

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 ★★★ modulable 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



Fin de la partie

Un joueur est éliminé quand il a trois jetons « coyote » sur son front.

Le dernier « survivant » est le gagnant.

Note : avec 4 ou 3 joueurs, il est possible de changer le nombre de jetons « coyote » requis pour être éliminé (respectivement jusqu'à 4 et 5 jetons.)

Cartes ordinaires

- **Indiens** : ces cartes ont une valeur positive.
- **Faux indiens** : ces cartes n'ont pas de valeur.
- **Cavalerie** : ces cartes ont une valeur négative.

Cartes spéciales

- **Tipi** : le joueur qui avait le tipi doit tirer la première carte de la pioche : c'est la valeur de cette carte qui sera utilisée pour les comptes.
- **Squaw** : elle annule la valeur de la forte carte d'indiens, qui devient donc égale à 0.
- **Chef indien** : il double la valeur de toutes les cartes d'indiens.
- **Crépuscule** : cette carte n'a aucune valeur (0) mais après les comptes, vous devez mélanger toutes les cartes pour constituer une nouvelle pioche avant la prochaine manche.

Règles spéciales (FACULTATIF)

Nous vous conseillons de faire vos premières parties sans les règles spéciales.

Si vous voulez jouer avec les règles spéciales, vous devez donner un jeton « spécial » à chaque joueur au début de la partie.

Chaque joueur peut utiliser une seule règle spéciale par manche - après quoi il retourne son jeton pour signifier qu'il ne peut plus utiliser de règle spéciale lors de cette manche. À la fin de la manche, tous les jetons « spécial » sont remis face visible pour la manche suivante.

- **« J'approuve »**
Après avoir entendu la déclaration de l'éclaireur, vous pouvez déclarer « j'approuve » reprenant à votre compte le nombre annoncé. La parole est maintenant au joueur suivant qui ne peut pas « approuver » à son tour (mais il pourra le faire plus tard dans la partie.)
- **« Je double »**
Après avoir annoncé un nombre comme éclaireur, vous pouvez dire « je double ». Si le joueur suivant conteste, le perdant reçoit deux coyotes au lieu d'un.
- **« Demi-tour »**
Avant d'annoncer comme éclaireur, vous pouvez décider de changer l'ordre de jeu, du sens des aiguilles d'une montre en sens inverse des aiguilles d'une montre et vice-versa.
- **« Une carte de plus »**
Après avoir annoncé comme éclaireur, vous pouvez obliger un autre joueur à tirer une carte supplémentaire. Il doit la placer sur son front, à côté de l'autre carte, sans la regarder comme d'habitude. Cette règle spéciale ne peut être utilisée que par un seul joueur à chaque manche.
- **« Recommence »**
Vous pouvez utiliser cette règle quand c'est à votre tour de contester ou d'annoncer, pour annuler l'annonce de l'éclaireur précédent et l'obliger à déclarer un nouveau nombre, plus grand ou plus petit - mais qui respecte l'annonce éventuellement précédente. Il est obligé de modifier son annonce.
- **« Le suivant est ... »**
Après avoir annoncé comme éclaireur, vous pouvez choisir qui sera le prochain joueur, au lieu de suivre l'ordre habituel de jeu. Le joueur désigné devient le prochain éclaireur - à moins qu'il ne préfère contester votre déclaration. Le jeu continue ensuite dans l'ordre courant : sens des aiguilles d'une montre ou l'inverse, le cas échéant.

Visitez notre site web (www.kidultgame.com), vous y trouverez de nouvelles règles, des informations et des curiosités, en découvrant ce que nous appelons une « NOUVELLE EXPÉRIENCE DE JEU ».

Participez vous-aussi !

Vous avez inventé une nouvelle règle spéciale pour Coyote ? N'hésitez pas à nous l'envoyer par e-mail. C'est avec plaisir que nous la publierons avec votre nom sur notre site web.

