle the feathers after the round is scored.

End of the Game

When a player has two coyote coins on his bandana, he is in danger of being knocked out of the game. If he takes a third coin, he is out of the game and the other players continue to play without him! The last player that remains in the game is the winner, and becomes the new Tribal Chief!

Note: in a small game with only 3 or 4 players, you may decide before the game begins to remove players from the game only when they collect their 4th or 5th coyote coin

Advanced Rules

Once you are familiar with **Coyote**, you can try playing this advanced variant:

At the start of the game, place the 8 coins with pictures face up in the middle of the table.

The basic rules of the game don't change. On his turn, before making a declaration or calling “Coyote,” a player may choose to turn over one of the 8 coins to take a special action. Each coin can be used only once per round. At the beginning of each new round, the coins are all turned face up again, and can be used.

Important: when there are only two players left in the game, they cannot use the picture coins any longer!

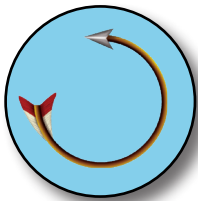
The coins



When a player uses this coin, he takes the top feather from the draw pile and places it face up in front of him. This feather is visible to everybody, and it is added to the final value at the end of the round.

After using the coin, the player must declare a value as normal.





When a player uses this coin, it reverses the order of play from clockwise to counter-clockwise. He must still make a declaration as normal, but when his turn is done the next player will be the one on his right. Turns continue to pass to the right for the rest of the round. The order of play returns to normal at the beginning of the next round.



When a player uses this coin, he skips his turn. He does not make any declaration. The game continues normally with the player on his left.



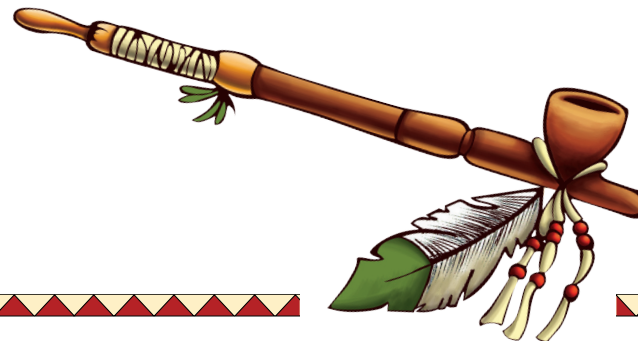
When a player uses this coin, he can exchange his feather for the top feather from the draw pile. Place the new feather in front of the old one. The old feather is not counted towards the final value at the end of the round (though if it is a blue zero feather, the feathers are still reshuffled). The player must then make a declaration as normal.



When a player uses this coin, he guesses (out loud) what the value of his own feather is. If his guess is correct, he sits out for the rest of the round. He is safe! Simply skip his turns for the rest of the round. His feather remains face up on the table, and it is still counted in the final value. If the player did not guess the correct value, he immediately adds one coyote coin to his bandana, and the round ends. He will be the first player in the next round.

More Than Six Players

If you own two copies of Coyote, you can combine them to make an even bigger game! If you do, we suggest that you should still use only one set of feathers.



Règles du jeu

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans

Lorsque tu entends le rire du coyote, fais attention, c'est peut-être de toi qu'il rit!

Antique sagesse indienne.

But du jeu

Dans ce jeu les participants jouent le rôle d'Indiens et portent autour de la tête un bandeau avec une plume numérotée.

Il faut deviner la somme des valeurs de toutes les plumes, sans connaître la valeur de sa propre plume! On peut gagner en réussissant à déclarer la somme exacte des points, mais la plupart du temps on gagne en bluffant.

En tout cas le joueur qui se trompe est un véritable coyote.

Matériel

- 30 “plumes” en carton
- 20 jetons en carton découpé
- 6 bandeaux de tissu munis de rubans velcro
- 12 gommettes autoadhésives de velcro
- Règles du jeu multilingues

Préparation du jeu

Lorsque vous jouez pour la première fois, détachez délicatement les 20 jetons de leur base. Prenez les 12 jetons qui ont l'image du coyote et appliquez-les au dos des 12 gommettes de velcro. Ne vous trompez pas: seul les jetons ayant l'image du coyote doivent être munis de gommettes. Les 12 jetons coyotes doivent rester à portée de la main. Les 8 autres ne servent que si vous décidez de jouer en suivant les modalités avancées décrites à la fin des règles du jeu. Si vous ne les utilisez pas laissez-les dans la boîte.

