

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Potasujcie wszystkie karty do gry i połóżcie je w zakrytej talii w obszarze gry.
2. Każdy gracz bierze stojak na kartę i kładzie go przed sobą.
3. Każdy gracz bierze 3 karty Wglądu i kładzie je przed sobą: 2 z otwartym okiem i 1 z zamkniętym okiem ku górze. Nieużywane karty Wglądu odłóżcie do pudełka.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka w **Kojota** składa się z kilku rund. Na początku każdej rundy każdy gracz dobiera 1 zakrytą kartę do gry z talii, nie podglądając jej. Umieszcza tę kartę w stojaku tak, aby tylko inni gracze mogli widzieć jej awers. Należy się upewnić, że karta nie jest odwrócona do góry nogami.

Ważne: Gracze nie mogą patrzeć na awers swojej karty!

Dodatkowo połóżcie **jedną zakrytą kartę** z talii na środku obszaru gry – żaden z graczy nie zna wartości tej karty.

W pierwszej rundzie najmłodszy gracz zostaje graczem rozpoczynającym.

Gracz rozpoczynający **składa pierwszą ofertę**:

Spójrz na wartości kart pozostałych graczy i zadeklaruj szacunkową łączną wartość wszystkich kart w grze – łącznie z twoją własną kartą oraz zakrytą kartą leżącą na środku.

Możesz złożyć ofertę o dowolnej wartości, ale staraj się nie zadeklarować zbyt dużo. Oczywiście możesz blefować, aby zmylić przeciwników.

Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz musi albo **podbić ofertę** albo **sprawdzić ofertę**. Runda toczy się w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż oferta zostanie sprawdzona.

PODBICIE OFERTY

Złóż ofertę o **wyższej** wartości od oferty złożonej przez poprzedniego gracza.

Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz.

SPRAWDZENIE OFERTY

Zamiast podbijać ofertę, możesz sprawdzić obecną ofertę, jeśli uważasz, że łączna wartość jest **niższa** niż liczba zadeklarowana przez poprzedniego gracza.

Połóż wszystkie karty ze stojaków odkryte na stole i odkryj dodatkową kartę ze środka. Policz łączną wartość tych kart, aby ustalić, kto ma rację (dla efektów kart Specjalnych sprawdź sekcję **KARTY SPECJALNE**):

- Jeśli łączna wartość kart jest **niższa** od zaoferowanej, wygrywasz sprawdzenie, a poprzedni gracz je przegrywa.
- Jeśli łączna wartość kart jest **równa lub wyższa** od zaliczowanej, przegrywasz sprawdzenie, a poprzedni gracz je wygrywa.

Przykład:



Zwycięzca sprawdzenia odwraca 1 ze swoich kart Wglądu ze strony z zamkniętym okiem na tę z otwartym (jeśli to możliwe).

Przegryany sprawdzenia odrzuca 1 ze swoich kart Wglądu do pudełka.

Ważne: Jeśli nie posiadasz już kart Wglądu – **odpadasz z gry!**

Po rozpatrzeniu sprawdzenia, runda dobiega końca. Potasujcie **wszystkie** karty do gry i utwórzcie z nich nową zakrytą talię. Przegryany sprawdzenia zostaje graczem rozpoczynającym w kolejnej rundzie.

Jeżeli został on wyeliminowany, gracz siedzący po jego lewej stronie zostaje graczem rozpoczynającym.

KARTY SPECJALNE

Karty Specjalne nie posiadają swojej wartości, ale mogą wpływać na wartości innych kart w grze:



Rozpatrując sprawdzenie, zastąp tę kartę wierzchnią kartą z talii i dodaj jej wartość do łącznej wartości.



Ta karta zmienia wartość karty o najwyższej wartości w grze na „0”. Jeśli w grze znajdują się obie karty Specjalne, przed zastosowaniem efektu tej karty, najpierw zastąp kartę „?” nową kartą z wierzchu talii.

WGLĄD

Jeśli masz co najmniej 1 kartę Wglądu z otwartym okiem, możesz użyć jej na początku swojej tury:

Odwróć 1 kartę Wglądu z otwartym okiem, aby w tajemnicy podejrzeć kartę ze środka. Następnie **musisz** podbić ofertę.

Ważne: Gracz rozpoczynający nie może skorzystać z karty Wglądu w swojej pierwszej turze.



KONIEC GRY

Gra toczy się do momentu, aż wszyscy gracze poza jednym odpadną z gry. Gracz, który jako jedyny pozostanie w grze, zostaje zwycięzcą!

WARIANT KANCIARZA

Jeśli opanowaliście podstawowe zasady gry, sugerujemy rozgrywkę z poniższymi zmianami:



1. Rozpoczynacie grę z tylko 1 odkrytą kartą Wglądu (z otwartym okiem) i z 2 zakrytymi.
2. Przed rozpatrzeniem sprawdzenia oferty wszyscy gracze poza sprawdzającym i sprawdzanym, **muszą** symultanicznie obstawić, kto wygra sprawdzenie: odliczcie do trzech, a następnie każdy gracz wskazuje, kto jego zdaniem wygra sprawdzenie.
 - Jeżeli gracz obstawił prawidłowo, odwraca 1 ze swoich kart Wglądu z zamkniętym okiem (jeśli to możliwe).
 - Jeśli gracz obstawił nieprawidłowo, odwraca 1 ze swoich kart Wglądu z otwartym okiem (jeśli to możliwe).
3. Podczas przygotowania do gry, połóżcie **kartę Kojota** na środku obszaru gry. Przegraną sprawdzenia oferty otrzymuje kartę Kojota i kładzie ją przed sobą. Może **jednokrotnie** użyć jej specjalnego efektu w kolejnej rundzie:



Na początku swojej tury możesz dobrać kartę z wierzchu talii, podejrzeć ją i położyć zakrytą obok karty leżącej już na środku. Połóż kartę Kojota na tej nowej karcie. Następnie **musisz** podbić ofertę!