COYOTE

Un jeu de Spartaco Albertarelli pour 2 à 6 joueurs, édité par Kidult Game en 2003

« Quand vous entendez rire un coyote, rappelez-vous : c'est de vous qu'il rit » - *Proverbe indien*

Principe du jeu

Deviner le nombre total d'indiens cachés en regardant les cartes des adversaires.

Contenu du jeu

- Un jeu de cartes spéciales :
 - **Cartes ordinaires**
 - « Indiens » avec une valeur positive : 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15 et 20 en diverses quantités
 - « Faux indiens » de valeur nulle (0)
 - « Cavalerie » de valeur négative : -5 ou -10
 - **Cartes Spéciales**
 - 1 carte « Chef indien »
 - 1 carte « crépuscule »
 - 1 carte « Squaw »
 - 1 carte « tipi »
- 18 jetons « coyote »
- 6 jetons « spécial »
- 6 bandeaux de tissu
- 6 bandes de Velcro
- 18 pastilles de Velcro

Avant votre première partie

Collez une bande de Velcro au milieu de chaque bandeau de tissu.

Détachez soigneusement les 18 jetons « coyote » et collez une pastille de Velcro au dos de chaque jeton.

ATTENTION : NE COLLEZ PAS DE PASTILLE DE VELCRO AU DOS DES JETONS MARQUÉS « SPÉCIAL ».

Préparation du jeu

Chaque joueur s'attache un bandeau autour de la tête de sorte que la bande de Velcro soit au-dessus de son front.

Placez les jetons « coyote » au centre de la table.

Mélangez le paquet de cartes et distribuez une carte face cachée à chaque joueur.

Sans la regarder, les joueurs coincent leur carte au-dessus de leur front, derrière le bandeau, de sorte que la valeur de la carte puisse être vue par chacun des autres joueurs.

Déroulement de la partie

Le joueur qui imite le mieux le rire du coyote est désigné comme « premier éclaireur ».

L'éclaireur doit déclarer combien, à son avis, il y a d'indiens cachés. Il est libre l'annoncer le nombre de son choix, mais ce nombre doit être supérieur à 0.

Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, a le choix entre deux options :

1. **Accepter et devenir éclaireur à son tour :**
Dans ce cas, il doit déclarer un nombre supérieur d'indiens « cachés », et le tour passe au joueur suivant.
2. **Contester :**
Dans ce cas, le joueur dénonce l'éclaireur en déclarant : « Coyote ! »

Si un joueur conteste, la manche prend fin. Tous les joueurs posent leur carte au milieu de la table de sorte que chacun puisse compter le nombre effectif d'indiens « cachés » en ajoutant ou soustrayant les valeurs des cartes exposées (voir plus loin), et parfois en modifiant les résultats du fait de la présence de cartes « spéciales » décrites plus loin.

- Si le nombre total d'indiens est **égal** ou **supérieur** au nombre annoncé par l'éclaireur, ce dernier gagne la manche et accroche un jeton « coyote » sur le front de son dénonciateur.
- Si le nombre total d'indiens est **inférieur** au nombre annoncé par l'éclaireur, c'est alors le dénonciateur qui gagne et qui accroche un jeton « coyote » sur le front de l'éclaireur.

Les cartes sont défaussées et on commence la manche suivante en distribuant une nouvelle carte à chacun.

Le joueur qui a perdu la manche devient éclaireur pour la manche suivante. S'il vient d'être éliminé (voir chapitre suivant), c'est son adversaire qui devient le nouvel éclaireur.





2

20 MAX

15 10 6

-5

$-20 + 31 + -5 = 6$



CONTENU

6 bandeaux en tissu; 30 cartes-plumes comportant des chiffres ou des signes (5 plumes spéciales, 3 plumes négatives de valeur - 5 et - 10, 22 plumes positives de valeur 1 à 10, 15 et 20); 18 cartes-tomahawks; un sac en tissu; une règle du jeu.

