

VOORBEREIDING

1. Schud alle speelkaarten en leg ze als gedekte stapel op tafel.
2. Iedere speler neemt een kaarthouder en zet die voor zich.
3. Iedere speler neemt 3 spiekkarten en legt die, met 2 open en 1 gesloten oog, naast elkaar voor zich. Doe overgebleven spiekkarten terug in de doos.

SPELVERLOOP

Coyote verloopt over een aantal ronden. Aan het begin van elke ronde trekt iedere speler 1 speelkaart van de stapel zonder deze te bekijken. Hij zet die zo in zijn kaarthouder dat de achterkant naar zichzelf gericht is en de andere spelers de voorkant kunnen zien. Zorg ervoor dat de kaart rechtop staat.

Belangrijk: een speler mag de voorkant van zijn eigen kaart niet bekijken!

Leg daarnaast 1 **extra** speelkaart van de stapel gedekt midden op tafel. Deze is voor alle spelers onbekend.

De jongste speler wordt startspeler in de eerste ronde.

De startspeler voert zijn eerste beurt uit door **een openingsbod te doen**: hij kijkt naar de waarden van de speelkaarten van de andere spelers en meld dan een geschatte totale waarde van alle kaarten in het spel, met inbegrip van zijn eigen kaart en de gedekte kaart midden op tafel. Hij mag elk willekeurig getal melden, maar probeert niet te hoog te bieden. Bluffen is uiteraard toegestaan.

Nu is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt. Hij moet in zijn beurt **het bod verhogen** of **het bod uitdagen**. Het spel gaat zo door totdat een bod wordt uitgedaagd.

HET BOD VERHOGEN

De speler moet een getal melden dat **hoger** is dan het door de vorige speler gemelde getal. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

HET BOD UITDAGEN

De speler kan er in plaats van het verhogen van het huidige bod voor kiezen om het huidige bod uit te dagen als hij denkt dat de totale waarde **lager** is dan het door de vorige speler gemelde getal.

Leg nu alle kaarten uit de kaarthouders open op tafel en draai de extra kaart in het midden ook om. Tel alle waarden van deze kaarten bij elkaar op om te bepalen wie er gelijk heeft (zie **SPECIALE KAARTEN** voor de functies van de speciale kaarten):

- Is de totale waarde van de kaarten **lager** dan het huidige bod, dan wint de uitdager en verliest de voorgaande speler.
- Is de totale waarde van de kaarten **gelijk of hoger** dan het huidige bod, dan verliest de uitdager en wint de voorgaande speler.

Voorbeeld:



De winnaar draait 1 van zijn spiekkarten met een gesloten oog naar de kant met een open oog, indien mogelijk.

De verliezer moet 1 van zijn spiekkarten in de doos terugdoen.

Belangrijk: een speler die geen spiekkarten meer heeft, is **uit het spel**!

Na het afhandelen van de uitdaging is de ronde voorbij. Schud **alle** speelkaarten en leg deze weer als nieuwe gedekte stapel op tafel. De verliezer wordt startspeler in de volgende ronde. Is deze speler nu uit het spel, dan wordt de speler links van hem de nieuwe startspeler.

SPECIALE KAARTEN

De speciale kaarten hebben geen vaste waarde, maar hun functie kan de totale waarde van de kaarten in het spel wijzigen:



Vervang deze kaart bij de afhandeling van een uitdaging door de bovenste kaart van de stapel en tel de waarde daarvan bij het totaal op.



Deze kaart verandert de waarde van de getallenkaart met de hoogste waarde naar 0. Zijn beide speciale kaarten in het spel, trek dan eerst de vervangende kaart voor de ?-kaart, voordat de functie van de Max 0-kaart wordt toegepast.

SPIEKEN

Heeft een speler ten minste 1 spiekaart die een open oog toont, dan mag hij aan het begin van zijn beurt de speciale functie ervan uitvoeren:

Hij draait 1 spiekaart die een open oog toont om en mag dan in het geheim de extra kaart in het midden bekijken. Daarna **moet** hij het bod verhogen!

Belangrijk: de startspeler mag in zijn eerste beurt niet spieken.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel gaat door totdat er nog maar 1 speler over is. Die heeft gewonnen!

★ OPLICHTERVARIANT ★

Als de spelers met de basisregels vertrouwd zijn, raden we aan om de volgende wijzigingen toe te passen:

1. Iedere speler start het spel met 1 open en 2 gesloten ogen op zijn spiekkarten.



2. Voordat een uitdaging wordt afgehandeld, **moeten** alle spelers behalve de uitdager en de laatste bieder tegelijk raden wie van de 2 de winnaar wordt: ze roepen "1, 2, 3!" en wijzen op 3 naar de speler die volgens hen de uitdaging gaat winnen.

