

KOJOT



Nekad davno Kojot se umalo utopio prelazeći reku sa svojim prijateljima životinjama. Preživeo je, ali je izgubio sve svoje stvari u reci. Jadni Kojot je postao veoma tužan... i ljubomoran. Zato je izazvao druge životinje na igru kako bi se dokopao njihovih stvari. Ozloglašeni prevarant, Kojot je izmislio igru blefiranja u kojoj svi moraju da lažu, jer niko ne zna istinu.

Priča se da je ta igra bila veoma nalik ovoj!



KOMPONENTE



17 karata za igru

15 karata sa brojevima: -10, -5,
od 0 do 10,
15 i 20

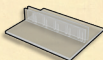
2 specijalne karte: ? i Max 0



18 karata Oko

lice: naličje:
otvoreno oko zatvoreno oko

6 postolja za karte



1 karta Kojot

za varijantu
igra **PREVARANT**

Kako se igra?



★ POSTAVKA IGRE ★

1. Promešajte sve karte za igru i postavite ih licem nadole u špil.
2. Svaki igrač uzima po jednu kartu sa vrha špila, a da je ne pogleda, i postavlja je na postolje ispred sebe, licem od sebe.
3. Svaki igrač uzima tri karte Oko i postavlja ih ispred sebe, tako da se na dve karte vidi otvoreno oko, a na jednoj zatvoreno oko. Višak karata Oko vratite u kutiju.

★ TOK IGRE ★

Kojot se igra nekoliko rundi. Na početku svake runde, svaki igrač povlači jednu kartu sa vrha špila koju ne sme da pogleda. Kartu stavlja na postolje, tako da je ka njemu okrenuto naličje karte, a lice ka ostalim igračima. Obratite pažnju na to da karta na vašem postolju nije okrenuta naopako.

Važno: Igračima nije dozvoljeno da pogledaju lice svoje karte!



Nakon toga postavite jednu **dodatnu** kartu za igru sa vrha špila, licem nadole, na sredinu stola. Nijedan igrač ne zna koja je to karta.



Igru započinje najmlađi igrač i on **prvi licitira** u toj rundi:

Pogledaće vrednosti karata svih protivnika i pokušati da odredi koja je ukupna vrednost svih karata u igri, odnosno zbir karata koje vidi i karata koje ne vidi (njegova karta i dodatna karta na sredini stola).

Može da licitira koji god broj želi, ali ne treba da preteruje. Naravno, može da blefira kako bi zbunio protivnike.

Igra se nastavlja u smeru kretanja kazaljke na satu. Sledeći igrač na svom potezu ima dve mogućnosti. Može da podigne licitiranu vrednost ili da izazove licitiranu vrednost.

Igra se tako nastavlja u krug sve dok igrač na potezu ne izazove prethodno licitiranu vrednost.

◉ **PODIZANJE LICITIRANE VREDNOSTI** ◉

Morate da kažete broj koji je **veći** od broja koji je rekao igrač pre vas. Zatim na potez dolazi igrač levo od vas.



◉ IZAZIVANJE LICITIRANE VREDNOSTI ◉

Umesto da podignete licitiranu vrednost, možete da je izazovete ukoliko mislite da je ukupan zbir svih karata **manji** od broja koji je licitirao igrač pre vas.

Ukoliko izazovete licitiranu vrednost, izvadite sve karte iz postolja i stavite ih na sto, zatim okrenite dodatnu kartu i saberite vrednosti svih karata da biste utvrdili ko je u pravu (efekti specijalnih karata su objašnjeni u odeljku **SPECIJALNE KARTE**):

- **Ukoliko je zbir manji od izazvane licitirane vrednosti**, vi ste pobedili, a igrač koji je igrao pre vas je izgubio.
- **Ukoliko je zbir jednak ili veći od izazvane licitirane vrednosti**, vi ste izgubili izazov, a igrač koji je igrao pre vas je pobedio.

Primer :



Pobednik izazova okreće jednu svoju kartu Oko koja pokazuje zatvoreno oko na stranu koja pokazuje otvoreno oko, ukoliko je moguće.

Gubitnik izazova odbacuje jednu svoju kartu Oko i vraća je u kutiju.

Važno: Čim igrač ostane bez karata Oko **ispada iz igre**.

Nakon određivanja pobednika izazova, runda se završava.

Promešajte **sve** karte za igranje i postavite špil na sredinu stola.

Gubitnik izazova je novi prvi igrač i on započinje novu rundu.

Ukoliko je gubitnik izazova ostao bez karata Oko i ispao iz igre, sledeću rundu započinje igrač levo od njega.



◉ SPECIJALNE KARTE ◉

Specijalne karte nemaju stalnu vrednost, ali njihovi efekti mogu promeniti ukupan zbir karata u igri:



Prilikom određivanja porednika izazova, zamenite ovu kartu kartom sa vrha špila i njenu vrednost dodajte ukupnoj vrednosti karata.



Ova karta menja vrednost najveće otkrivene karte u nula. Ukoliko su otkrivene obe specijalne karte, prvo povucite kartu sa vrha špila da biste dobili vrednost karte ?, a zatim primenite efekat ove specijalne karte.

