

## BASISKARTEN



**Tipi:** Der Spieler mit der Tipi-Karte muss eine Karte vom Stapel nehmen und sie zur Gesamtpunktzahl hinzuzählen.

**Squaw:** Sie reduziert den Wert der höchsten in der Runde befindlichen Indianer-Karte auf 0.

**Häuptling:** Er verdoppelt den Wert aller Indianerkarten

**Dämmerung:** Für diese Karte gibt es weder Plus- noch Minuspunkte, aber nach der Auszahlung muss der Spieler mit dieser Karte die Karten für die nächste Runde neu mischen.

## KIDULTGAME

Indietro Avanti Interrompi Aggiorna Pagina iniziale

Indirizzo: [www.kidultgame.com/](http://www.kidultgame.com/)

WENN IHNEN KIDULTGAME COYOTE GEFALLEN HAT, KÖNNEN SIE AUF UNSERER WEBSITE [WWW.KIDULTGAME.COM](http://WWW.KIDULTGAME.COM) VIELE INTERESSANTE TIPPS UND TOLLE VARIATIONEN, DIE UNS VON BEGEISTERTEN KIDULTGAME-SPIELERN AUS DER GANZEN WELT ZUGESCHICKT WERDEN, FÜR DIESES SPIEL FINDEN.

a new game experience: [www.kidultgame.com](http://www.kidultgame.com)

Kidultgame.com ist eine Website für alle, die sich Kidult fühlen.

## SPEZIALREGELN (OPTIONAL)

Wir schlagen vor, erst einmal ohne die Spezialregeln zu spielen. Wenn ihr die Spezialregeln anwendet, muss jeder Spieler zu Beginn des Spiels eine Spezialmarke bekommen. Jeder Spieler darf in jeder Runde eine der folgenden Spezialregeln anwenden. Dazu dreht er seine Spezialmarke einfach um. Am Beginn der neuen Runde wird sie dann wieder umgedreht und kann erneut verwendet werden.

**ICH STIMME ZU** Wer an der Reihe ist, kann dem Tipp des Scouts zustimmen, und der nächste Spieler muss tippen (er darf nicht zustimmen).

**VERDOPPELN** Wenn man als Scout seinen Tipp abgegeben hat, darf man „verdoppeln“. Zweifelt der nächste Spieler den Tipp an, erhält der Verlierer 2 Kojotenmarken, anstatt nur einer.

**RICHTUNGSWECHSEL** Bevor man als Scout einen Tipp abgibt, kann man die Richtung von „im Uhrzeigersinn“ zu „gegen den Uhrzeigersinn“ und umgekehrt ändern.

**NOCH NE KARTE** Wenn man als Scout seinen Tipp abgegeben hat, darf man einen beliebigen Mitspieler bestimmen, der noch eine zusätzliche Karte ziehen (und ohne anzusehen sich an die Stirn heften) muss. Diese Spezialregel darf nur einmal pro Runde angewandt werden.

**MACHS NOCHMAL** Diese Regel, die den Scout zwingt, seinen Tipp zu ändern, darf anwenden, wer mit „Zweifeln“ oder „Tippen“ an der Reihe ist. Der alte Tipp des Scouts ist ungültig und er muss einen neuen Tipp abgeben.

**SUCH' DIR EINEN AUS** Wenn man als Scout seinen Tipp abgegeben hat, darf man den Spieler frei bestimmen, der als nächstes an der Reihe ist. Der Auserwählte wird neuer Scout, es sei denn, er „zweifelt“, und das Spiel geht in der normalen Richtung weiter.

**DANKSAGUNGS:** Dank geht an alle, die an den Spieltests teilgenommen haben: Donatella Nicolò, Andrea Verona, Angelo Zucca, Mattia Romano, Elena Corsini, Silvia Francalanza, Stefano Albertario, Enrico Falda, Gionata Soletti, Graziano Capponago del Monte, Ezio Borciani, Maria Adelaide Beltracchini, Roberta Perego, Andrea Polara, Gabriele Gamba, Filippo Fedetto, Chiara Ferigo, Stefania Arcelli, Veronica Pietroni, Will Niebling, Hermes e Mercedes, Sandra e Daniele, Isabella e Moreno, Adriana, Marina e Luciano. **TRANSLATIONS:** Ulrich Schädler, Francois Hafner, Miriam Azzi. **GRAPHIC DESIGN:** NERO SUBIANCO Giorgia Bimbatti e Flavio Nurra - **illustrator:** Angelc Zucca **AUTHOR:** Spartaco Albertarelli.



