

COYOTE

2 to 6 players



DUTCH

NL

Als je een lachende coyote hoort, bedenk dan dat hij met jouw lacht

OUD INDIAANS SPREEKWOORD

DOEL VAN HET SPEL:

RADEN HOEVEEL INDIANEN ER IN TOTAAL OP DE KAARTEN STAAN. JE MAG DE KAARTEN VAN JE TEGENSTANDERS WEL ZIEN, MAAR JE EIGEN KAART ECHTER NIET.

SPEELMATERIAAL:



Een speciaal kaartenspel, dat uit de volgende kaarten bestaat:
De basiskaarten:

Kaarten met indianen erop met de waarden: "1, 2, 3, 4, 5, 10, 15 en 20" in verschillende aantallen

"Valse indianen" met de waarde: "0".

"Cavalerie" met de waarden: "-5, -10".

De speciale kaarten:

1 kaart "Opperhoofd" (deze kaart verdubbelt de waarde van elke indianenkaart).

1 kaart "Schemering" (de speler, die deze kaart speelt, moet voor de nieuwe ronde alle kaarten schudden, dus ook de kaarten, die al gespeeld waren)

1 kaart "Squaw" (deze kaart zorgt ervoor dat de indianenkaart met de hoogste waarde in de ronde de waarde "0" heeft, dus niet meetelt).

1 kaart "Tipi" (de speler, die deze kaart uitspeelt, moet van de dichte stapel een kaart pakken en het aantal indianen bij het totaal aantal indianen optellen)



18 kartonnen coyote-fiches .



6 speciale fiches.



6 haarbanden van stof



6 stukjes klittenband.



18 klittenband fiches













VOOR AANVANG VAN HET SPEL

Plak telkens een stukje klittenband in het midden van elke haarband. Maak de 18 kartonnen coyote-fiches voorzichtig los en plak op de achterkant van elke kartonnen coyote-fiche een zwarte klittenband fiche.

LET OP: Géén klittenband fiches op de achterkant van de speciale fiches plakken!

Elke speler doet een haarband om zijn hoofd, zodat het stukje klittenband op het voorhoofd te zien is. Leg alle coyote-fiches midden op tafel. Schud de kaarten en deel er vervolgens (verdekt) aan iedere speler één uit. Iedere speler, zonder dat hij zijn eigen open kaart kan zien (dus elke speler ziet alleen de achterkant van zijn eigen kaart), stopt nu zijn kaart achter de haarband op het voorhoofd en wel op zo'n manier, dat de andere spelers wel kunnen zien wat er op de voorkant van de kaart (waarden) te zien is.

SPELVERLOOP:

-  **DE SPELER, DIE HET BESTE EEN LACHENDE COYOTE KAN IMITEREN BEGINT HET SPEL EN IS DE "SCOUT".**
-  De scout moet als eerste zeggen hoeveel indianen er volgens hem op de kaarten van alle spelers te zien zijn, inclusief de kaart van hemzelf dus. De scout moet een getal noemen dat groter dan 0 is.
-  De speler, die dan met de wijzers van de klok volgt, heeft dan twee mogelijkheden:
 1. Zelf de nieuwe scout worden door een hoger aantal indianen te noemen dan zijn voorganger. Daarna komt de volgende speler aan de beurt.
 2. Hij kan ook het door de scout vermelde aantal indianen betwijfelen door "Coyote" roepen.
-  Wanneer een speler twijfelt, dan eindigt de lopende ronde. Alle spelers plaatsen nu hun kaart, die zij voor op het voorhoofd hadden achter de stoffen band op tafel, en de indianen worden geteld. De speciale kaarten doen uiteraard hun werk en zo kan het aantal indianen door deze speciale kaarten heel anders zijn als dat men aanvankelijk dacht.
-  Is dit aantal indianen even hoog of hoger dan het aantal indianen dat de scout noemde, dan wint de scout en plaatst de scout één coyote-fiche - die midden op de tafel liggen - op het stukje klittenband op de hoofdband van de twijfelende speler.
-  Is het aantal indianen echter lager dan het aantal dat de scout noemde dan mag de speler, die twijfelde één coyote-fiche pakken en deze plaatsen op de hoofdband van de scout. The cards played are discarded and a new round starts with a new dealing.
-  De uitgespeelde kaarten worden uit het spel genomen en een nieuwe ronde gaat in, doordat elke speler een nieuwe kaart van de verdeckte stapel pakt, de eigen kaart niet bekijkt en deze op het voorhoofd achter de band plaatst.
-  De verliezer van de vorige ronde begint de nieuwe ronde als scout.
-  Heeft een speler drie coyote-fiches op zijn voorhoofdshand geplakt gekregen dan is hij uit het spel. De speler, die als laatste overblijft wint het spel
-  Als een speler uitgeschakeld wordt, dan wordt de nieuwe scout die speler die hem heeft uitgeschakeld.

