

# COYOTE

SPARTACO ALBERTARELLI

## Reglamento

Para 3-6 jugadores, a partir de 12 años

*Cuando oigas al coyote reír, empieza a preocuparte, porque tal vez se ría de ti.*

Antiguo refrán indio

### ◆ Objetivo

En este juego, los participantes hacen de indios y se ponen una cinta alrededor de la cabeza, con una pluma numerada. Sin conocer el valor de su propia pluma, el objetivo de los jugadores es adivinar la suma de los valores de todas las plumas. Se puede ganar diciendo la cifra exacta, pero la mayoría de las veces se gana marcándose un farol. En cualquier caso, quien falle será todo un coyote...

### ◆ Contenido

- ◆ 30 plumas de cartón
- ◆ 20 fichas de cartón
- ◆ 6 cintas de tela con velcro
- ◆ 12 botones de velcro autoadhesivo
- ◆ Este reglamento



## ◆ Preparación

Antes de la primera partida, sacad con cuidado las veinte fichas del troquel. Tomad las doce que muestran el dibujo de un coyote y pegadles los botones de velcro en el reverso.

**Atención: ¡solo tenéis que pegar el velcro en las fichas de coyote!**

Dejad las doce fichas de coyote al alcance de los jugadores. Las ocho restantes solo se usan si vais a hacer el indio con las reglas avanzadas, que se explican al final de este reglamento. Si no las vais a usar, dejadlas en la caja.

Al principio de la partida, cada jugador se pone una cinta en la cabeza, de forma que el velcro quede hacia fuera, justo en medio de la frente. Luego, mezclad bien las treinta plumas y dejadlas en una pila, boca abajo, en el centro de la mesa.

## ◆ Cómo jugar

**Coyote** se juega en varias rondas.

Al principio de la ronda, cada jugador toma una pluma de la pila boca abajo y la pone, **sin mirarla**, en su cabeza, de forma que el valor impreso quede bien visible para los demás jugadores. La cinta tiene una abertura en el centro, donde se puede fijar la punta de la pluma.

El jugador inicial (en la primera ronda, el más joven), tras haber visto los valores de las plumas de los demás jugadores, pero ignorando el de la suya, estima el valor total y dice un número. Puede decir el número que quiera, pero no sería muy sensato decir un número más alto que el valor total que cree que suman las plumas. En cualquier caso, nada le impide marcarse un farol para engañar a sus oponentes.

El siguiente jugador (siguiendo las agujas del reloj) tiene dos opciones:

1. Decir un número cualquiera, pero **más alto** que el que acaba de decir el anterior jugador, tras lo cual la ronda continúa, o bien
2. Poner en duda el número que ha dicho el anterior jugador y gritar «¡Coyote!».

Si un jugador pone en duda lo que ha dicho el anterior, la ronda se acaba y todos los jugadores se quitan sus plumas y las dejan, boca arriba, en el centro de la mesa.

Se pasa entonces a comprobar el valor total las plumas: primero, se suman todos los valores positivos (indicados en las plumas con fondo verde), y después se restan los negativos (en las plumas con fondo rojo).



Pero no os olvidéis de las plumas especiales (las que tienen fondo azul y que se explican más adelante), porque a veces pueden modificar el valor total de manera impredecible.

**Si el valor total es igual o superior** al último número que se ha dicho, pierde quien lo haya puesto en duda y, como sanción, pone una ficha de coyote en su cinta.

**Si es inferior**, pierde el jugador que ha dicho ese número y pone una ficha de coyote en su cinta.



**Ejemplo:** *Idaira empieza y dice 8; Vinyet eleva la cifra a 13, Gurutze dice 14 y, Catuxa, 16. Llara pone en duda este último número. Todas las jugadoras se quitan su pluma de la cabeza y suman los valores. El total obtenido es 14, un número inferior al que había dicho Catuxa, que debe ponerse una ficha de coyote en su cinta. Si la suma hubiese sido 16 o más, Llara habría perdido y la ficha de coyote habría sido para ella.*

En el transcurso de la partida, si un jugador es sancionado por tercera vez con una ficha de coyote, queda eliminado de la partida y los demás continúan jugando.

Todas las plumas usadas durante la partida se dejan, boca arriba, en una pila de descarte. Si al finalizar una ronda, una de las plumas usadas es la azul de valor cero, mezclad de nuevo las treinta plumas y formad una nueva pila boca abajo.

Después de una ronda, empieza la siguiente. Cada jugador que aún no haya sido eliminado toma una nueva pluma de la pila y se la pone, sin mirarla, en su cabeza (si no hubiera suficientes plumas en la pila, mezcladlas todas y formad una nueva pila boca abajo). El jugador inicial en esta nueva ronda puede ser el jugador que en la anterior ronda gritó «¡Coyote!» o bien el último que dijo un número; concretamente, de estos dos, empieza aquel que no fue sancionado con la ficha de coyote.





## ◆ Plumas azules

Las plumas con el fondo azul indican acciones especiales que tienen que llevarse a cabo en el momento en que se calcula el valor total de las plumas. Si en una misma ronda hay más de una pluma azul, realizad sus acciones exactamente en el orden que se indica a continuación.



**Revelad la pluma de la parte superior de la pila** y añadid su valor al valor total de las demás plumas.



**Descartad inmediatamente esta pluma, junto con la pluma verde de valor más alto** (en caso de empate, descartad solo una de las de valor más alto).