◉ KARTE OKO ◉

Ukoliko ispred sebe imate bar jednu kartu Oko koja pokazuje otvoreno oko, možete je iskoristiti na početku poteza:

Okrenite jednu svoju kartu Oko tako da pokazuje zatvoreno oko i u tajnosti pogledajte dodatnu kartu koja se nalazi na sredini stola. Nakon toga **morate** podići licitiranu vrednost!



Važno: Igrač koji započinje rundu ne može iskoristiti kartu Oko na svom prvom potezu.

★ KRAJ IGRE ★

Igra se završava kada svi osim jednog igrača ispadnu. Porednik je igrač koji je ostao poslednji!



VARIJANTA PREVARANT

Ukoliko ste se upoznali sa osnovnim pravilima, predlažemo vam sledeće promene:

1. Igru počinjete sa jednom kartom **Oko** koja pokazuje otvoreno oko i dve koje pokazuju zatvoreno oko.
2. Pre nego što odredite pobednika izazova, dok još niste otkrili karte, svi ostali igrači (osim izazivača i izazvanog), **moraju** u isto vreme (tri, četiri, sad!) da upere prstom u onog igrača za kog misle da će pobediti u izazovu.
 - Ukoliko ste uperili prst u pobednika izazova, okrenite jednu svoju kartu **Oko** tako da se vidi otvoreno oko, ukoliko je moguće.
 - Ukoliko niste uperili prst u pobednika izazova, okrenite jednu svoju kartu **Oko** tako da se vidi zatvoreno oko.
3. Tokom postavke igre, stavite kartu **Kojot** na sredinu stola. Igrač koji je izgubio u rundi dobija Kojot kartu i stavlja je ispred sebe. U sledećoj rundi može **jednom** iskoristiti njen specijalni efekat:

Kada dođete na potez, možete povući kartu sa vrha špila, u tajnosti je pogledati i postaviti je, licem nadole, na sredinu stola. Zatim postavite kartu

Kojot na nju. Nakon toga **morate** podići licitiranu vrednost!

Ostali igrači ne mogu pogledati kartu koja se nalazi ispod karte Kojot.

Važno: Specijalni efekat karte Kojot ne možete iskoristiti na svom prvom potezu u rundi.

Nova karta na sredini stola se računa u ukupnu vrednost karata u igri prilikom određivanja pobednika izazova.



Napomena: Čak i ako ne iskoristite specijalni efekat karte Kojot, nju će svakako na kraju runde dobiti igrač koji je izgubio izazov.

Primer:



★ ZASLUGE ★

Autor igre: Spartaco Albertarelli

Razvoj igre: Roland Goslar

Ilustracije: Zona Evon Shroyer (pripadnica aljaskog autohtonog naroda Jupici)

Savetnik za kulturu: Renée Ametané'e Roman Nose (pripadnik plemena Čejeni i Arapaho)

Grafički dizajn: Marina Fahrenbach

Prelom: Annika Brüning

Urednik: Matthias Wagner

Producent: Heiko Eller-Bilz

Podrška: Sabine Machaczek

Lektori: Chris Baylis, Autumn Collier,
Tim Leuftink

Zahvaljujemo se prijateljima i test-igračima



©2020 HeidelBÄR Games GmbH. KOJOT, HeidelBÄR Games logo i HeidelBÄR Games su zaštićeni znakovi kompanije HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, Nemačka. © 2024. Prvo srpsko izdanje: MIPL. Uvoznik i distributer za Srbiju: MIPL Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad, Srbija. www.drustveneigre.rs. Proizvedeno u Češkoj. Sačuvajte kutiju i pravila jer sadrže važne informacije. Boje i komponente su podložne promenama.



UMETNOST I KULTURNO NASLEĐE



„U jezicima starosedeoca Severne Amerike ne postoji reč za umetnost. Mi od nečega praktičnog stvaramo nešto lepo. Dizajn i crteži za ovu kartičnu igru uključuju simboliku za ravnotežu, završetak, nove početke, rađanje, život, pozitivnost, obilje, veru, orla, mladog orla, kojota, kornjaču, medveda i dabra.

Kojot je prevarant, lukav, pametan, nepouzdan i prilično podmukao. Njegovom prevrtljivom umu ne može se verovati, ali lekcije koje učimo iz njegovih nedela ostaće sa nama tokom čitavog života.

Umetnost severozapadne obale je detaljna i može biti veoma složena, zahtevajući godine učenja i prakse kako bi se stvorila zapanjujuća umetnička dela poput ilustracija na kutiji i kartama igre Kojot, koje je stvorila umetnica Zona Evon Shroyer.

Ova neodoljiva umetnost zaokuplja maštu, prožeta je simbolikom i privlači oči i srce. Ova umetnička dela često označavaju pripadnost plemenu, časne ljude, značajne priče, a ponekad i zabranjene obrede.” Renee Roman Nose, pripadnik plemena Čejeni

O umetnici:

Zona Evon Shroyer je tokom velikog dela svog života bila umetnica, koristeći svoj talenat za oblikovanje metala kako bi stvarala skulpture i nameštaj. Bavila se i slikanjem akrilnim bojama i akvarelom. Studirala je kod poznatog umetnika Georgea Davida. Izlagala je svoja dela u umetničkoj galeriji *Ethnic Heritage*, klubu *Chief* u Sijetlu, kulturnom centru *Daybreak Star*, kazinima *Snoqualmie* i *Tulalip*, i drugim mestima.