Inni gracze nie mogą podglądać nowej karty na środku, na której znajduje się karta Kojota.

Ważne: Nie możesz użyć efektu karty Kojota w swojej pierwszej turze.

Nowa karta na środku jest dodawana do łącznej wartości kart znajdujących się w grze i również jest odkrywana podczas sprawdzenia oferty.

Uwaga: Nawet jeśli nie użyjesz efektu karty Kojota, nadal przechodzi ona do kolejnego przegranego sprawdzenia oferty w tej rundzie.

Przykład:



AUTORZY

Projekt gry: Spartaco Albertarelli

Rozwój: Roland Goslar

Ilustracje: Zona Evon Shroyer (Yupik Alaskan Native)

Wsparcie kulturowe: Renée Ametané'e Roman Nose (zarejestrowany członek Plemion Cheyenne i Arapaho)

Projekt graficzny: Marina Fahrenheit

Layout: Annika Brüning

Korekta: Matthias Wagner

Producent: Heiko Eller-Bilz

Dodatkowe wsparcie: Sabine Machaczek

Redakcja: Chris Baylis, Autumn Collier, Tim Leuftink

Podziękowania: dla wszystkich naszych przyjaciół i testerów.

Tłumaczenie: Damian Mazur

Skład: Radosław Dawid

Redakcja: Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Jana Maurycego oraz Mateusza Krzysztofa.



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kojot>



SZTUKA I TŁO KULTUROWE



„W naszych rodzimych językach Ameryki Północnej nie ma słowa określającego sztukę. Bieremy coś praktycznego i czynimy to pięknym. Projekt tej gry karcianej zawiera symbolikę równowagi, ukończenia, nowego początku, narodzin, życia, pozytywności, obfitości, wiary, orła, małego orła, kojota, żółwia, niedźwiedzia i bobra. Kojot to kanciarz, przebiegły, sprytny, zwodniczy i dość podstępny. Jego przebiegłemu umysłowi nie można ufać, ale lekcje, jakie wyciągamy z jego złych uczynków i nieszczęść, pozostaną z nami przez całe życie. Sztuka północno-zachodniego wybrzeża jest szczegółowa i może być dość złożona. Wymaga lat nauki i praktyki, aby stworzyć wspaniałe dzieła sztuki, jak widać na przykładzie Kojota z okładki stworzonej przez artystkę Tlingit, Zonę Evon Shroyer, oraz na grafikach na kartach w grze. Ta fascynująca sztuka oddziałuje na wyobraźnię, przyciąga oczy i serce. Te dzieła często symbolizują przynależność do klanu, ludzi honoru, ważne historie i niegdyś zakazaną ceremonię potłaczową.” – Renée Roman Nose, Cheyenne

O artystce:

Zona Evon Shroyer przez większą część swojego życia była artystką wykorzystując swój talent rzeźbiąc w metalu, tworząc rzeźby i meble, malując akrylem i akwarelą. Uczyła się u znanego artysty George'a Davida. Jej wystawy gościły między innymi w Ethnic Heritage Art Gallery, Chief Seattle Club, Daybreak Star Cultural Center, Tillicum Village, Snoqualmie Casino i Tulalip Casino.

artbyzonashroyer.com

© 2024 HeidelBÄR Games GmbH. COYOTE, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, Germany. Producer: HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr.107, 63897 Miltenberg, GERMANY. Made in Czech Republic. Właściwe komponenty mogą różnić się od widocznych na grafikach. PRODUKT NIEODPOWIEDNI DLA OSÓB PONIZEJ 9 ROKU ŻYCIA. Zachowaj te informacje.



WWW.HEIDELBAER.DE

KOJOT

Pewnego razu Kojot prawie utonął, tracąc cały swój dobytek podczas przekraczania rzeki ze swoimi zwierzęcymi przyjaciółmi.

Biedny Kojot był po tym bardzo smutny... i zazdrosny.

Wyzwał więc inne zwierzęta do gry, w której miały zdobyć ich dobytek.

Będąc niesławnym kanciarzem, Kojot wymyślił grę w bławonowanie, w której każdy musi kłamać, bo nikt nie zna prawdy.

Płotka głosi, że gra była bardzo podobna do tej, którą trzymasz w ręce!

KOMPONENTY



17 kart do gry

15 kart z liczbami: -10, -5,
od 0 do 10,
15 i 20

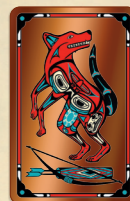
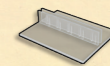
2 karty Specjalne: ? i Maks. 0



18 kart Wglądu

Awers: otwarte oko
Rewers: zamknięte oko

6 stojaków na karty



1 karta Kojota
jedynie do
WARIANTU
KANCIARZA