**La pluma verde de valor más alto se transforma en una pluma roja** y, por tanto, tiene ahora un valor negativo (en caso de empate, transformad solo una de las de valor más alto).



**Todas las plumas verdes valen el doble** (únicamente las que no se han transformado en una pluma roja).



**No tiene valor**, pero, al acabar la ronda, debéis mezclar todas las plumas de nuevo.



## ◆ Final de la partida

El último jugador que quede en juego gana la partida y se proclama nuevo jefe de la tribu.

**Atención:** *si sois 3 o 4 jugadores, antes de empezar a jugar podéis decidir si preferís que la eliminación se produzca con la cuarta o quinta ficha de coyote.*

## ◆ Variante

Cuando os hayáis familiarizado con el juego básico, podéis probar a hacer un poco más el indio y jugar con esta variante. Para ello, dejad las ocho fichas adicionales en el centro de la mesa, de modo que muestren la ilustración de su anverso.



Las reglas básicas del juego no cambian, pero ahora cada jugador, en su turno y antes de hacer nada más, puede voltear una de las fichas que están en el centro de la mesa y realizar la correspondiente acción especial. Las fichas que ya están volteadas no se pueden volver a usar durante esa misma ronda. Al principio de la siguiente ronda, volved a dejar todas las fichas boca arriba, mostrando su anverso.

Cuando solo queden dos jugadores, estos ya no podrán usar las fichas para hacer el indio y continuarán la partida con las reglas básicas.



## ◆ Las fichas para hacer el indio



Antes de decir un número, el jugador revela la pluma de la parte superior de la pila y la coloca boca arriba delante de él, bien visible para todos (al final de la ronda, el valor de esa pluma se añadirá al valor total de las demás plumas). Después de usar la ficha, el jugador debe decir un número.



El jugador que use esta ficha cambia el orden de juego. Después de él, le toca jugar al jugador de su derecha (en vez del de la izquierda) y se continúa en este sentido hasta el final de la ronda. Al empezar la siguiente ronda, el sentido volverá a ser el habitual, hacia la izquierda.



El jugador puede saltar su turno, sin decir ningún valor, y la ronda continúa con el siguiente jugador en orden de juego.



El jugador sustituye su pluma actual por otra de la pila. Para ello, roba una pluma y se la pone delante de la que tiene ahora en la cabeza. La pluma sustituida no se contará al final de la ronda (si la pluma sustituida es la azul de valor cero, las plumas deben mezclarse igualmente). Después de usar la ficha, el jugador debe decir un número.



El jugador que use esta ficha dice cuál cree que es el valor de su pluma; luego, la toma y la mira. Si el valor es el que ha dicho, el jugador puede «retirarse» de la ronda en curso; los demás jugadores continúan jugando esta ronda sin él, hasta que termine. Su pluma permanece boca arriba sobre la mesa y contará al final de la ronda. Si el valor es diferente del que ha dicho, el jugador toma inmediatamente una ficha de coyote y la ronda se acaba. Empieza la siguiente ronda y él es el jugador inicial.

## ◆ Partidas con más de seis jugadores

Si tenéis dos ejemplares de **Coyote**, podéis combinarlos para jugar con más jugadores. En este caso, os aconsejamos que sigáis usando un único conjunto de treinta plumas.

## ◆ Regla opcional para diez jugadores o más

Otra modalidad de juego para partidas con muchos jugadores consiste en añadir una pluma más de cada tipo (de cada número y de las especiales) del conjunto de plumas del segundo ejemplar del juego. De este modo pasaréis a jugar con 49 plumas y mantendréis así la intriga de los posibles resultados. En principio, las fichas de uno de los ejemplares os bastarían para jugar.

Si os salen plumas azules repetidas, aplicad sus efectos, acumulándolos del siguiente modo y siempre en este orden:



Revelad tantas plumas de la pila como plumas azules de este tipo hayan salido y añadid sus valores al total.

Descartad tantas plumas verdes como plumas azules de este tipo hayan salido, empezando por los valores más altos.

Transformad en rojas tantas plumas verdes como plumas azules de este tipo hayan salido, empezando por los valores más altos (sus valores pasan a ser negativos).

Por cada pluma azul de este tipo que haya salido, duplicad el valor de todas las plumas verdes (es decir, si salen las dos, multiplicad el valor de las verdes por cuatro).

Al acabar la ronda, mezclad todas las plumas de nuevo, independientemente de cuántas plumas de este tipo hayan salido.





# COYOTE



Revelad la pluma de la parte superior de la pila y sumad.



Todas las plumas verdes valen el doble.



Descartad inmediatamente esta pluma, junto con la pluma verde de valor más alto.



No tiene valor; mezclad todas las plumas de nuevo.



La pluma verde de valor más alto se transforma en una pluma roja.



Revela la pluma de la parte superior y súmala a la tuya.



Si adivinas el valor de tu pluma, te puedes retirar.



Cambia el orden de juego.



Salta tu turno.



Sustituye tu pluma actual por otra de la pila.



**Un juego de Spartaco Albertarelli**

Ilustrado por Adilson Farias

Regla opcional para diez jugadores o más:

Lluís Hernández "The Black Meeple"

Diseño gráfico: Bascu

Revisión de textos: Marià Pitarque

Traducció al català: Marià Pitarque

Editor: David Esbrí