BUT DU JEU

Être le dernier joueur en jeu.

PREPARATION

Les joueurs choisissent un bandeau et le placent autour de leur tête.

Les tomahawks sont disposés au centre de la table.

Les plumes sont mélangées et placées, faces cachées, au centre de la table. Chaque joueur prend une plume sur le paquet et, sans la regarder, la glisse derrière son bandeau de sorte qu'elle puisse être vue par tous les autres joueurs sauf lui-même. (cf. fig.1)

VALEUR DES CARTES-PLUMES

En fin de manche, le total de la valeur des plumes sera calculé comme suit :

- appliquer d'abord, dans l'ordre suivant, les effets des plumes bleues :
 - la plume « point d'interrogation » impose de prendre la plume suivante de la pile et de l'intégrer au décompte ;
 - la plume « Max 0 » annule la valeur de la plus forte plume verte qui est retirée pour ne pas être reprise dans le calcul ;
 - la plume « Max - » transforme la plus forte plume positive en plume négative : sa valeur ne sera donc pas ajoutée, mais retranchée ;
 - la plume 0 est sans valeur, mais impose de mélanger toutes les cartes avant la prochaine manche.

- on additionne ensuite les valeurs positives des plumes vertes restantes;
 - puis on soustrait toutes les valeurs négatives des plumes rouges pour obtenir le total.
 - La «plume X2» multiplie par 2 la valeur du décompte final.
- (cf. fig.2 : exemple de calcul à la fin d'une manche)

DEROULEMENT DU JEU

Le plus jeune est désigné premier éclairer: il déclare un montant qu'il estime inférieur ou égal à la somme de toutes les plumes présentes sur les têtes des joueurs, y compris la sienne. Il est libre d'annoncer le nombre de son choix, qui doit être supérieur à 0.

Son voisin de gauche a alors le choix entre deux options :

- 1) Accepter et devenir éclairer à son tour: il doit alors déclarer un nombre supérieur, et le tour passe au joueur suivant.
- 2) Contester: dans ce cas, le joueur dénonce l'éclairer en déclarant «Coyote!»

Dès qu'un joueur conteste, la manche prend fin. Tous les joueurs posent leur plume au milieu de la table de sorte qu'ils puissent les comptabiliser tel qu'expliqué plus haut:

- si le total est égal ou supérieur au nombre annoncé par l'éclairer, ce dernier gagne la manche et accroche un tomahawk au bandeau du dénonciateur;
- si le total est inférieur au nombre annoncé, c'est le dénonciateur qui gagne la manche et qui accroche un tomahawk au bandeau de l'éclairer.

Les cartes sont défaussées et on commence une nouvelle manche.

Le joueur qui vient de perdre devient premier éclairer. S'il est éliminé (voir chapitre suivant), c'est celui qui l'a éliminé qui devient premier éclairer.

FIN DE PARTIE

Un joueur est éliminé quand un troisième tomahawk est accroché à son bandeau. Le dernier joueur en jeu est le gagnant.

En fonction du nombre de joueurs, il est possible de changer le nombre de tomahawks requis pour être éliminé.

VARIANTE

Au cours d'une même manche, chacune des 6 actions suivantes peut être réalisée une fois.

- **IDEM**

L'éclaireur accepte l'annonce précédente sans surenchérir; on considère donc que c'est lui qui a fait l'annonce. Le suivant surenchérit ou refuse l'annonce, mais ne peut répéter « idem » ...

- **CHANGEMENT DE SENS**

Au lieu de faire une annonce, l'éclaireur change le sens du jeu; c'est au précédent de refaire une annonce; il ne peut pas répéter « changement de sens »

- **PLUME SUPPLEMENTAIRE**

Après son annonce, l'éclaireur demande à un adversaire de piocher une seconde plume et de l'accrocher à son bandeau sans la regarder. