



От 2 до 6 игроков, от 8 лет, длительность партии – от 10 до 30 минут

КОМПОНЕНТЫ

6 тканевых повязок на голову. 30 карт-перьев, включающих цифры и знаки (5 специальных перьев, 3 пера с отрицательными значениями - 5 и - 10, 22 пера с положительными значениями от 1 до 10, 15 и 20); 18 карт-томагавков; тканевая сумка; правила игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Остаться последним игроком в игре

ПОДГОТОВКА

Все игроки берут повязки и надевают их на головы.

Томагавки кладутся в центр стола.

Перья перемешиваются и также кладутся в центр стола лицевой стороной вниз.

Каждый игрок берет одно перо из стопки (не глядя на его значение) и помещает его за свою повязку таким образом, чтобы оно было видно всем игрокам, кроме него самого. (см. рис. 1).

ЦЕННОСТЬ КАРТ-ПЕРЬЕВ.

В конце каждой партии общая ценность перьев в игре подсчитывается следующим образом:

- В первую очередь учитываются эффекты синих перьев в следующем порядке:
 - Перо со знаком вопроса означает, что надо взять следующее перо из стопки и добавить его в подсчет;
 - перо “Мах 0” отменяет самое большое из значений зеленых перьев, которое изымается и не учитывается при подсчете;
 - перо “Мах –” изменяет значение максимального положительного пера на отрицательное – его ценность теперь будет не добавляться к сумме при подсчёте, а вычитаться;
 - Перо со значением 0 не имеет ценности, но означает, что перед

- следующей партией все перья в стопке должны быть перемешаны;
- после этого все оставшиеся положительные значения на перьях складываются;
 - затем все отрицательные значения с красных перьев вычитаются из полученной суммы;
 - и, наконец, перо «X2» удваивает итоговую сумму.

(на рис. 2 показан пример подсчёта перьев всех участников в конце игры)

ХОД ИГРЫ

Самый молодой игрок назначается первым скаутом и начинает игру: скаут выбирает число, которое он/она считает ниже или равным сумме значений всех перьев в повязках игроков, включая его/ее собственную. Скаут может выбрать любое число больше 0.

Игрок слева от него/ее выбирает между двумя вариантами:

- 1) Согласиться и стать следующим скаутом: тогда этот игрок должен назвать число большее, чем назвал скаут до него, и передать ход дальше, следующему игроку.
- 2) Не согласиться. В этом случае игрок оспаривает решение скаута, выкрикнув слово «Койот!».

Когда игрок не соглашается, партия подходит к концу. Все игроки выкладывают свои перья на стол, чтобы подсчитать сумму, как это объяснялось выше:

Если результат равен или больше числа, названного скаутом, скаут объявляется победителем и прикрепляет томагавк к повязке игрока, крикнувшего «Койот!»;

Если сумма меньше числа, выбранного скаутом, игрок, выкрикнувший «Койот!», выигрывает партию и прикрепляет томагавк к повязке скаута.

Перья помещаются вниз стопки, и начинается новая партия.

Только что проигравший игрок назначается новым скаутом. Если он выбыл (смотри следующий раздел), скаутом назначается победитель прошлой партии.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок выбывает, когда в его повязке появляется три томагавка.

Игрок, оставшийся в игре последним, объявляется победителем всей игры.

Можно менять число томагавков, необходимое для выбывания, в зависимости от общего числа игроков.

ДОПОЛНЕНИЯ

Во время одной партии каждое из шести ниже перечисленных действий может применяться только один раз и тем игроком, кто первым решит его использовать.

• *Подтверждаю!*

Скаут соглашается с предыдущим числом, не повышая его значения – теперь этот игрок считается тем, кто назвал данное число. Следующий игрок должен повысить значение или оспорить, но не может повторить “Подтверждаю!”.

• *Смена направления*

Вместо выбора числа игрок может поменять направление игры; предыдущий игрок снова вынужден выбирать число.

• *Дополнительное перо*

После своего хода скаут может попросить другого игрока взять второе перо из стопки и прикрепить его к своей повязке, не глядя на значение. Это дополнительное перо учитывается при финальном подсчете.

• *Двойной томагавк!*

После выбора числа скаут может выкрикнуть «Двойной томагавк!» – если следующий игрок оспаривает число, то проигравший получает два томагавка, а не один. Если следующий игрок соглашается со значением, то игра продолжается как обычно.

• *Рестарт!*

Скаут отказывается принять выбранное число и вынуждает предыдущего игрока выбрать другое число, которое скаут теперь, в соответствии с правилами, должен принять или оспорить.

• *Следующим игроком будет...*

Вместо обычного порядка передачи хода скаут может выбрать следующего игрока, который теперь должен принять или оспорить выбранное число. Если игрок принимает, он становится следующим скаутом и игра продолжается.

Перед началом игры участники решают, будут ли они использовать какие-либо из этих дополнений в процессе игры и если да, то какие именно.