# COYOTE

# COYOTE

2 bis 6 Spieler

Wenn du einen Kojoten lachen hörst, denke daran: Er lacht über dich.

ALTE INDIANERWEISHEIT

## ZIEL DES SPIELS

ZU ERRATEN WIE VIELE INDIANER SICH AUF DEN KARTEN VERSTECKEN, INDEM MAN ZWAR DIE KARTEN DER GEGENSPIELER SIEHT, NICHT ABER DIE EIGENE KARTE.

## SPIELZUBEHÖR

Ein spezielles Kartenspiel, bestehend aus:

Basiskarten

„Indianer“ in den Werten 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15 und 20 in verschiedener Anzahl

„Falscher Indianer“ mit dem Wert 0

„Kavallerie“ mit den Werten -5 und -10

Spezialkarten

1 Karte „Häuptling“

1 Karte „Dämmerung“

1 Karte „Squaw“

1 Karte „Tipi“ (Indianerzelt)

18 „Kojoten“-Pappmarken

6 „Spezialmarken“

6 Stirnbänder aus Stoff

6 Klettstreifen

18 Klettverschlüsse



## VOR SPIELBEGINN

Klebe jeweils einen Klettstreifen in die Mitte eines jeden Stirnbands. Trenne alle Kojotenmarken aus der vorgestanzten Pappe heraus und klebe einen Klettverschluss an die Rückseite.

ACHTUNG: KEINE KLETTVERSCHLÜSSE AN DIE RÜCKSEITE DER SPEZIALMARKEN KLEBEN.

## SPIELAUFBAU

Jeder Spieler bindet sich ein Stirnband so um den Kopf, dass der Klettstreifen außen vor der Stirnmitte erscheint. Legt alle Kojotenmarken in die Mitte des Spieltischs. Mischt die Karten und teilt an jeden Mitspieler 1 Karte verdeckt aus. Jeder Spieler steckt sich seine Karte, ohne sie anzusehen, hinter das Band an die Stirn, so dass die Mitspieler den Wert der Karte sehen können.

## SPIELVERLAUF

DER SPIELER, DER AM BESTEN EINEN LACHENDEN KOJOTEN NACHAHMEN KANN, BEGINNT DAS SPIEL ALS „SCOUT“.

Der Scout muss tippen, wie viele Indianer seiner Ansicht nach insgesamt auf den Karten aller Spieler „versteckt“ sind. Die kleinste mögliche Zahl ist 1.

Der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler hat nun 2 Möglichkeiten:

1. Neuer Scout werden. Dazu muss er eine höhere Anzahl „versteckter“ Indianer tippen, und das Spiel geht mit dem nächsten Spieler weiter.
2. Zweifel (an der genannten Zahl) anmelden. Dazu sagt er „Kojote!“.

Wenn ein Spieler Zweifel anmeldet, endet die Spielrunde. Alle Spieler legen ihre Karte in die Tischmitte, so dass nun gezählt werden kann, wie viele Indianer wirklich „versteckt“ waren. Dazu addieren oder subtrahieren sie die Plus- und Minus-Werte der Basiskarten und modifizieren das Ergebnis mit Hilfe der Spezialkarten (siehe unten).

Ist die Gesamtzahl versteckter Indianer gleich hoch oder höher als die getippte Zahl, gewinnt der Scout die Runde. Er heftet dem Zweifler eine Kojotenmarke an die Stirn.

Ist die Gesamtzahl niedriger, gewinnt der Zweifler und heftet dem Scout eine Kojotenmarke an die Stirn.

Die gespielten Karten werden zur Seite gelegt und eine neue Runde beginnt, indem wieder je eine Karte an jeden Spieler ausgeteilt wird. Der Verlierer der vorigen Runde ist Scout in der nächsten.

Ein Spieler scheidet aus, wenn 3 Kojotenmarken an seiner Stirn haften.

(Bei 3 oder 4 Spielern kann man die Anzahl der Kojotenmarken auch auf 4 oder 5 erhöhen.)

Scheidet ein Spieler aus, ist derjenige neuer Scout, der ihm die dritte Kojotenmarke verpasst hatte.

## SPIELENDE

DER LETZTE „ÜBERLEBENDE“ MITSPIELER GEWINNT.

## BASISKARTEN

**Indianer:** Diese Karten zählen als Pluspunkte.

**Falscher Indianer:** Diese Karten zählen gar nichts (0).

**Kavallerie:** Diese Karten zählen als Minuspunkte.