

COYOTE

Da 2 a 6 giocatori









quando senti un coyote che ride, ricordati che forse ride di te.

ANTICA LEGGENDA INDIANA

SCOPO DEL GIOCO

SCOPRIRE QUANTI INDIANI SONO NASCOSTI NELLA VALLATA PER LA GRANDE CACCIA AL COYOTE.

COMPONENTI

-  Uno speciale mazzo di carte così suddivise:
 - le carte base
 - "indiani", con valori positivi: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20
 - "finto indiano", di valore 0
 - "cavalleria", con valore negativo: -5, -10
 - le carte speciali
 - "capo indiano" (x2)
 - "tramonto" di valore 0
 - "squaw"
 - "tepee" (la tenda indiana)
-  18 gettoni "coyote".
-  6 gettoni "speciali"
-  6 fasce in tela
-  6 strisce adesive di Velcro®
-  18 dischetti adesivi di Velcro®



PRIMA DI INIZIARE

Applicate una striscia di Velcro® al centro di ogni fascia in tela.

Staccate i 18 gettoni "coyote" e applicatevi sul retro un dischetto di Velcro.

ATTENZIONE: non confondete i gettoni "speciali" con quelli con l'immagine del coyote!





PREPARAZIONE DEL GIOCO










Ciascun giocatore prende una fascia e se la lega in testa, con il Velcro all'esterno, sulla fronte.

Mettete i 18 gettoni "coyote" a portata di mano.

Mischiate accuratamente le carte e distribuitene una coperta ad ogni giocatore.

Senza mai guardare la carta ricevuta, ogni giocatore deve infilarla fra la propria testa e la fascia in modo che il numero sia ben visibile agli altri.

COME SI GIOCA

- 
-  INIZIA CHE RIESCE AD IMITARE MEGLIO UN COYOTE CHE RIDE.
 -  Il giocatore di turno (la "vedetta") dichiara di vedere un certo numero di indiani a sua scelta (può dichiarare quello che vuole, purchè superiore a 0).
 -  Il giocatore successivo, in senso orario, ha due possibilità:
 1. Dichiarare un numero SUPERIORE a quello appena dichiarato, diventando così la nuova vedetta.
 2. Dubitare della dichiarazione fatta dalla vedetta di turno dicendo **"COYOTE!"**.
 -  Quando un giocatore dubita della dichiarazione appena fatta, il gioco si interrompe, tutti rivelano la propria carta e si sommano i punteggi, sommando le carte indiano e modificando il punteggio in base al valore delle carte speciali spiegate in seguito.
 -  Se il totale è uguale o superiore a quello dichiarato dalla vedetta, perde il giocatore che ha dubitato, in caso contrario perde la vedetta.
 -  Al giocatore perdente deve essere applicato sulla fronte un segnalino coyote, mentre tutti gli altri ridono di lui.
 -  Le carte giocate vengono scartate, coperte, e il gioco riprende con una nuova distribuzione.
 -  Il gioco riprende da chi ha perso l'ultimo turno oppure, nel caso questi sia stato eliminato, dal suo avversario.

FINE DEL GIOCO

QUANDO UN GIOCATORE HA IN FRONTE 3 COYOTE (SE SIETE IN POCCHI POTETE AUMENTARE QUESTO VALORE) VIENE ELIMINATO. VINCE L'ULTIMO CHE RESTA IN GIOCO. **NOTA:** SE GIOCATE IN 4 O 3 POTETE CAMBIARE IL NUMERO DEI GETTONI COYOTE (RISPETTIVAMENTE 4 O 5).

LE CARTE DI BASE

"Indiani": con valore positivo.

"Finto Indiano": vale, semplicemente 0.

"Cavalleria": queste carte hanno un valore negativo da sottrarre alla fine del conteggio.



LE CARTE DI SPECIALI

"Capo Indiano": dopo aver sommato il valore delle carte indiano, raddoppiate il totale.

"Squaw": prima di iniziare il calcolo, scartate la carta indiano di valore più alto insieme alla carta squaw.

"Tepee": alla fine del turno sostituite questa carta pescandone una dal mazzo e vitilizzaerne il valore per il conteggio

"Tramonto": questa carta vale 0, ma al termine del turno di gioco dovete rimischiare tutte le carte e riprendere a giocare con un mazzo nuovo.



SE KIDULTGAME COYOTE TI È PIACIUTO, POTRAI TROVARE SUL SITO WWW.KIDULTGAME.COM MOLTE NOTIZIE UTILI SU QUESTO GIOCO, CON NUOVE DIVERTENTI VARIANTI CHE CI VENGONO SEGNALATE DAGLI APPASSIONATI DI TUTTO IL MONDO.

Kidultgame.com è il sito di tutti coloro che si sentono Kidult come te.

a new game experience: www.kidultgame.com

REGOLE SPECIALI (FACOLTATIVE)

Se decidete di giocare con le seguenti regole speciali, dovete dare ad ogni giocatore un gettone "speciale". Ad ogni mano di gioco (che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con l'applicazione del coyote), ogni giocatore ha diritto ad utilizzare una sola volta il suo gettone speciale per usare una di queste regole a sua scelta. Quando decide di usare una regola speciale, il giocatore gira il gettone in modo da ricordarsi di non poterne usare un'altra fino alla fine della mano di gioco. Alla fine della mano di gioco, tutti i gettoni devono essere girati dal lato illustrato.

LA PENSO COME TE Aniché dichiarare un punteggio più alto di quello della vedetta che vi ha preceduto, potete dichiarare "la penso come te", passando la stessa dichiarazione al giocatore successivo, il quale non potrà usare la stessa regola speciale.

RADDOPPIO Dopo aver dichiarato come sentinella, potete raddoppiare la "posta" in palio. Se il giocatore successivo dovesse dubitare, il perdente riceverebbe 2 coyote anziché uno solo.

DIETROFRONT Al vostro turno come sentinella, potete cambiare il senso di gioco da orario ad antiorario e viceversa.

PRENDINE UN'ALTRA Al vostro turno come vedetta, potete costringere un giocatore qualsiasi a prendere un'altra carta ed aggiungerla a quella che già possiede (naturalmente senza guardarla). Questa regola speciale può essere adottata una sola volta ad ogni mano di gioco.

PROVACI ANCORA Potete usare questa regola speciale per costringere la vedetta a cambiare la dichiarazione che vi ha appena fatto.

DICO A TE Al vostro turno come vedetta, potete passare la dichiarazione a qualsiasi giocatore di vostra scelta. Il gioco riprenderà dal giocatore prescelto, nel senso di gioco seguito in quel momento.

CREDITS: Un ringraziamento a tutti coloro che hanno partecipato ai test del gioco: 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 Beltrachini, 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, Luciano, Anita Yung e Masayuki Nakano. **TRADUZIONE:** Ulrich Schädler, Francois Haffner, Miriam Azzi, Piet Notebaert, Hendrik Cornilly, Ono Takuya, Jiwon Park, Ben Baldanza. **GRAPHIC DESIGN:** NERO SU BIANCO Giorgia Bimbatti e Flavio Nurra - illustratore Angelo Zucca. **AUTHOR:** Spartaco Albertarelli

