

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



bioviva!

WIKOTI

Le jeu de mémoire
pour toute la tribu !



Un jeu
d'Erwan Morin

RÈGLES DU JEU





Chez les Sioux, la veillée est un moment important. On chante, on danse, on écoute des histoires sur les traditions et les légendes de la tribu. Wikoti vous invite à partager une soirée avec eux, mais aussi à découvrir le lien que les Sioux, comme les autres peuples premiers d'Amérique du Nord, entretenaient avec la Nature. Pour eux, animaux, plantes, rivières, montagnes, humains... tout le monde était au même niveau. Leur respect pour la Terre nourricière et la Nature était immense. Évoquer ces peuples est une manière pour nous de rappeler à quel point les humains font partie du Vivant et peuvent, s'ils le décident, vivre en harmonie avec la Nature...

MATÉRIEL

- 16 jetons Sioux :
 - 4 mamans,
 - 4 papas,
 - 4 filles et 4 fils
- 2 jetons Lune
- 4 jetons Sommeil
- 4 jetons Danse
- 1 Feu
- 1 Coyote en bois
- 4 Bûches en bois
- 4 tipis à monter
- 1 bison et 1 rocher, pour le décor

2 planches de jetons



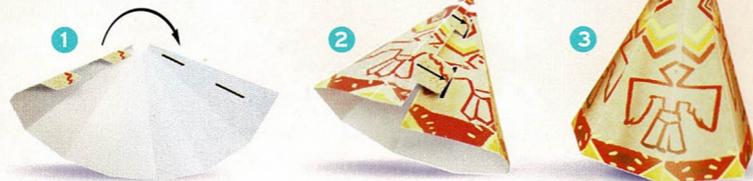
4 Bûches en bois



1 Coyote en bois



MONTAGE DES TIPIS



RÈGLES DE BASE

Pour les enfants de 5 ans, et pour les premières parties, il est conseillé de jouer uniquement avec les règles de base. Il sera ensuite possible d'ajouter une ou plusieurs variantes afin d'augmenter la difficulté et enrichir l'expérience de jeu.

BUT DU JEU

Ensemble, les joueurs tentent de réunir, sous chaque tipi, une famille complète de Sioux avant la fin de la veillée.

MISE EN PLACE



- 1 Assemblez le Feu et placez-le au centre de la table. Disposez autour les quatre Bûches.
- 2 Prenez tous les jetons Sioux (4 Mamans, 4 Papas, 4 Filles et 4 Fils) et tous les jetons Danse. Mélangez-les et disposez-les face cachée autour du feu. Laissez les autres jetons dans la boîte.
- 3 Assemblez les tipis et placez-les autour des jetons Sioux.
- 4 Placez le bison et le rocher comme décor, où vous le souhaitez.

Le joueur qui imite le mieux la danse d'un Sioux autour du feu commence. C'est le joueur actif pour le premier tour de jeu. Puis à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur sera le joueur actif.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur actif choisit un jeton situé autour du Feu et le retourne de manière à ce que tous les joueurs puissent le voir.

S'il s'agit d'un jeton Sioux



Les joueurs choisissent ensemble sous quel tipi placer ce Sioux. Ils peuvent en discuter et faire appel à leur mémoire. Le joueur actif prend la décision finale et soulève le tipi choisi :

- Si le tipi soulevé ne contient pas déjà un jeton Sioux identique (maman, papa, fille ou fils), le joueur place le jeton face visible sous ce tipi (à côté des autres jetons Sioux si ce tipi en contient déjà). Il repose ensuite le tipi afin de dissimuler tous les jetons Sioux qui s'y trouvent.



Ce Sioux peut maintenant se reposer dans son tipi pour la nuit.

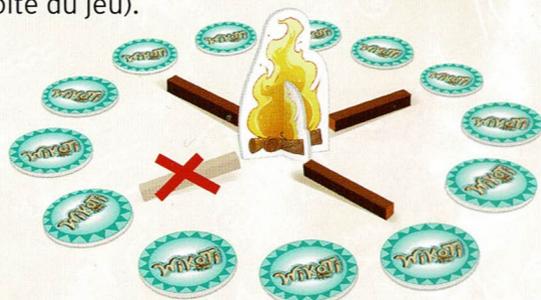
- Si le tipi soulevé contient déjà un jeton Sioux identique, le joueur repose le tipi à sa place. Puis il replace le jeton Sioux choisi face cachée, dans le cercle de jetons, autour du Feu.★



★ Quand vous voyez cette étoile, relisez cette règle :

À chaque fois que l'on remet un jeton Sioux face cachée autour du Feu, le joueur le mélange aux autres jetons afin que personne ne sache où il se trouve.

