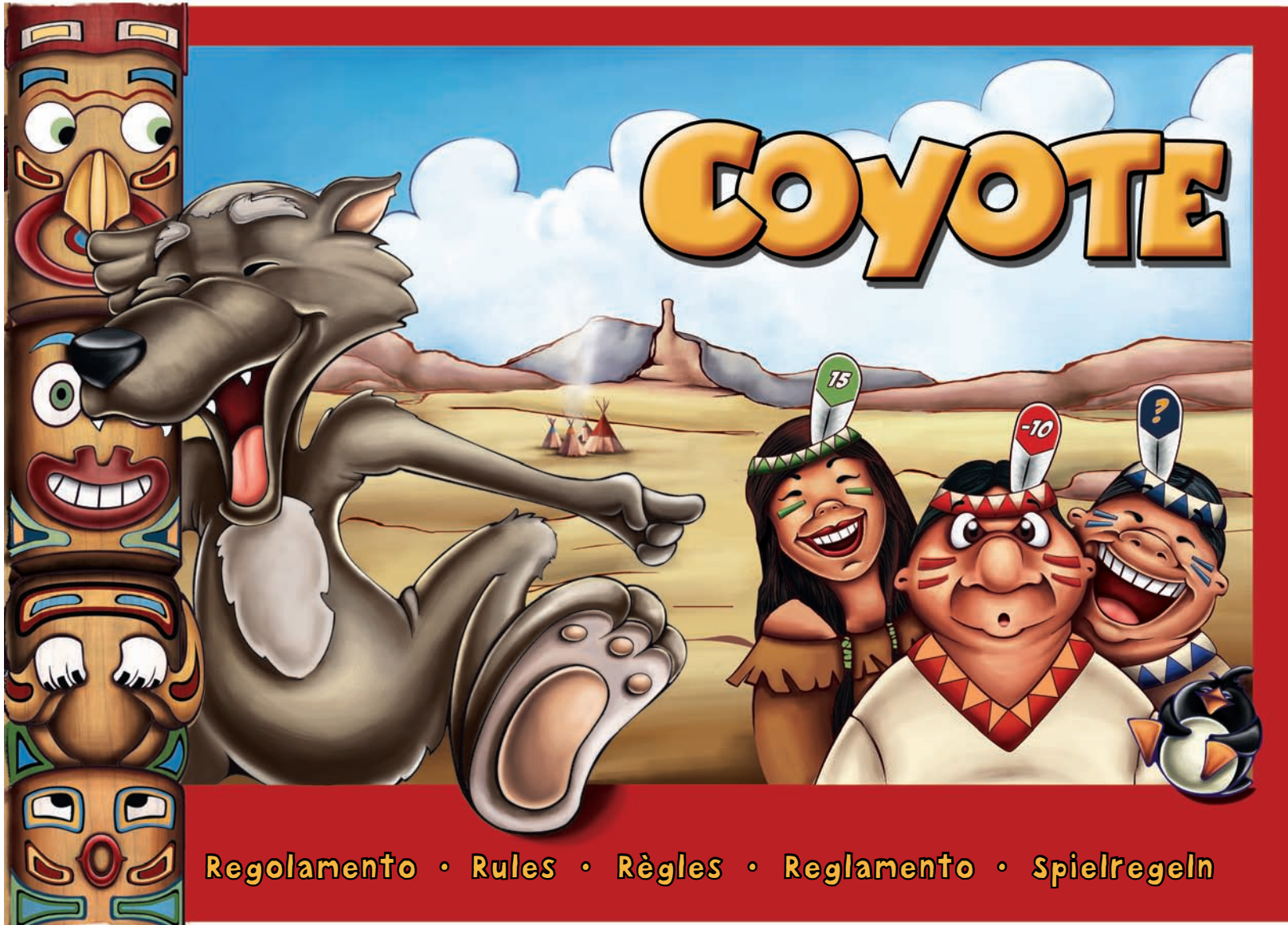


Regolamento · Rules · Règles · Reglamento · Spielregeln

Coyote by Spartaco Albertarelli
Art by Chiara Vercesi

Special thanks to:
Ulrich Schädler, Gianfranco Fioretta, Paolo Alaimo,
Donatella Nicolò, Daniele Fadda, Dominique Berbigier

Si vous voulez savoir davantage sur le jeu et son histoire,
visitez le Musée Suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz!

Wer mehr über Spiele und ihre Geschichte wissen will, sollte
das Schweizer Spielmuseum in la Tour-de-Peilz besuchen!

