

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте все игровые карты, сформируйте колоду и положите её на стол лицевой стороной вниз.
2. Каждый игрок берёт 2 подставки для карт и помещает их перед собой.
3. Каждый игрок берёт 3 карты подглядывания и кладёт их в ряд перед собой: 2 карты лицевой стороной вверх (с открытым глазом) и 1 карту – лицевой стороной вниз (с закрытым глазом). Оставшиеся карты подглядывания верните в коробку.

ХОД ИГРЫ

Партия состоит из серии раундов, которые продолжаются, пока в игре не останется последний участник – он и становится победителем. В начале каждого раунда каждый игрок берёт 1 игровую карту из колоды, **не глядя на её лицевую сторону**. Поместите эту карту на 2 подставки (см. иллюстрацию) оборотом к себе – так, чтобы лицевую сторону вашей карты видели только другие игроки. Убедитесь, что карта не стоит вверх ногами.

Важно: игроки не могут смотреть лицевые стороны своих собственных карт!



Положите в центр стола 1 **дополнительную** игровую карту из колоды лицевой стороной вниз. Никто из игроков не знает, что это за карта.

Первым игроком первого раунда становится самый младший участник партии.

Он начинает ход и **делает первую ставку**. Чтобы сделать первую ставку, посмотрите значения игровых карт других игроков и назовите предположительную сумму значений всех карт в игре, включая значение своей карты и дополнительной карты в центре стола. В качестве ставки вы можете назвать любое число, но главное – не превысить настоящую сумму значений карт. Конечно, вы можете блефовать и обманывать соперников.

Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

В свой ход следующий игрок может **поднять ставку** или **оспорить ставку**. Раунд продолжается по часовой стрелке, пока кто-нибудь не оспорит ставку.

ПОДНЯТЬ СТАВКУ

Назовите ставку, которая **превышает** число, названное предыдущим игроком. Затем ходит следующий игрок.

ОСПОРИТЬ СТАВКУ

Вместо того чтобы поднимать ставку, вы можете оспорить текущую ставку, если считаете, что сумма значений карт **меньше** числа, объявленного предыдущим игроком.

Чтобы оспорить ставку, объявите о своём намерении, а затем положите на стол все карты с подставок лицевой стороной вверх (включая собственную карту) и переверните дополнительную карту в центре стола. Подсчитайте сумму значений карт, чтобы определить результат (эффекты **особых карт** см. в соответствующем разделе).

- Если сумма значений всех карт меньше последней ставки, вы выигрываете в раунде, а предыдущий игрок проигрывает.
- Если сумма значений всех карт больше или равна последней ставке, вы проигрываете в раунде, а предыдущий игрок выигрывает.

Пример:



Победитель переворачивает 1 из своих карт подглядывания, лежащую стороной с закрытым глазом вверх, на сторону с открытым глазом, если это возможно.

Проигравший сбрасывает 1 из своих карт подглядывания и возвращает её в коробку.

Важно: если у вас не осталось карт подглядывания, вы **выбываете из игры!**

После определения результата раунд заканчивается. Перемешайте **все** игровые карты и снова положите колоду на стол лицевой стороной вниз. Проигравший становится новым первым игроком следующего раунда.

Если этот игрок выбыл, первым игроком становится участник, сидящий слева от него.

ОСОБЫЕ КАРТЫ

У особых карт нет фиксированного значения, но их эффекты могут изменить сумму значений карт в игре.



Во время оспаривания ставки при определении результата замените эту карту верхней картой из колоды. Прибавьте к сумме значение этой новой карты.



Замените значение карты в игре с наибольшим числом на 0. Если в игре находятся сразу обе особые карты, сначала примените эффект карты с вопросительным знаком, а затем – карты «Макс. 0».

ПОДГЛЯДЫВАНИЕ

Если у вас есть хотя бы 1 карта подглядывания, лежащая стороной с открытым глазом вверх, вы можете в начале своего хода применить её эффект.

Для этого переверните 1 карту подглядывания, лежащую стороной с открытым глазом вверх, чтобы тайком от всех посмотреть дополнительную карту, лежащую в центре стола. После этого вы **обязаны** повысить ставку!

Важно: первый игрок не может подглядывать в свой первый ход.



КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается, когда из игры выбывают все, кроме одного игрока. Этот последний игрок становится победителем!

★ ВАРИАНТ С ТРИКСТЕРОМ ★

Если вы уже знакомы с базовыми правилами, советуем играть со следующими изменениями.