Enfin, il retire une Bûche du Feu (et la remet dans la boîte du jeu).



Le feu baisse en intensité, la fin de la veillée approche un peu plus à chaque fois qu'une bûche est retirée...

S'il s'agit d'un jeton Danse



Les joueurs se joignent aux Sioux pour danser avec eux autour du feu !

Tous les joueurs se lèvent, dansent autour de la table, puis se rassoient à une autre place que celle qu'ils occupaient avant la danse. Les joueurs doivent se mélanger et ne pas rester dans le même ordre. Le jeton Danse est retiré du jeu et placé dans la boîte.

Dans tous les cas

Le tour du joueur s'arrête. C'est à présent au tour du joueur situé à sa gauche d'être le joueur actif et de choisir un jeton situé autour du Feu...

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dans deux cas :

1 S'il n'y a plus de jeton autour du Feu :

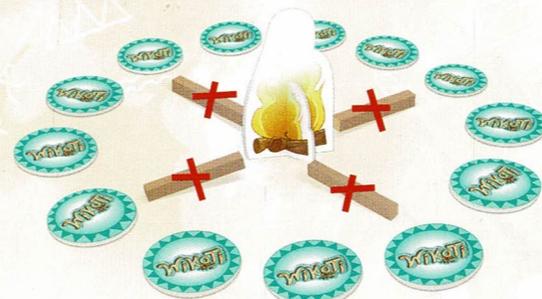
Les joueurs gagnent tous ensemble si chaque tipi accueille exactement une famille Sioux : 1 maman, 1 papa, 1 fille, 1 fils. (Mais libre à vous de choisir d'autres configurations de famille, du moment qu'elles sont composées de 2 parents et de 2 enfants.) Il est possible de gagner alors qu'on a fait des erreurs et que des bûches ont été retirées du feu, tant qu'il reste au moins une bûche.



Les joueurs ont réussi à réunir chaque famille sous un tipi avant que le feu ne s'éteigne ! Bravo !

2 Si un joueur retire la dernière Bûche du Feu :

Les joueurs perdent tous ensemble. Le feu s'éteint, faute de bois. Les joueurs n'ont pas réussi à accompagner les Sioux dans leur tipi avant la fin de la veillée...



VARIANTES

Ces variantes permettent de rendre le jeu progressif et adaptable à une large tranche d'âge. Libre à vous de jouer avec celles que vous souhaitez ! Ou de toutes les utiliser en même temps pour des parties avec les enfants les plus âgés et/ou des adultes.

Dans une logique de progression, il est conseillé d'ajouter les variantes suivantes, une à une et dans l'ordre indiqué, afin que les enfants puissent les assimiler progressivement.

➔ Variante 1 :

« Le silence de la nuit »

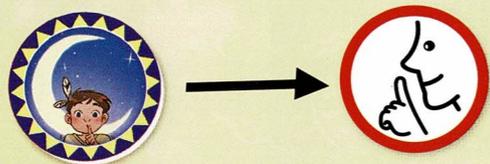
Cette variante est conseillée dès que les joueurs arrivent à jouer de manière coopérative : ils s'entraident pour savoir sous quel tipi placer les Sioux. Elle apprend aux enfants à rester silencieux tout en créant une situation d'excitation et de frustration : pas facile de voir les autres joueurs douter, et peut-être se tromper, sans avoir le droit de les aider !

Lors de la mise en place, ajoutez les **2 jetons Lune** face cachée aux jetons Sioux et Danse, avant de tous les positionner autour du Feu.



Les règles restent les mêmes, sauf que :

Si le joueur actif révèle un jeton Lune, il le place face visible à côté du Feu : à partir de maintenant, les joueurs ne peuvent plus **ni parler, ni communiquer par signes**. Ils n'ont donc plus le droit de s'aider pour choisir quel tipi soulever... Le tour du joueur qui a retourné le jeton Lune s'arrête. C'est au joueur suivant de jouer.



Dès qu'un autre joueur retourne le deuxième jeton Lune, les deux jetons Lune sont retirés du jeu et placés dans la boîte. À partir de maintenant, les joueurs peuvent à nouveau communiquer librement et s'entraider. Le tour du joueur qui a révélé le second jeton Lune s'arrête. C'est au tour du joueur suivant.



FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est la même qu'avec les règles de base.

➔ Variante 2 :

« Le coyote »

Cette variante est destinée aux enfants les plus âgés, aux adultes ou à ceux qui maîtrisent déjà parfaitement l'ensemble des règles précédentes. Elle donne une contrainte supplémentaire : le tipi à jouer est indiqué par le Coyote. Elle demande donc plus de mémoire et de coopération entre les joueurs.

La mise en place est la même que d'habitude, mais **prenez le Coyote et positionnez-le à côté d'un tipi de votre choix**.



À chaque fois qu'un joueur joue, il commence par déplacer le Coyote devant le tipi suivant (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). Il retourne ensuite un jeton, comme dans les règles de base. Mais une fois le jeton révélé, **le joueur doit dire à haute voix s'il pense que ce Sioux peut être placé dans le tipi devant lequel se trouve le Coyote**. Les joueurs peuvent discuter entre eux avant de prendre la décision, mais le joueur actif doit dire clairement « OUI » ou « NON », avec les conséquences suivantes...



➔ Si le joueur pense que le Sioux révélé peut aller dans ce tipi, il dit « **OUI** » et soulève le tipi en question :

✗ si le tipi **ne contient pas** de jeton Sioux identique (maman, papa, fille ou fils), le joueur a raison ! Il place le jeton face visible sous ce tipi, puis repose ce dernier afin de cacher tous ses occupants.

✓ si le tipi **contient déjà** un jeton Sioux identique, le joueur s'est trompé ! Il repose le tipi à sa place, remet le jeton Sioux face cachée autour du Feu★ et retire une Bûche du Feu.

➔ Si le joueur pense que le Sioux retourné ne peut pas aller dans ce tipi, il dit « **NON** » et soulève le tipi en question :

✗ si le tipi **ne contient pas** de jeton Sioux identique (maman, papa, fille ou fils), le joueur s'est trompé ! Il repose le tipi à sa place, remet le jeton Sioux face cachée autour du Feu★ et retire une Bûche du Feu.

✓ si le tipi **contient déjà** un jeton Sioux identique, le joueur a raison ! Il repose le tipi à sa place et choisit un autre tipi qui, selon lui, ne contient pas encore ce type de Sioux. On suit alors les règles habituelles.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est la même qu'avec les règles de base.

➔ Variante 3 :

« Un sommeil paisible »

Cette variante est destinée aux enfants les plus âgés, aux adultes ou à ceux qui maîtrisent déjà parfaitement l'ensemble des règles précédentes. Elle rend le jeu de plus en plus difficile au fil du temps en interdisant de vérifier quels Sioux se trouvent dans les tipis. Cela demande donc une grande attention !

Lors de la mise en place, mélangez les **4 jetons Sommeil** face cachée avec les autres jetons, avant de tous les positionner autour du Feu.

Lorsque le joueur actif révèle un jeton Sommeil, il le place immédiatement **devant le tipi de la couleur correspondante**.



A force d'ouvrir et de fermer ce tipi, les joueurs ont réveillé quelqu'un qui y dormait...

Le joueur soulève le tipi, choisit l'un des Sioux présents à l'intérieur et le replace face cachée parmi les autres jetons autour du Feu★.

S'il n'y a personne dans le tipi en question, rien ne se passe.

Dans tous les cas, le jeton Sommeil indique désormais que les Sioux de ce tipi ne veulent plus être dérangés !

Les joueurs ne peuvent donc plus soulever ce tipi et vérifier quels Sioux y dorment... et ce, jusqu'à la fin de la partie.



Quand il y a un jeton Sommeil devant un tipi et qu'un joueur souhaite y mettre un Sioux, il le glisse dessous, en soulevant légèrement le tipi, sans dévoiler les éventuels jetons déjà présents.

Si vous jouez en même temps avec la variante « Le coyote », les joueurs décident si OUI ou NON le tipi est déjà occupé par un Sioux du même type, mais ils n'ont pas le droit de vérifier. La seule manière de vérifier ce qu'il y a sous un tipi est d'attendre la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

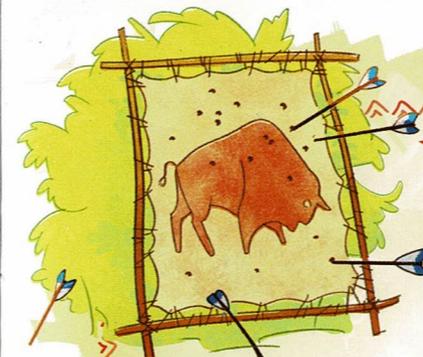
Comme dans toutes les variantes du jeu, les joueurs perdent tous ensemble si la dernière Bûche est retirée du Feu avant que tous les Sioux soient dans les tipis. Sinon, une fois qu'il ne reste plus aucun jeton autour du Feu, les joueurs soulèvent un à un les tipis et vérifient qu'ils sont bien tous occupés par une seule famille de Sioux (une maman, un papa, une fille et un fils). Si c'est le cas, les joueurs gagnent la partie. Dès qu'un tipi n'est pas correctement occupé (plus ou moins de 4 jetons, jetons en double), retirez une Bûche pour chaque erreur commise. Les joueurs gagnent s'il reste au moins une Bûche à la fin.

DÉFIS !

➔ Pour les enfants les plus âgés ou les plus à l'aise, ainsi que pour les adultes, jouez avec toutes les règles en même temps !

➔ Essayez de gagner sans avoir fait une seule erreur, avec les quatre bûches autour du feu !

➔ Wikoti peut aussi se jouer seul, en retirant les jetons Danse et Lune.

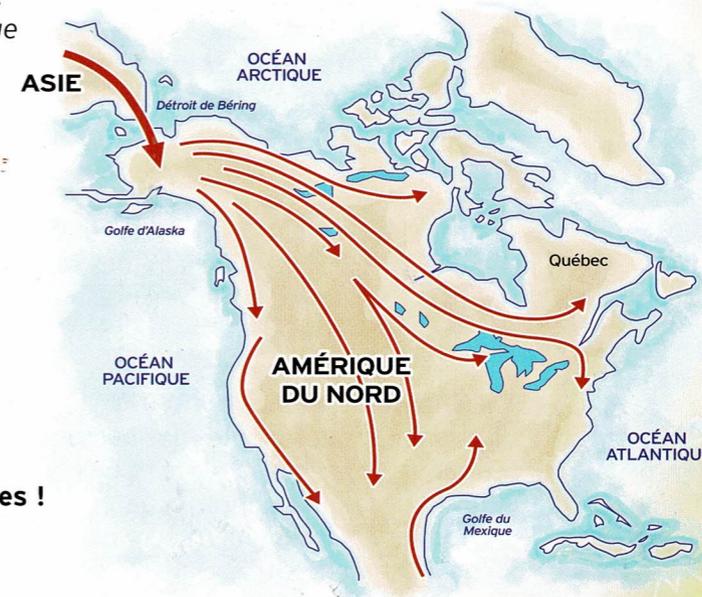


Le coin des curieux

L'ARRIVÉE EN AMÉRIQUE



Pendant la Préhistoire, de petits groupes de chasseurs quittent l'Asie. À cette époque, il fait très froid et le niveau des mers est plus bas qu'aujourd'hui. Le nord de l'Asie est relié à l'Amérique par une bande de glace et de terre. Ils empruntent ce chemin...



LES PREMIERS PEUPLES

Ces groupes se dispersent à travers tout le nord du continent américain. Chaque groupe, appelé tribu, bande ou nation, adapte son mode de vie à son lieu d'installation. Ainsi, chacun a sa propre langue, ses coutumes, ses lois, ses chefs...
Et des tribus, il y en a des centaines !

LE SAIS-TU ?

En français, on les appelle Indiens d'Amérique, Amérindiens, Premières nations... Le mot « Indien » vient du fait que les premiers Européens à avoir débarqué sur ce continent pensaient poser le pied... en Inde ! Pour leur part, les premiers peuples d'Amérique préfèrent qu'on utilise leur nom traditionnel, dans leur langue, ou tout simplement qu'on les appelle « êtres humains » !



SUR LA PISTE DES SIOUX

**LES SIOUX, COMME LES CHEYENNES, LES BLACKFOOT
OU LES ARAPAHO, VIVENT DANS LES GRANDES PLAINES.**

CHASSEURS DE BISONS

Couvertes d'herbes, les immenses plaines accueillent de vastes troupeaux de bisons. Avant l'arrivée du cheval, le bison est chassé à pied. C'est très dangereux. Les hommes piègent les animaux en les dirigeant au bord des falaises pour qu'ils tombent.

BISON À TOUT FAIRE

Les Sioux mangent la viande du bison. Ils utilisent aussi la peau pour fabriquer des vêtements ou des tipis ; les os pour faire des outils, des ustensiles ou des jouets ; les cornes pour servir de cuillère... Rien n'est jeté !



EN HARMONIE AVEC LA NATURE

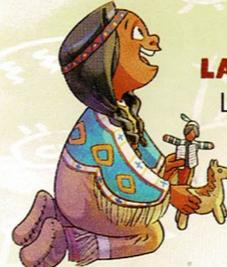
Les animaux, les plantes, les humains et tous les éléments de la Terre forment un tout. Chacun a sa place et mérite le respect. Des danses et des chants sont pratiqués pour honorer la nature. D'ailleurs, même s'ils chassent pour assurer leur survie, les Sioux ne tuent que le strict nécessaire et s'excusent auprès de leurs victimes.

L'ORGANISATION DE LA TRIBU

Une tribu compte plusieurs familles. Les hommes chassent pour nourrir la tribu et combattent leurs ennemis. Les femmes cueillent, pêchent et préparent la viande. Elles s'occupent des enfants et de la vie du campement, fabriquent les objets du quotidien, les vêtements et les tipis. Elles sont aussi chargées du montage et du transport des tipis.



LA VIE DES PETITS SIOUX



Les enfants passent leur première année sur le dos de leur mère, dans un berceau spécial. Puis toute la famille - parents, grands-parents, oncles et tantes - leur apprend les coutumes de la tribu. Au programme : cuisine, couture, broderie, fabrication d'outils, tir à l'arc, chasse... Ils ont aussi beaucoup de temps pour jouer ! À la puberté, de grandes cérémonies sont organisées en leur honneur.

UNE MAISON VOYAGEUSE : LE TIPI

Les Sioux se déplacent pour suivre les troupeaux de bisons. Ils n'ont donc pas de maisons fixes, mais des tipis. Ces tentes en peau de bison sont faciles à plier et à transporter ! À l'intérieur d'un tipi, des couchages en peaux sont disposés sur les côtés ; un foyer est installé au centre pour le feu. L'entrée du tipi, comme celle du campement, est orientée vers l'est pour accueillir le soleil levant et se protéger des vents dominants.

COSTUMES À PLUMES

Chez les Sioux, la plume est un objet sacré. Surtout celle de l'aigle, animal sage et puissant. Chaque plume portée par un guerrier symbolise un acte de bravoure particulier. Seuls les grands chefs se couvrent de la plus grande coiffe, nommée panache.

LES VEILLÉES AUTOUR DU FEU

Lors des soirées, les Sioux se réunissent autour du feu de camp pour écouter les histoires des anciens. À travers leurs récits, ils enseignent aux enfants le respect des animaux, de la nature et leurs coutumes.

LE SAIS-TU ?

Les totems sont des mâts en bois peints et sculptés. Ils racontent l'histoire d'une nation, d'une famille ou d'un individu. Les totems les plus célèbres sont ceux des Haidas, une nation de la côte Nord-Ouest. Les Sioux, quant à eux, n'en fabriquent pas car ils sont nomades. Cela ne serait pas très pratique à transporter !

➔ RAPPEL DES RÈGLES

➔ A Déroulement de la partie

- 1 Révélez un jeton. 
- 2 Si c'est un Sioux, décidez ensemble sous quel tipi le mettre !
 - Aucun jeton identique n'est déjà présent ?
Bravo !
Placez-le sous le tipi.



- Un jeton identique est déjà présent ?
Remettez-le face cachée autour du feu et retirez une bûche !



➔ B Fin de la partie

- 1 Il n'y a plus de jeton autour du feu. S'il y a exactement une famille complète sous chaque tipi : **C'est gagné !**



- 2 Il n'y a plus de bûche autour du feu : **C'est perdu...**



Variante 1 :

« Le silence de la nuit »

- 1 Si vous révéléz un jeton Lune, vous ne pouvez plus ni parler, ni communiquer par signes !
- 2 Lorsque le second jeton Lune est révélé, la partie reprend normalement.



Variante 2 :

« Le coyote »

- 1 Quand un jeton Sioux est révélé, décidez ensemble s'il peut aller dans le tipi indiqué par le Coyote.
- 2 Si vous avez prouvé que ce n'est pas possible, vous pouvez le mettre dans un autre tipi.



Variante 3 :

« Un sommeil paisible »

- 1 Quand vous révéléz un jeton Sommeil, placez-le devant le tipi correspondant.
- 2 Retirez un jeton Sioux de ce tipi et remettez-le face cachée autour du feu ★.
- 3 Jusqu'à la fin de la partie, il n'est plus possible de soulever ce tipi pour vérifier ce qu'il contient !