Au début de la partie chaque joueur se met un bandeau autour de la tête de façon à ce que le ruban de velcro soit placé vers l'extérieur et au milieu du front.

Enfin, mélangez bien les 30 plumes et empilez-les face cachée au milieu de la table.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en plusieurs manches.

Au début de la manche, chaque joueur prend une plume de la pile et l'enfile dans son bandeau – **sans la regarder** – de façon à ce que la valeur indiquée soit bien visible aux adversaires. Le ruban de velcro sur le bandeau a au milieu une ouverture où l'on peut enfiler la pointe de la plume.

Le premier joueur (c'est le plus jeune qui commence la



manche), qui voit la valeur des plumes des autres mais ignore celle de la sienne, fait une évaluation globale et annonce un chiffre si possible non supérieur à ce qu'il estime être la somme totale des valeurs des plumes, mais rien ne l'empêche de bluffer pour duper ses adversaires.

Le joueur suivant (en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre) a deux possibilités:

1. Il déclare à son tour un chiffre mais **plus élevé** que celui qui a été annoncé par le joueur précédent et le jeu continue.
2. Il conteste le chiffre qui vient d'être déclaré en disant "COYOTE!".

S'il conteste la déclaration du joueur qui l'a précédé, la manche s'achève et tous les joueurs montrent leurs plumes en les mettant au milieu de la table. On vérifie alors le montant total des valeurs indiquées sur les plumes:

On additionne d'abord toutes les valeurs positives (indiquées sur les plumes à fond vert), puis on soustrait les valeurs négatives (sur les plumes à fond rouge).

Faites attention aux plumes spéciales (celles qui ont un fond bleu, décrites plus loin) qui peuvent modifier parfois de manière complètement imprévisible le résultat final!

Si la valeur finale est égale ou supérieure à ce qui a été déclaré, le joueur qui a contesté la déclaration perd et met



sur son bandeau un jeton coyote pour indiquer son erreur.

Si la valeur finale est inférieure, c'est le joueur qui avait fait la déclaration qui perd et qui doit mettre sur son bandeau un jeton coyote.

***Exemple:** le joueur A commence et déclare 8; le joueur B augmente et déclare 13; le joueur C dit 14 et le joueur D 16. Le joueur E conteste cette dernière déclaration. Tous les joueurs enlèvent leurs plumes et on additionne toutes les valeurs indiquées sur les plumes. Le total est de 14, un chiffre inférieur à celui qu'a déclaré D qui doit mettre alors sur son bandeau le jeton coyote. Si le total avait été de 16 ou plus, E aurait dû mettre sur son bandeau un jeton coyote.*



Si au cours de la partie un joueur a déjà deux jetons coyotes sur son bandeau et qu'il se trouve à en recevoir un troisième, il est éliminé. La partie continue sans lui.

Toutes les plumes découvertes au cours de la manche doivent être empilées à part, à l'exception de la plume bleue marquée d'un zéro. Dans ce cas, les 30 plumes doivent être remélangées et former une nouvelle pile où les joueurs pourront piocher.

Une fois que la manche est terminée on en commence une autre. Chaque joueur resté en jeu pioche une plume de la pile (si les plumes à disposition ne sont pas en nombre suffisant, remélangez toutes les plumes et reformez une nouvelle pile pour piocher) et l'enfile sans la regarder dans son bandeau. Le jeu recommence par le joueur qui n'a pas dû mettre de jeton coyote sur son bandeau à la fin de la manche précédente.

Les plumes bleues

Les plumes qui ont un fond bleu indiquent des actions spéciales à faire au moment où on calcule le montant des valeurs. Si au cours d'une même manche vous en piochez plus d'une, vous devez effectuer les actions dans l'ordre exact indiqué ci-dessous:



Retournez la plume qui se trouve au sommet de la pile. La valeur de cette plume doit être additionnée avec celle des autres.



Jetez tout de suite cette plume avec la plume verte de valeur plus élevée (en cas de valeurs égales, jetez une seule plume parmi celles qui ont la valeur la plus élevée).



Vous devez considérer la plume verte de valeur plus élevée comme si c'était une plume rouge et donc une plume de valeur négative (en cas de valeurs égales considérez comme négative une seule plume parmi celles de valeur plus élevée).



Doublez la valeur de toutes les plumes vertes (seulement celles qui n'ont pas été transformées en plumes rouges).



La plume bleue qui a 0 ne vaut rien, mais lorsqu'elle est découverte il faut remélanger toutes les cartes.



La fin du jeu

Le dernier joueur qui reste en jeu gagne la partie et est proclamé Chef de Tribu.

Attention: si vous jouez à 3 ou 4, vous pouvez décider, avant le début de la partie, qu'on est éliminé au 4e ou au 5e jeton coyote.

Variante

Lorsque vous vous serez habitué à la version de base, vous pourrez essayer de jouer avec cette variante plus avancée.

Placez au milieu de la table les 8 jetons illustrés, avec l'image tournée vers le haut.

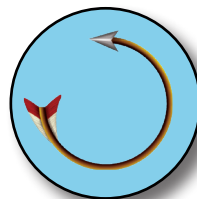
Les règles du jeu de base restent les mêmes, mais chaque joueur, lorsque c'est son tour et avant de faire sa déclaration, peut décider de retourner un des jetons qui se trouvent au milieu de la table et appliquer la règle qui le concerne. Les jetons retournés ne peuvent pas être réutilisés au cours de la même manche. Au début de la manche suivante tous les jetons utilisés précédemment doivent de nouveau être retournés de façon à ce que la partie illustrée soit tournée vers le haut.

Lorsqu'il ne reste que deux joueurs, on ne peut plus suivre les règles de la variante et la partie doit se terminer avec les règles de base.

Le jetons



Avant de faire sa déclaration, le joueur doit retourner la première plume de la pile et la placer découverte devant lui. Cette plume, dont chacun sait la valeur, sera ajoutée à la fin de la manche à celles des joueurs. Le joueur peut alors faire sa déclaration.



Le joueur décide d'inverser le sens du jeu. Après lui ce sera donc le joueur à sa droite et non pas celui qui se trouve à sa gauche qui jouera et le jeu continuera dans cette nouvelle direction jusqu'à la fin. Au tour suivant on reprendra le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le joueur peut sauter son tour sans faire aucune déclaration. C'est au joueur suivant de jouer et le jeu continue à partir de celui-ci.



Le joueur peut remplacer sa plume par une plume prise sur la pile. La nouvelle plume est mise devant celle qu'elle remplace et la plume remplacée ne sera pas comptée à la fin de la manche (sauf s'il s'agit d'une plume bleue avec le zéro, dans ce cas, il faut remélanger les plumes). Le joueur peut alors faire sa déclaration.



Le joueur déclare la valeur de sa plume, puis il la prend et il la regarde. Si la valeur correspond à celle qui a été déclarée, le joueur peut se retirer et on le sautera jusqu'à la fin de la manche. Sa plume reste découverte sur la table et elle sera additionnée à la fin de la manche.

Si sa valeur est différente de celle qui a été déclarée, le joueur prend tout de suite un jeton coyote et la manche se termine. C'est lui qui commencera au tour suivant.

Avec plus de six joueurs

Si vous possédez deux boîtes de jeu, vous pouvez jouer avec un nombre supérieur de joueurs. Dans ce cas, nous vous conseillons de n'utiliser qu'un seul jeu de plumes.



Reglamento

Para 3-6 jugadores, a partir de 12 años

*Cuando oigas al coyote reír, empieza a preocuparte,
porque tal vez se ría de ti.*

Antiguo refrán indio.

Objetivo del juego

En este juego los participantes se meten el papel de indios y se ponen una cinta alrededor de la cabeza con una “pluma” numerada. El objetivo es adivinar la suma de los valores de todas las “plumas”, ¡sin conocer el valor de la tuya! Se puede ganar diciendo la cifra exacta, pero muchas veces se gana lanzando un farol. En cualquier caso, quien falle será todo un coyote...

Contenido

- 30 “plumas” de cartón
- 20 monedas de cartón
- 6 cintas de tela con velcro
- 12 “botones” de velcro autoadhesivo
- Este reglamento

Preparación del juego

Antes de la primera partida, sacad con cuidado las 20 monedas del troquel. Coged las 12 que tienen una imagen de un coyote y pegadles los botones de velcro por detrás. Poned atención para no confundiros: **sólo las que llevan el coyote deben tener el velcro por detrás**. Las 12 monedas coyote deben quedarse a mano. Las otras 8 sólo sirven si queréis jugar con las reglas avanzadas, explicadas al final de este reglamento. Si no se utilizan, dejadlas en la caja.

Al principio de la partida, cada jugador se pone una cinta en la cabeza, de forma que el velcro quede hacia fuera, en el centro de la frente.

Para terminar, mezclad bien las 30 plumas y dejadlas en una pila boca abajo en el centro de la mesa.

Cómo jugar

Coyote se juega en varias rondas.

Al principio de la ronda, cada jugador coge una pluma de la pila boca abajo y la pone, **sin mirarla**, en su cabeza, de forma que el valor impreso quede bien visible para los demás jugadores. La cinta tiene una abertura en el centro, donde se puede fijar la punta de la pluma.



El jugador inicial (en la primera ronda, el más joven), viendo los valores de las plumas de los demás jugadores, pero ignorando el de la suya, hace su estimación del valor total y dice un número. Puede decir el número que quiera, pero no sería sensato elegir un número más alto del que cree que es el valor total de las plumas. En cualquier caso, nada le impide lanzar un farol para engañar a sus oponentes.

El siguiente jugador (siguiendo las agujas del reloj) tiene dos posibilidades:

1. Decir un número cualquiera, pero **más alto** que el que se acaba de decir y continuar la ronda.

2. Poner en duda el número que se ha dicho, gritando “¡COYOTE!”

Si se pone en duda la afirmación, la ronda se concluye y todos los jugadores descubren sus plumas, dejándolas boca arriba en el centro de la mesa. Se pasa entonces a la comprobación del valor total:

Primero, se suman todos los valores positivos (indicados en las plumas con el fondo verde), después se extraen los negativos (en las plumas con el fondo rojo).

Pero, atención a las plumas especiales (las que tienen fondo azul, que se describen más adelante), porque ¡a veces pueden modificar de manera impredecible el resultado final!



Si el valor final es igual o superior al que se había dicho, quien ha puesto en duda la declaración pierde y pone sobre su cinta una moneda coyote para indicar el error.

Si es menor, pierde el que había dicho la cifra y es este jugador el que se pone una moneda coyote en su cinta.

Ejemplo: el jugador A empieza y dice 8; el jugador B eleva la cifra a 13, el jugador C dice 14 y el jugador D 16. El jugador E pone en duda esta última valoración. Todos los jugadores sacan su pluma de la cabeza y se suman los valores. El total obtenido es 14, un número inferior al que había dicho el jugador D, que debe ponerse en su cinta una moneda coyote. Si la suma hubiese sido 16 o más, habría sido el jugador E el que tendría que ponerse en la frente la moneda coyote.



En el transcurso de la partida, si un jugador tiene ya dos monedas coyotes sobre la frente y llega a recibir una tercera, sale del juego. La partida continuará sin él.

Todas las plumas descubiertas a lo largo de la partida se dejan boca arriba en una pila de descartes, a menos que salga la pluma azul con el valor cero. En este caso, las 30 plumas se mezclan de nuevo y se ponen en una pila boca abajo de la que robar.

Después de una ronda, se inicia otra. Cada jugador aún en el juego coge una nueva pluma de la pila boca abajo (si las plumas en la pila no son suficientes, se mezclan todas y se forma una nueva pila para robar) y la pone, sin mirarla, en su cabeza. El juego se reanuda por el jugador que no ha tenido que ponerse la moneda de coyote al final de la anterior ronda.

Plumas azules

Las plumas con el fondo azul indican acciones especiales que tienen que realizarse en el momento en que se calcula el valor total. Si en la misma ronda salen más de una, las acciones se desarrollan exactamente en el orden que se indica a continuación.



Girar la pluma superior de la pila boca abajo. El valor de esta pluma se cuenta con las demás.



Se descarta inmediatamente esta pluma, junto a la verde con el valor más alto (en caso de empate, se descarta una única pluma de las del valor más alto).



Se considera la pluma verde con el valor más alto como una pluma “roja”, por tanto, con valor negativo (en caso de empate, se considera negativa sólo una de las plumas de valor más alto).