EINDE VAN HET SPEL

DE SPELER, DIE ALS LAATSTE OVERBLIJFT IS DE WINNAAR.









Indietro
Avanti
Interrrompi
Aggiorna
Pagina iniziale

Indirizzo: www.kidultgame.com/



 a new game experience: www.kidultgame.com

SPECIALE SPELREGELS: DE SPECIALE FICHES:

Wij adviseren om eerst zonder de hieronder vermelde speciale regels te spelen. Wil men toch de speciale spelregels toepassen dan moet voor het begin van het spel elke speler een speciaal fiche krijgen. Elke speler mag in een ronde één van de volgende speciale regels toepassen. Met het omkeren van het speciale fiche kunnen de andere spelers zien dat een speler al gebruik heeft gemaakt van zo'n speciale regel in de bewuste ronde. Hier volgen de speciale regels:

IK BEN HET ERMEE EENS Wie aan de beurt is, kan het natuurlijk met de scout eens zijn. De speler, die van deze regel gebruik maakt, hoeft dus het aantal indianen niet te verhogen en hoeft ook niet te twijfelen, maar speelt de beurt door naar weer de volgende speler.

VERDUBBELEN Wanneer je de scout bent en je hebt het aantal indianen genoemd dan mag je verdubbelen. Dit betekent dat wanneer de volgende speler twijfelt aan het aantal indianen, de verliezer niet één coyote-fiche op zijn voorhoofdshand geplakt krijgt, maar twee.

VERANDERING VAN RICHTING Voordat de scout het aantal indianen noemt, kan hij zijn fiche omdraaien en de spelers "tegen de klok in" laten spelen i.p.v. met de klok mee.

NOG EEN KAART Wanneer je als scout het aantal indianen genoemd hebt dan mag je vervolgens een willekeurige speler een extra kaart van de dichte stapel laten nemen en deze speler moet de extra kaart bij zich op het voorhoofd doen zodat de kaart voor iedereen zichtbaar is. Deze speciale regel mag echter slechts éénmaal per ronde toegepast worden.

DOE HET NOG EENS Deze regel, die de scout ertoe dwingt het genoemde aantal te wijzigen, mag men alleen toepassen wanneer je zelf aan de beurt bent en voordat je te kennen geeft of je twijfelt of een hoger aantal indianen noemt. Het oude aantal indianen dat de scout noemde, geldt niet meer en de scout moet een nieuw aantal indianen noemen.

ZOEK ER MAAR ÉÉN UIT Wanneer je als scout het aantal indianen genoemd hebt, mag je één van de overige spelers noemen, die vervolgens het aantal indianen moet noemen of die natuurlijk twijfelt aan het genoemde aantal indianen. Het komt erop neer dat de speelvolgorde niet meer geldt. Het spel gaat bij deze door de scout aangegeven speler op de normale wijze verder.

CREDITS: Un ringraziamento a tutti coloro che hanno partecipato al test del gioco: Donatella Nicolò, Andrea Verona, Angelo Zuca, Mattia Romano, Elena Corsini, Silvia Francanzana, Stefano Albertario, Errico Falda, Giuseppa Siletti, Graziano Capponato del Monte, Edo Borciani, Maria Adelaide Beltracchi, Roberta Pevero, Andrea Polara, Gabriele Ganba, Filippo Fedele, Chiara Ferrigo, Veronica Arcelli, Veronica Pierroni, Will Niedling, Hernes e Mercedes, Sandra e Daniela, Isabella e Moreno, Adriana, Marina, Luciano, Anha Young e Maesuyuki Nakano. **TRANSLATIONS:** Ulrich Scheller, Francois Haffner, Miriam Azi, Piet Noebscher, Henkik Cornilij, Ono Takuya, Jimon Park, Ben Baidarra. **GRAPHIC DESIGN:** NERO su BANCO Georgia Bimbatti e Flavio Nurra - Illustratore Angelo Zuca. **AUTHOR:** Sparaco Albertarelli