Se volete saperne di più sui giochi e la loro storia, organizzate
una visita al Museo Svizzero del Gioco a La Tour-de-Peilz!

http://www.museedujeu.com

musée suisse du jeu
schweizerisches spielmuseum
swiss museum of games

Règles du jeu

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans

Lorsque tu entends le rire du coyote, fais attention, c'est peut-être de toi qu'il rit!
Antique sagesse indienne.

But du jeu

Dans ce jeu les participants jouent le rôle d'Indiens et portent autour de la tête un bandeau avec une plume numérotée.
Il faut deviner la somme des valeurs de toutes les plumes, sans connaître la valeur de sa propre plume! On peut gagner en réussissant à déclarer la somme exacte des points, mais la plupart du temps on gagne en bluffant.
En tout cas le joueur qui se trompe est un véritable coyote.

Matériel

- 30 "plumes" en carton
- 20 jetons en carton découpé
- 6 bandeaux de tissu munis de rubans velcro
- 12 gommettes autoadhésives de velcro
- Règles du jeu multilingues

Préparation du jeu

Lorsque vous jouez pour la première fois, détachez délicatement les 20 jetons de leur base. Prenez les 12 jetons qui ont l'image du coyote et appliquez-les au dos des 12 gommettes de velcro. Ne vous trompez pas: seul les jetons ayant l'image du coyote doivent être munis de gommettes. Les 12 jetons coyotes doivent rester à portée de la main. Les 8 autres ne servent que si vous décidez de jouer en suivant les modalités avancées décrites à la fin des règles du jeu. Si vous ne les utilisez pas laissez-les dans la boîte.
Au début de la partie chaque joueur se met un bandeau autour de la tête de façon à ce que le ruban de velcro soit placé vers l'extérieur et au milieu du front.
Enfin, mélangez bien les 30 plumes et empilez-les face cachée au milieu de la table.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en plusieurs manches.
Au début de la manche, chaque joueur prend une plume de la pile et l'enfile dans son bandeau – **sans la regarder** – de façon à ce que la valeur indiquée soit bien visible aux adversaires. Le ruban de velcro sur le bandeau a au milieu une ouverture où l'on peut enfiler la pointe de la plume.
Le premier joueur (c'est le plus jeune qui commence la

manche), qui voit la valeur des plumes des autres mais ignore celle de la sienne, fait une évaluation globale et annonce un chiffre si possible non supérieur à ce qu'il estime être la somme totale des valeurs des plumes, mais rien ne l'empêche de bluffer pour duper ses adversaires.
Le joueur suivant (en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre) a deux possibilités:

1. Il déclare à son tour un chiffre mais **plus élevé** que celui qui a été annoncé par le joueur précédent et le jeu continue.

2. Il conteste le chiffre qui vient d'être déclaré en disant "COYOTE!".

S'il conteste la déclaration du joueur qui l'a précédé, la manche s'achève et tous les joueurs montrent leurs plumes en les mettant au milieu de la table. On vérifie alors le montant total des valeurs indiquées sur les plumes:

On additionne d'abord toutes les valeurs positives (indiquées sur les plumes à fond vert), puis on soustrait les valeurs négatives (sur les plumes à fond rouge).

Faites attention aux plumes spéciales (celles qui ont un fond bleu, décrites plus loin) qui peuvent modifier parfois de manière complètement imprévisible le résultat final!

Si la valeur finale est égale ou supérieure à ce qui a été déclaré, le joueur qui a contesté la déclaration perd et met

sur son bandeau un jeton coyote pour indiquer son erreur.
Si la valeur finale est inférieure, c'est le joueur qui avait fait la déclaration qui perd et qui doit mettre sur son bandeau un jeton coyote.

Exemple: *le joueur A commence et déclare 8; le joueur B augmente et déclare 13; le joueur C dit 14 et le joueur D 16. Le joueur E conteste cette dernière déclaration. Tous les joueurs enlèvent leurs plumes et on additionne toutes les valeurs indiquées sur les plumes. Le total est de 14, un chiffre inférieur à celui qu'a déclaré D qui doit mettre alors sur son bandeau le jeton coyote. Si le total avait été de 16 ou plus, E aurait dû mettre sur son bandeau un jeton coyote.*

Si au cours de la partie un joueur a déjà deux jetons coyotes sur son bandeau et qu'il se trouve à en recevoir un troisième, il est éliminé. La partie continue sans lui.
Toutes les plumes découvertes au cours de la manche doivent être empilées à part, à l'exception de la plume bleue marquée d'un zéro. Dans ce cas, les 30 plumes doivent être remélangées et former une nouvelle pile où les joueurs pourront piocher.
Une fois que la manche est terminée on en commence une autre. Chaque joueur resté en jeu pioche une plume de la pile (si les plumes à disposition ne sont pas en nombre suffisant, remélangez toutes les plumes et reformez une nouvelle pile pour piocher) et l'enfile sans la regarder dans son bandeau. Le jeu recommence par le joueur qui n'a pas dû mettre de jeton coyote sur son bandeau à la fin de la manche précédente.