Se dobla el valor de todas las plumas verdes. (Sólo de las que no se han transformado en plumas “rojas”).



No tiene valor, pero cuando se descubre hace que todas las plumas se mezclen de nuevo.

Final del juego

El último que quede en el juego, gana la partida y se le proclama nuevo Jefe de la Tribu.

Atención: Si se juega con 3 ó 4 jugadores, podéis decidir, antes de empezar la partida, que la eliminación sea con la 4ª ó 5ª moneda coyote.

Variante

Cuando hayáis adquirido cierta familiaridad con el **Coyote** básico, podéis probar a jugar con esta variante. Colocad en el centro de la mesa las 8 monedas con las imágenes boca arriba.

Las reglas básicas del juego no cambian, pero cada jugador, en su turno y antes de hacer nada, puede decidir girar una de las monedas que están en el centro de la mesa para realizar una determinada acción especial. Las monedas giradas no se pueden utilizar de nuevo a lo largo de esa misma ronda. Al principio de la siguiente ronda, todas las monedas anteriormente utilizadas se giran de nuevo, con la parte con imagen boca arriba.

Cuando sólo queden dos jugadores, no se pueden utilizar más las reglas opcionales y la partida se concluirá jugando con las reglas básicas.

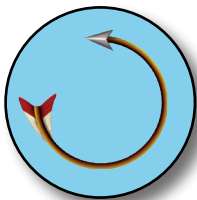
Las monedas



El jugador de turno, antes de hacer su valoración, gira la primera pluma de la pila y la coloca boca arriba delante de él. Esa pluma, visible para todos, contará al final de la ronda junto con las de los jugadores.

Después de usar la moneda, el jugador debe decir su valoración.





El jugador de turno decide cambiar el sentido del juego. Después de él jugará el jugador a su derecha, en lugar que el de su izquierda, y la ronda continuará con esta nueva dirección hasta el final.

En la siguiente ronda se volverá a jugar en sentido horario.



El jugador puede saltar su turno, sin decir ningún valor, pasándolo directamente al siguiente jugador en el orden del juego. El juego continúa desde este último jugador.



El jugador de turno puede sustituir su pluma por otra de la pila. La nueva pluma se pone delante de la que sustituye y la pluma sustituida no se contará al final de la ronda (a menos que sea la azul con el cero, que hace que se vuelvan a mezclar las plumas). El jugador de turno debe ahora decir su valoración.



El jugador de turno dice cuál cree que es el valor de su pluma y luego la coge y la mira. Si el valor es el que ha declarado, el jugador puede “retirarse” de la ronda en curso y le saltarán en el juego hasta que termine la ronda. Su pluma se queda descubierta sobre la mesa y contará al final de la ronda. Si el valor es diferente al que ha dicho, el jugador coge inmediatamente una moneda coyote y la ronda concluye. La siguiente ronda se inicia por él.

Jugar con Más de Seis Jugadores

Si tenéis dos juegos **Coyote**, podéis combinarlos para jugar con más jugadores. En este caso, aconsejamos seguir usando un único set de plumas.



Spielregeln

Für 3-6 Spieler ab 12 Jahren

Wenn Du einen Kojoten lachen hörst, denke daran: Er lacht über Dich.

Alte Indianerweisheit.

Ziel des Spiels

In diesem Spiel nehmen die Mitspielenden die Rolle von Indianern ein und tragen dabei ein Stirnband mit einer nummerierten Feder auf dem Kopf. Es gilt, die Gesamtsumme aller Federn zu erraten, ohne jedoch den Wert der eigenen Feder zu kennen! Es gewinnt, wer die genaue Zahl nennt, öfter aber wer am besten blufft. Wie dem auch sei, wer einen Fehler macht, ist ein Riesen-....Kojote.

Schachtelinhalt

- 30 “Federn” aus Karton
- 20 Spielmarken in vorgestanztem Karton
- 6 Stirnbänder aus Stoff mit Klettstreifen
- 12 Klett-Knöpfe
- 1 mehrsprachige Spielregel

Spielvorbereitung

Vor der ersten Partie trennt vorsichtig die 20 vorgestanzten Spielmarken aus dem Karton.

