

COYOTE

Eines Tages, als Coyote mit seinen Freunden den Fluss überquerte, wäre er beinah ertrunken und verlor dabei alles was er bei sich trug. Der arme Coyote wurde sehr traurig ... und auch neidisch.

Also forderte er die anderen Tiere zu einem Spiel heraus, um deren Habe zu gewinnen. Da er ein berühmter Schwindler war, erfand er ein Spiel, bei dem kräftig geblufft werden durfte.

Gerüchten zufolge ist es diesem Spiel hier sehr ähnlich gewesen!

SPIELMATERIAL



17 Spielkarten

15 Zahlenkarten: -10, -5, 0 bis 10,
15 und 20

2 Sonderkarten: ? und Max 0



18 Augenkarten

vorne: hinten: Auge
Auge offen geschlossen



1 Coyotekarte

nur für die
TRICKSTER-VARIANTE

6 Kartenständer



SPIELAUFBAU

1. Mischt alle Spielkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
2. Jeder Spieler nimmt sich 1 Kartenständer und stellt ihn vor sich ab.
3. Zusätzlich erhält jeder 3 Augenkarten und legt sie – mit 2 offenen und 1 geschlossenen Auge – nebeneinander vor sich ab. Legt eventuell übrig gebliebene Augenkarten zurück in die Schachtel.

SPIELABLAUF

Coyote wird über mehrere Runden gespielt. Zu Beginn einer Runde zieht jeder Spieler 1 Spielkarte vom Stapel ohne sich dabei die Vorderseite anzuschauen. Steckt eure Karte so in euren Kartenständer, dass die Rückseite zu euch zeigt und nur die anderen Spieler die Vorderseite sehen können. Achtet darauf den Coyote auf der Rückseite nicht auf den Kopf zu stellen.

Wichtig: Ihr dürft euch die Vorderseite eurer eigenen Karte nicht ansehen!



Legt zusätzlich 1 **weitere** Karte vom Stapel verdeckt in die Tischmitte. Sie ist keinem Spieler bekannt.

Der jüngste Spieler wird zum Startspieler der 1. Runde.

Der Startspieler muss in seinem 1. Zug das **Startgebot** abgeben: Sieh dir die Werte auf den Karten deiner Mitspieler an und sage eine geschätzte Gesamtsumme aller Kartenwerte, inklusive deiner eigenen und der verdeckten Karte in der Tischmitte, an.

Du kannst eine beliebige Zahl ansagen, aber du solltest nicht überbieten. Natürlich kannst du bluffen, um deine Mitspieler in die Irre zu führen.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Immer wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er entweder das Gebot **erhöhen** oder **anzweifeln**. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn, bis ein Gebot angezweifelt wird.

ERHÖHEN

Sage eine beliebige **höhere** Zahl als der vorherige Spieler an. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

ANZWEIFELN

Anstatt zu erhöhen, kannst du das vorherige Gebot anzweifeln. Du forderst damit den vorherigen Spieler heraus und behauptest, dass der Gesamtwert **niedriger** als die von ihm angesagte Zahl ist.

Legt jetzt alle Karten in den Kartenständern offen auf den Tisch und deckt die Karte in der Tischmitte auf. Zählt alle Kartenwerte zusammen, um festzustellen, wer recht hat (für die Effekte der Sonderkarten siehe **SONDERKARTEN**):

- **Ist der Gesamtwert der Karten niedriger** als das vorherige Gebot, gewinnst du die Herausforderung und der vorherige Spieler verliert.
- **Ist der Gesamtwert der Karten gleich oder höher** als das vorherige Gebot, verlierst du die Herausforderung und der vorherige Spieler gewinnt.

Beispiel:



Der Gewinner dreht – falls möglich – 1 seiner Augenkarten mit geschlossenem Auge auf die Seite mit dem offenen Auge.

Der Verlierer muss 1 beliebige seiner Augenkarten abgeben und legt sie zurück in die Schachtel.

Wichtig: Sobald du keine Augenkarten mehr hast, **scheidest du** aus dem Spiel **aus!**

Anschließend endet die aktuelle Runde. Mischt **alle** Spielkarten und legt sie als neuen Stapel bereit. Der Verlierer der Herausforderung wird zum Startspieler der neuen Runde.

Falls dieser Spieler gerade ausgeschieden ist, wird stattdessen der Spieler links von ihm zum Startspieler.

SONDERKARTEN

Die beiden Sonderkarten haben keinen festen Zahlenwert. Ihr Effekt kann sich jedoch auf den Gesamtwert der Karten auswirken:



Nachdem alle Karten aufgedeckt wurden, ersetzt ihr diese Karte durch die oberste Karte des Stapels und zählt stattdessen deren Wert hinzu.



Diese Karte verändert den Wert der höchsten Zahlenkarte auf 0. Falls beide Sonderkarten im Spiel sind, zieht zuerst die Ersatzkarte für die ? Karte, bevor ihr den Effekt der Max 0 Karte anwendet.

SPÄHEN

Hast du mindestens eine Augenkarte mit offenem Auge vor dir liegen, darfst du ihren Spezialeffekt zu Beginn deines Zuges nutzen:

Dreh dazu 1 Augenkarte mit offenem Auge um und schau dir die verdeckte Karte in der Mitte geheim an. Anschließend **musst** du das Gebot erhöhen!