Les plumes bleues

Les plumes qui ont un fond bleu indiquent des actions spéciales à faire au moment où on calcule le montant des valeurs. Si au cours d'une même manche vous en piochez plus d'une, vous devrez effectuer les actions dans l'ordre exact indiqué ci-dessous:

Retournez la plume qui se trouve au sommet de la pile. La valeur de cette plume doit être additionnée avec celle des autres.

Jetez tout de suite cette plume avec la plume verte de valeur plus élevée (en cas de valeurs égales, jetez une seule plume parmi celles qui ont la valeur la plus élevée).

Vous devez considérer la plume verte de valeur plus élevée comme si c'était une plume rouge et donc une plume de valeur négative (en cas de valeurs égales considérez comme négative une seule plume parmi celles de valeur plus élevée).

Doublez la valeur de toutes les plumes vertes (seulement celles qui n'ont pas été transformées en plumes rouges).

La plume bleue qui a 0 ne vaut rien, mais lorsqu'elle est découverte il faut remélanger toutes les cartes.

La fin du jeu

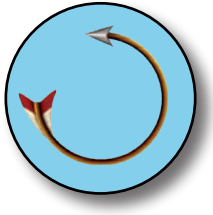
Le dernier joueur qui reste en jeu gagne la partie et est proclamé Chef de Tribu.
Attention: *si vous jouez à 3 ou 4, vous pouvez décider, avant le début de la partie, qu'on est éliminé au 4e ou au 5e jeton coyote.*

Variante

Lorsque vous vous serez habitué à la version de base, vous pourrez essayer de jouer avec cette variante plus avancée.
Placez au milieu de la table les 8 jetons illustrés, avec l'image tournée vers le haut.
Les règles du jeu de base restent les mêmes, mais chaque joueur, lorsque c'est son tour et avant de faire sa déclaration, peut décider de retourner un des jetons qui se trouvent au milieu de la table et appliquer la règle qui le concerne. Les jetons retournés ne peuvent pas être réutilisés au cours de la même manche. Au début de la manche suivante tous les jetons utilisés précédemment doivent de nouveau être retournés de façon à ce que la partie illustrée soit tournée vers le haut.
Lorsqu'il ne reste que deux joueurs, on ne peut plus suivre les règles de la variante et la partie doit se terminer avec les règles de base.

Le jetons

Avant de faire sa déclaration, le joueur doit retourner la première plume de la pile et la placer découverte devant lui. Cette plume, dont chacun sait la valeur, sera ajoutée à la fin de la manche à celles des joueurs. Le joueur peut alors faire sa déclaration.



Le joueur décide d'inverser le sens du jeu. Après lui ce sera donc le joueur à sa droite et non pas celui qui se trouve à sa gauche qui jouera et le jeu continuera dans cette nouvelle direction jusqu'à la fin. Au tour suivant on reprendra le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur peut sauter son tour sans faire aucune déclaration. C'est au joueur suivant de jouer et le jeu continue à partir de celui-ci.

Le joueur peut remplacer sa plume par une plume prise sur la pile. La nouvelle plume est mise devant celle qu'elle remplace et la plume remplacée ne sera pas comptée à la fin de la manche (sauf s'il s'agit d'une plume bleue avec le zéro, dans ce cas, il faut remélanger les plumes). Le joueur peut alors faire sa déclaration.

Le joueur déclare la valeur de sa plume, puis il la prend et il la regarde. Si la valeur correspond à celle qui a été déclarée, le joueur peut se retirer et on le sautera jusqu'à la fin de la manche. Sa plume reste découverte sur la table et elle sera additionnée à la fin de la manche.
Si sa valeur est différente de celle qui a été déclarée, le joueur prend tout de suite un jeton coyote et la manche se termine. C'est lui qui commencera au tour suivant.

Avec plus de six joueurs

Si vous possédez deux boîtes de jeu, vous pouvez jouer avec un nombre supérieur de joueurs. Dans ce cas, nous vous conseillons de n'utiliser qu'un seul jeu de plumes.

Prodotto e distribuito da:
Oliphante, Via Dell'Artigianato, 40
20083 Vigano Certosino-Gaggiano (MI)
www.oliphante.eu info@oliphante.eu