Nehmt die 12 Spielmarken mit dem Kojoten darauf und fixiert die 12 Klett-Knöpfe auf deren Rückseiten. Aufgepasst: Nur die Marken mit dem Kojoten sollen auf der Rückseite einen Klett-Knopf haben! Diese 12 Kojotenmarken legt griffbereit auf den Tisch. Die anderen 8 Spielmarken werden nur für die Fortgeschrittenen-Version (siehe unten) benötigt. Solange Ihr diese nicht braucht, lasst sie einfach in der Schachtel.

Vor Spielbeginn bindet sich jeder Mitspieler ein Stirnband so um den Kopf, dass der Klettstreifen außen vor der Stirnmitte erscheint.

Schließlich mischt die 30 Federn und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch.

Spielverlauf

Das Spiel läuft in mehreren Runden ab.

Bei Spielbeginn nimmt jeder Mitspieler eine Feder vom Stapel und steckt sie sich – **ohne sie anzusehen** – an den Kopf, so dass die Mitspieler den aufgedruckten Wert gut erkennen können. Der Klettstreifen am Stirnband hat in der Mitte eine Öffnung, in die man die Spitze der Feder stecken kann.



Der Startspieler (in der ersten Runde der jüngste) muss nun, auf der Grundlage der Federn der Anderen, aber ohne den Wert der eigenen zu kennen, einen Tipp über den Gesamtwert aller Federn abgeben. Er kann dazu irgendeine Zahl nennen, möglichst eine, die nicht höher ist als der von ihm selbst geschätzte Gesamtwert. Nichts spricht allerdings dagegen zu bluffen, um die Mitspieler etwas zu verunsichern.

Der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler hat nun 2 Möglichkeiten:

1. Er tippt eine beliebige, aber höhere Zahl als die von seinem Vorgänger genannte, und das Spiel geht mit dem nächsten Spieler weiter.

2. Er meldet Zweifel an der genannten Zahl an, indem er „Kojote“ sagt.

Meldet ein Spieler Zweifel an, endet die Runde. Alle Spieler legen nun ihre Federn aufgedeckt vor sich auf den Tisch. Sodann kann der wahre Gesamtwert festgestellt werden.

Dazu werden zunächst alle positiven Werte (auf den Federn mit grünem Hintergrund) zusammengezählt und dann davon die negativen Werte (auf den Federn mit roter Rückseite) abgezogen.



Ist das Endergebnis gleich hoch oder höher als die getippte Zahl, verliert der Zweifler und bekommt einen Kojoten an sein Stirnband geheftet.

Ist die Gesamtzahl niedriger, gewinnt der Zweifler und der Spieler, der getippt hatte, bekommt einen Kojoten ans Stirnband geheftet.

Beispiel: Spieler A beginnt und tippt 8. Spieler B erhöht und sagt 13. Spieler C sagt 14 und Spieler D 16. Spieler E zweifelt die 16 an. Alle Spieler nehmen ihre Federn ab und die Werte werden zusammengezählt. Das Ergebnis beträgt 14, was weniger ist als die von Spieler D getippten 16. Spieler D muss nun einen Kojoten an sein Stirnband heften. Wäre das Ergebnis 16 oder höher gewesen, hätte es Spieler E getroffen.



Ein Spieler, der seinen dritten Kojoten bekommt, scheidet aus. Die Partie geht ohne ihn weiter. Alle während der Partie aufgedeckten Federn werden offen auf einen Ablagestapel gelegt, so lange bis die blaue Feder mit der 0 im Zuge der Abrechnung aufgedeckt wird. Dann werden alle 30 Federn wieder gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.

Ist eine Runde gespielt worden, beginnt eine neue. Jeder Spieler, der noch nicht ausgeschieden ist, nimmt sich eine neue Feder vom Nachziehstapel und befestigt sie, ohne sie anzusehen, auf seinem Kopf. Reichen die Federn im Nachziehstapel nicht mehr aus, werden alle Federn gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel. Es beginnt nun der Spieler, der in der letzten Runde keinen Kojoten abbekommen hat.

Die blauen Federn

Die blauen Federn stehen für besondere Aktionen, die dann ausgeführt werden, wenn der Gesamtwert ermittelt wird. Werden in einer Runde mehrere blaue Federn aufgedeckt, werden die Aktionen in der genauen Reihenfolge ausgeführt, die im Folgenden beschrieben ist:



Deckt die oberste Feder des Nachziehstapels auf und zählt ihren Wert zu den anderen hinzu.