Wichtig: Der Startspieler darf in seinem 1. Zug nicht spähen.



SPIELENDE

Das Spiel läuft wie zuvor beschrieben weiter, bis alle außer einem Spieler ausgeschieden sind. Dieser Spieler ist der Gewinner!

★ TRICKSTER-VARIANTE ★

Sobald ihr mit dem Grundspiel vertraut seid, empfehlen wir euch, mit den folgenden Regeländerungen zu spielen:



1. Ihr startet das Spiel mit nur 1 Augenkarte mit offenem und 2 Augenkarten mit geschlossenem Auge.
2. Bevor ihr bei einer Herausforderung die Karten aufdeckt, **müssen** alle außer dem anzweifelnden und dem vorherigen Spieler gleichzeitig raten, wer richtig liegt: Auf drei zeigt jeder auf den Spieler, von dem er glaubt, dass er die Herausforderung gewinnen wird.
 - Wer richtig geraten hat, dreht – falls möglich – 1 seiner Augenkarten mit geschlossenem Auge um.
 - Wer falsch geraten hat, dreht – falls möglich – 1 seiner Augenkarten mit offenem Auge um.
3. Legt beim Spielaufbau zusätzlich die Coyotekarte in die Tischmitte. Am Rundenende erhält der jeweilige Verlierer die Coyotekarte und legt sie vor sich ab. In der folgenden Runde, darf er ihren Spezialeffekt **1 Mal** nutzen:



Zieh dazu zu Beginn deines Zuges die oberste Karte des Stapels, schau sie dir geheim an und lege sie verdeckt neben die Karte, die bereits in der Mitte liegt. Lege die Coyotekarte auf die neue Karte. Anschließend **musst** du das Gebot erhöhen!

Die anderen Spieler dürfen sich beim Spähen nicht die neue Karte in der Mitte anschauen.

Wichtig: Du darfst den Spezialeffekt der Coyotekarte nicht in deinem 1. Zug nutzen.

Die neue Karte in der Mitte zählt zusätzlich zum Gesamtwert der bereits im Spiel befindlichen Karten dazu und wird bei einer Herausforderung ebenfalls aufgedeckt.

Hinweis: Nutzt du die Coyotekarte nicht, wird sie dennoch am Rundenende an den Verlierer der Runde weitergegeben.

Beispiel:



★ CREDITS ★

Autor: Spartaco Albertarelli

Spielentwicklung: Roland Goslar

Illustration: Zona Evon Shroyer
(Yupik Alaskan Native)

Kulturelle Beratung: Renée Ametan'é Roman
Nose (enrolled member of the Cheyenne
and Arapaho Tribes)

Grafikdesign: Marina Fahrenbach

Layout: Annika Brüning

Redaktion: Matthias Wagner

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Unter Mitarbeit von: Sabine Machaczek

Besonderer Dank an: Niklas Bungardt, Tim
Leuftink, Andrea und Dennis Mohra und
all unsere Freunde und Testspieler



WWW.HEIDELBAER.DE

© 2020 HeidelBÄR Games GmbH. COYOTE, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, Germany. Made in Poland. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen! Diese Information bitte aufbewahren.



KUNST UND KULTURELLER HINTERGRUND



„In unseren nordamerikanischen Muttersprachen gibt es kein Wort für Kunst. Wir nehmen etwas Praktisches und machen es schön. Die Entwürfe für dieses Kartenspiel enthalten Symbole für Harmonie, Vollendung, Neuanfang, Geburt, Leben, Zuversicht, Überfluss, Glaube, den Adler, Adlerküken, Kojote, Schildkröte, Bär und Biber. Der Kojote ist davon der Trickster: gerissen, clever, unzuverlässig und auch hinterhältig. Seinem verschlagenen Charakter kann man nicht trauen, aber die Lehren, die wir aus seinen Missetaten und Missgeschicken ziehen, werden uns unser Leben lang begleiten.

Die Kunst der Nordwestküste ist detailreich und kann sehr komplex sein. Sie erfordert jahrelanges Studium und Übung, um solch beeindruckende Kunstwerke zu schaffen, wie sie bei dem Kojoten auf dem von der Tlingit-Künstlerin Zona Evon Shroyer gestalteten Cover und auf den Illustrationen der Karten in diesem Spiel zu sehen sind. Diese faszinierende Kunst regt die Fantasie an, ist von tiefgründiger Bedeutung und zieht die Augen und das Herz in ihren Bann. Die Kunstwerke stehen oft für Clan-Mitgliedschaft, ehrwürdige Personen, bedeutsame Geschichten und die einst verbotene Potlatch-Zeremonie.“ – Renée Roman Nose, Cheyenne

Über die Künstlerin:

Zona Evon Shroyer ist den größten Teil ihres Lebens als Künstlerin tätig gewesen. Sie nutzt ihr Talent in der Metallbearbeitung um Skulpturen und Möbelstücke zu erschaffen und malt in Acryl und Aquarell. Sie war eine Schülerin des renommierten Künstlers George David und stellte u.a. in der Ethnic Heritage Art Gallery, im Chief Seattle Club, im Daybreak Star Cultural Center, in Tillicum Village, im Snoqualmie Casino und im Tulalip Casino aus. artbyzonashroyer.com

