

Und weiter geht's mit den Kleinverlagen. Manchmal fragt man sich, wie unsere „Ritter der Knobelrunde“ zu den nicht gerade geläufigen Spielen kommen, aber was so ein richtiger Experte ist, der weiß schon, wie man die Leckerbissen findet...

54

COYOTE

"Wenn du einen Kojoten lachen hörst, denke daran: Er lacht über dich."

Diese alte Indianerweisheit passt ganz gut zu dem Spiel, welches wir hier vor uns haben. Es ist ja auch zu witzig: Wir Spieler tragen jeder ein Stirnband. Darauf stecken wir eine Karte, was uns dann auch wirklich fast wie Indianer mit einer Feder am Kopf aussehen lässt. Wir können nun ganz deutlich die Zahlen erkennen, welche die Mitspieler auf ihrer Indianerkarte haben. Aber unsere eigene Zahl, die kennen wir nicht. Spiegel, reflektierende Fensterscheiben, Brillengläser und ähnliches sind verpönt und würden nur den Spielreiz trüben.

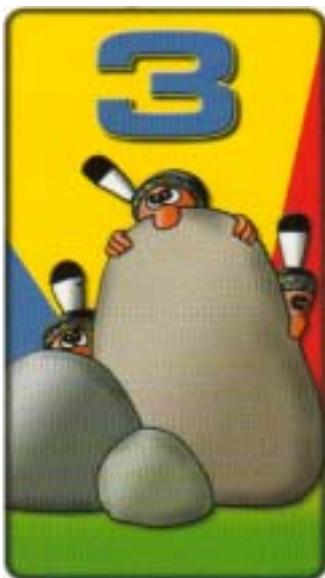
Wichtig ist jedoch die Gesamtzahl aller Indianer, welche wir alle zusammen auf unseren Karten haben. Ein Spieler beginnt das Spiel als "Scout" und tippt einmal, wie viele Indianer insgesamt auf den Karten aller Spieler "versteckt" sind. Als im Uhrzeigersinn nachfolgender Spieler haben wir nun zwei Möglich-

keiten. Entweder wir glauben dem "Scout" und tippen eine höhere Zahl, was uns sofort zum neuen Scout macht. Oder wir zweifeln die genannte Zahl an, indem wir laut "Kojote!" ausrufen.

Bei einem Zweifel werden alle Indianerkarten aufgedeckt und die Summe aller Indianer ermittelt. Ist die Gesamtzahl versteckter Indianer gleich hoch oder höher als die getippte Zahl, gewinnt der Scout die Runde, und der Zweifler bekommt als Strafe eine Kojotenmarke an die Stirn geheftet (die Kojotenmarken haften mittels Klett-

verschlüssen auf den speziellen Klettstreifen der Stirnbänder). Ist die Gesamtzahl jedoch niedriger, hatte der Zweifler Recht und er heftet dem Scout eine Kojotenmarke ans Stirnband. Sobald ein Spieler seine dritte Kojotenmarke erhält, scheidet er aus. So geht das weiter, bis nur mehr ein von uns überbleibt. Dieser letzte "Überlebende" gewinnt selbstverständlich das Spiel.

Die Werte der Indianerkarten sind breit gefächert. Zwar tragen die meisten Karten eine Zahl von 1 bis 5 (je 4 Mal), aber es kommen auch wesentlich höhere Zahlen vor: 10 (dreimal), 15 (zweimal) und sogar eine "20". Auf der anderen Seite gibt es auch "falsche" Indianer mit dem Wert "0", sowie "Kavallerie"-Karten mit negativen Zahlen (-5 und -10). Allein dies lässt schon große Schwankungen zu. Für den besonderen Pfiff sorgen jedoch einige spezielle Karten. Der "Häuptling" verdoppelt alle Indianer-Werte (nicht aber die Kavallerie). Die "Squaw" reduziert die Zahl der höchsten in der Run-



de befindlichen Indianer-Karte auf 0. Der "Tipi" ist der größte Unsicherheitsfaktor selbst für die anderen Spieler, denn erst beim Aufdecken nimmt der Spieler mit dem "Tipi" eine Karte vom Stapel, die er zur Gesamtzahl hinzuzählt. Für die "Dämmerung" schließlich gibt es weder Plus- noch Minuspunkte, aber nach der Auszählung werden alle Karten für die nächste Runde neu gemischt.



Von der Ausgangsposition ist also ziemlich viel möglich. Ich habe schon Partien erlebt, bei denen bereits

der erste Tipp, der laut Regel mindestens "1" betragen muss, viel zu hoch war, da viel "Kavallerie" aufgetaucht ist. Auch das andere Extrem mit sehr hohen Werten (80 Indianer und drüber) ist bei uns schon mal vorgekommen. Der Spielwitz liegt jedoch nicht am möglichst wahrheitsgetreuen Erraten der Gesamtzahl, sondern am Irreführen der Mitspieler, am Tricksen, am Schwindeln, kurz: am Bluffen. Hier offenbart "Coyote" seine Verwandtschaft zu "Bluff", dem "Spiel des Jahres 1993", mit dem großen Unterschied, dass man hier nur die fremden Werte kennt. Sicher versucht man, aus den Aussagen der anderen Rückschlüsse auf die eigene Indianer-Karte zu ziehen, aber kann man den Tipps der Mitspieler wirklich trauen?

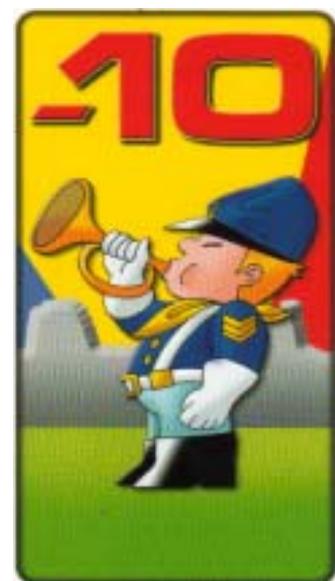
"Coyote" ist ein absoluter Party-Hit, je mehr mitmachen, desto besser ist es. Da verwundert es, dass in der Schachtel nur Spielmaterial (Stirnbänder, Klettstreifen und Klettverschlüsse) für maximal sechs Spieler zu finden sind, denn das Spiel verträgt



locker acht, oder sogar zehn Spieler. Ach ja, gegenüber "Bluff" hat das Spiel sogar noch einen Vorteil: Scheidet man hier aus, ist es fast genauso lustig, den verbleibenden Spielern zuzusehen, wie selbst zu spielen. "Coyote" - übrigens das erste Spiel von "Kidult Games", bei dem keine Würfel vorkommen - ist somit zu recht auf der Empfehlungsliste der Jury "Spiel des Jahres".

Wally

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Coyote
Art:	Bluffspiel
Autor:	Spartaco Albertarelli
Spieler:	für 2 bis 6 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Kidult Games
Jahr:	2003
Dauer:	15 bis 30 Minuten
Preis:	ca. Euro 25,-
Auszeichnung:	Empfehlungsliste zum „Spiel des Jahres '03“