Legt diese Feder sofort ab und dazu die grüne Feder mit dem höchsten Wert (bei Gleichstand legt nur eine der Federn mit dem höchsten Wert ab).



Die grüne Feder mit dem höchsten Wert wird nun als rote Feder gewertet, also ihr Punktwert abgezogen (bei Gleichstand zieht nur eine der Federn mit dem höchsten Wert ab).



Verdoppelt den Wert aller grünen Federn (nur die, die nach Regel 3 nicht als rote Federn gezählt werden müssen).



Die blaue Feder mit der 0 zählt gar nichts, aber wenn sie auftaucht, werden alle Federn neu gemischt.



Spielende

Der letzte „überlebende“ Mitspieler gewinnt und wird zum Stammeshäuptling ernannt.

Achtung: Bei 3 oder 4 Spielern kann man vor Spielbeginn vereinbaren, die Anzahl der Kojoten, die zum Ausscheiden führen, auch auf 4 oder 5 zu erhöhen.

Variante für Fortgeschrittene

Habt Ihr erst einmal mit den Grundregeln genug Erfahrung gesammelt, könnt Ihr euch an die Variante für alte Kojoten wagen: Legt die 8 zusätzlichen Spielmarken aufgedeckt in der Tischmitte ab.

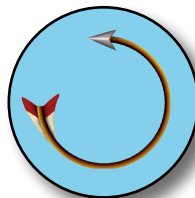
Die Regeln der Basisvariante bleiben bestehen. Nur kann jetzt der Spieler, der an der Reihe ist, bevor er einen Tipp abgibt, eine der Marken umdrehen und die entsprechende Regel anwenden. Einmal umgedrehte Spielmarken können in derselben Runde nicht nochmals verwendet werden. Erst zu Beginn einer neuen Runde werden alle 8 Marken erneut mit der Bildseite nach oben ausgelegt.

Sind nur noch zwei Spieler mit von der Partie, kommen die Variantenregeln nicht mehr zur Anwendung und die Partie wird nach den Grundregeln zu Ende gespielt.

Die Spielmarken



Wer an der Reihe ist, nimmt, bevor er seinen Tipp abgibt, die oberste Feder vom Nachziehstapel und legt sie aufgedeckt vor sich ab. Diese für alle sichtbare Feder wird am Ende der Runde zum Gesamtwert hinzugezählt. Dann gibt der Spieler seinen Tipp ab.



Wer an der Reihe ist, wechselt damit die Spielrichtung, die jetzt gegen den Uhrzeigersinn verläuft. Nach ihm kommt also der Spieler rechts neben ihm an die Reihe und in dieser Richtung wird das Spiel bis zum Ende der Runde fortgesetzt. In der nächsten Runde geht es wieder im Uhrzeigersinn weiter.



Der Spieler kann passen, so dass das Spiel direkt bei seinem Nachbarn weitergeht.



Wer an der Reihe ist, darf seine Feder gegen eine andere vom Nachziehstapel eintauschen. Die neue Feder wird vor die alte gesteckt und diese am Ende der Runde nicht mitgezählt (es sei denn, es ist eine blaue mit der 0, die bewirkt, dass alle Federn neu gemischt werden). Dann erst gibt der Spieler seinen Tipp ab.



Wer an der Reihe ist, darf raten, welchen Wert seine eigene Feder hat, und sie dann abnehmen und nachsehen. Hat er richtig geraten, darf er sich aus der Runde zurückziehen und wird bis zum Ende der Runde übersprungen. Seine Feder bleibt aber offen auf dem Tisch liegen und wird am Rundenende mitgezählt. Hat er aber falsch geraten, erhält er sofort einen Kojoten und die Runde endet. Er ist dann in der nächsten Runde Startspieler.

Wenn Mehr Als 6 Mitspielen Möchten

Mit zwei Kojote-Spielen könnt Ihr mehr Spieler mitspielen lassen. In diesem Fall empfehlen wir aber, doch nur 1 Satz Federn zu verwenden.





Prodotto e distribuito da:

Oliphante, Via Dell'Artigianato, 40
20083 Vigano Certosino-Gaggiano (MI)
www.oliphante.eu info@oliphante.eu

