

COYOTE - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Karte verdeckt, die er ohne Ansicht hinter sein Stirnband steckt. Die anderen Spieler müssen die Karte sehen können.

Ablauf:

1. Startspieler (Scout) tippt, wieviele Indianer auf den Karten aller Spieler versteckt sind, Mindest-Tip = 1.
2. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn hat nun 2 Möglichkeiten:
 - a) Höhere Anzahl Indianer nennen - er gibt danach an den Nächsten weiter.
 - b) Zweifel an Tip anmelden = Ansage "COYOTE".
Damit endet die Runde. Alle Spieler legen ihre Karten auf den Tisch.
Aus den Basiskarten und den Spezialkarten wird der Endwert ermittelt.
Ist Gesamtzahl Indianer \geq Tip, gewinnt Scout. Zweifler erhält 1 Coyote-Marke an die Stirn geheftet.
Ist die Gesamtzahl niedriger als Tip, gewinnt der Zweifler und der Scout erhält die Coyote-Marke.
3. Die Karten werden abgelegt und eine neue Runde eröffnet. Der Verlierer der Vorrunde ist nun Scout.
4. Wer 3 Coyote-Marken (evtl. auch höher) an der Stirn hat, scheidet aus.
5. Es gewinnt der letzte Überlebende.

Basiskarten:

Indianer = Pluspunkte (1,2,3,4,5,10,15,20)
falscher Indianer = Null
Kavallerie = Minuspunkte (-5 oder -10)

Spezialkarten:

Tipi = Besitzer nimmt eine weitere Karte und addiert sie zur Gesamtpunktzahl.
Squaw = Höchste Karte in der Runde wird auf Null reduziert.
Häuptling = Verdoppelt den Wert aller Indianerkarten
Dämmerung = Keine Funktion außer Bestimmung des nächsten Karten-Mischers.

COYOTE - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Karte verdeckt, die er ohne Ansicht hinter sein Stirnband steckt. Die anderen Spieler müssen die Karte sehen können.

Ablauf:

1. Startspieler (Scout) tippt, wieviele Indianer auf den Karten aller Spieler versteckt sind, Mindest-Tip = 1.
2. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn hat nun 2 Möglichkeiten:
 - a) Höhere Anzahl Indianer nennen - er gibt danach an den Nächsten weiter.
 - b) Zweifel an Tip anmelden = Ansage "COYOTE".
Damit endet die Runde. Alle Spieler legen ihre Karten auf den Tisch.
Aus den Basiskarten und den Spezialkarten wird der Endwert ermittelt.
Ist Gesamtzahl Indianer \geq Tip, gewinnt Scout. Zweifler erhält 1 Coyote-Marke an die Stirn geheftet.
Ist die Gesamtzahl niedriger als Tip, gewinnt der Zweifler und der Scout erhält die Coyote-Marke.
3. Die Karten werden abgelegt und eine neue Runde eröffnet. Der Verlierer der Vorrunde ist nun Scout.
4. Wer 3 Coyote-Marken (evtl. auch höher) an der Stirn hat, scheidet aus.
5. Es gewinnt der letzte Überlebende.

Basiskarten:

Indianer = Pluspunkte (1,2,3,4,5,10,15,20)
falscher Indianer = Null
Kavallerie = Minuspunkte (-5 oder -10)

Spezialkarten:

Tipi = Besitzer nimmt eine weitere Karte und addiert sie zur Gesamtpunktzahl.
Squaw = Höchste Karte in der Runde wird auf Null reduziert.
Häuptling = Verdoppelt den Wert aller Indianerkarten
Dämmerung = Keine Funktion außer Bestimmung des nächsten Karten-Mischers.