- Een speler die goed geraden heeft, draait 1 van zijn spiekkarten die een gesloten oog toont naar de open kant, indien mogelijk.
- Een speler die verkeerd geraden heeft, moet 1 van zijn spiekkarten die een open oog toont naar de gesloten kant draaien, indien mogelijk.

3. Leg tijdens de voorbereiding ook de **Coyotekaart** midden op tafel. De verliezer van een ronde krijgt de Coyotekaart en legt deze voor zich neer. Hij mag de functie ervan in de volgende ronde **eenmaal** gebruiken:



Aan het begin van zijn beurt mag hij de bovenste kaart van de stapel trekken, die in het geheim bekijken en gedekt naast de andere extra kaart midden op tafel leggen. Hij legt de Coyotekaart op deze nieuwe kaart. Daarna **moet** hij het bod verhogen!

De andere spelers mogen bij het spieken niet de nieuwe kaart (die met de Coyotekaart erop) bekijken.

Belangrijk: een speler mag de functie van de Coyotekaart niet in zijn eerste beurt gebruiken.

De nieuwe kaart in het midden telt mee bij het bepalen van de totale waarde van de kaarten in het spel en wordt ook omgedraaid bij het afhandelen van een uitdaging.

Opmerking: gebruikt een speler de functie van de Coyotekaart niet, dan gaat deze alsnog naar de verliezer van de huidige ronde.

Voorbeeld:



Kaarten van de andere spelers

Eigen kaart

Kaarten in het midden

Totale waarde



© 2020 Heidelberg Games GmbH

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur: Spartaco Albertarelli

Illustraties: Zona Evon Shroyer

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Made in EU



COYOTE-02677-2012

KUNST EN CULTURELE ACHTERGROND



"Er bestaat geen woord voor kunst in onze oorspronkelijke talen van Noord-Amerika. We nemen iets praktisch en maken dat mooi. Het ontwerp van dit kaartspel omvat symbolisme voor evenwicht, voltooiing, nieuwe start, geboorte, leven, positiviteit, overvloed, moed, de adelaar, baby-adelaar, coyote, schildpad, beer en bever.

Coyote is de oplichter, handig, slim, onbetrouwbaar en vrij stiekem. Zijn doortrapte brein kan niet worden vertrouwd, maar de lessen die we van zijn misdaden en avonturen leren, blijven ons de rest van ons leven bij.

Kunst van de noordwestelijke kust is gedetailleerd en kan vrij complex zijn. Er gaan jaren van studie en oefening aan vooraf om prachtige kunstwerken te produceren zoals je kunt zien aan de Coyote op de cover, die gecreëerd is door Tlingit-artiest Zona Evon Shroyer, en het artwork van de kaarten in het spel.

Deze fascinerende kunst spreekt tot de verbeelding, zit vol betekenis en trekt de ogen en het hart aan. Deze kunstwerken duiden vaak clanlidmaatschap, mensen van eer, significante verhalen en de ooit verboden Potlatch-ceremonie aan". – Renée Roman Nose, Cheyenne

Over de illustrator:

Zona Evon Shroyer is het grootste deel van haar leven artiest geweest, waarbij ze haar talenten gebruikte om metalen beelden en meubels te maken, en met acryl- en waterverf te schilderen. Ze heeft samen met de erkende artiest George David gestudeerd. Haar kunst is onder andere in de Ethnic Heritage Art Gallery, Chief Seattle Club, de Daybreak Star Cultural Center, in Tillicum Village, Snoqualmie Casino en het Tulalip Casino tentoongesteld geweest.

artbyzonashroyer.com



COYOTE

Ooit verdronk COYOTE bijna en verloor hij al zijn bezittingen toen hij samen met zijn dierlijke vrienden de rivier overstak. Arme COYOTE werd heel verdrietig... en jaloers.

Daarom daagde hij de andere dieren uit voor een spel om hun bezittingen te winnen. Als beruchte oplichter verzoon hij een blufspel waarin iedereen moet liegen, omdat niemand de waarheid kent.

Er doen geruchten de ronde dat het erg op dit spel lijkt!

★ SPEELMATERIAAL ★



17 speelkaarten

15 getallenkaarten: -10, -5, 0 tot en met 10, 15 en 20

2 speciale kaarten: ? en Max 0



18 spiekkarten

Voorkant:
open oog

Achterkant:
gesloten oog

6 kaarthouders



1 Coyotekaart

Alleen voor de
OPLICHTERVARIANT