- Во время подготовки к игре каждый игрок берёт 1 карту подглядывания с открытым глазом и 2 карты подглядывания с закрытым глазом.
- Во время оспаривания ставки перед определением результата все игроки, кроме оспаривающего и сделавшего предыдущую ставку, **обязаны** одновременно загадать, кто будет победителем раунда: на счёт «три» каждый указывает на игрока, который, по его мнению, победит.

- Если вы угадали, переверните 1 свою карту подглядывания, лежащую стороной с закрытым глазом вверх, на сторону с открытым глазом, если это возможно.
- Если вы не угадали, переверните 1 свою карту подглядывания, лежащую стороной с открытым глазом вверх, на сторону с закрытым глазом, если это возможно.

- Во время подготовки к игре положите в центр стола также **карту Койота**. Проигравший в раунде получает эту карту Койота и кладёт её перед собой. В следующем раунде он может **один раз** применить её особый эффект.



Чтобы применить эффект карты Койота, в начале своего хода вы можете взять карту с верха колоды, тайком посмотреть её и положить лицевой стороной вниз рядом с дополнительной картой, уже лежащей в центре стола. Положите карту Койота поверх этой новой карты. После этого вы **обязаны** поднять ставку! Другие игроки не могут подглядывать значение новой карты, которую вы положили в центр стола.

Важно: в свой первый ход карту Койота применять нельзя. Новая карта в центре стола тоже раскрывается в конце раунда при оспаривании ставки и учитывается при подсчёте суммы значений карт в игре.

Внимание: если вы не использовали карту Койота в свой ход, она всё равно перейдёт игроку, который проиграет в текущем раунде.

Пример:



Карты других игроков Ваша карта



Карты в центре Сумма значений

★ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ★

Автор игры: Спартак Альбертарелли

Разработчик: Роланд Гослар

Художник: Зона Эвон Шройер
(представительница юпиков — коренного народа Аляски)

Советник по культуре: Рене Аметани Роман

Ноус (зарегистрированная представительница племён шайенн и арапахо)

Графический дизайнер: Марина Фаренбах

Верстальщик: Анника Брюнинг

Редактор: Маттиас Вагнер

Продюсер: Хайко Эллер-Бильц

Дополнительная поддержка: Сабине Махазек

Корректоры: Крис Бейлис, Отем Кольтер, Тим Лёфтинк

Благодарим всех наших друзей и тестировщиков

© 2025 HeidelBÄR Games GmbH. COYOTE, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, Germany.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Переводчик: Алексей Белов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатын

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



www.heidelbaer.de



ОФОРМЛЕНИЕ ИГРЫ И КУЛЬТУРНЫЕ ТРАДИЦИИ



В языках коренных народов Северной Америки нет слова для обозначения искусства. Мы просто стараемся делать красивыми обычные вещи, предметы быта. Подобным образом и в оформлении этой карточной игры заложена символика гармонии, завершения, нового начала, рождения, жизни, положительной энергии, изобилия, веры, орла и его птенцов, койота, черепахи, медведя и бобра.

Койот — это трикстер. Хитрый, умный, ненадёжный и очень коварный. Его изощрённому уму нельзя доверять, но уроки, которые мы извлекаем из его проступков и злоключений, останутся с нами на всю жизнь.

Искусство северо-западного побережья Северной Америки детально проработано и может быть довольно сложным, требующим многих лет обучения и практики для создания потрясающих произведений. Наглядный пример — койот на коробке этой игры, которого изобразила художница Зона Эвон Шройер из племени тлинкитов, а также другие рисунки на картах.

Эти восхитительные рисунки поражают воображение, они наполнены смыслом и притягивают взгляд и сердце. Такие произведения часто обозначают принадлежность к клану, чествуют почётных людей, изображают значимые истории и позволяют вспомнить некогда запрещённую церемонию «потлач».

Рене Роман Ноус, племя шайенн



Койот



Однажды Койот переправлялся через широкую реку вместе с друзьями-животными. Он взял с собой так много вещей, что чуть было не утонул, а всё его снаряжение унесло течением. Бедному Койоту стало очень грустно... Он завидовал друзьям, у которых ничего не пропало. Чтобы разжиться новым добром, этот хитрец придумал игру, в которой всем надо блефовать. А проигравший отдаёт Койоту всё самое ценное!

★ СОСТАВ ИГРЫ ★



18 карт подглядывания
(лицевая сторона — открытый глаз,
оборот — закрытый глаз)



1 карта Койота
(только для
варианта
с трикстером)



17 игровых карт
(15 карт со значениями
-10, -5, от 0 до 10, 15 и 20;
2 особые карты: «?» и «Макс. 0»)



**12 подставок
для карт**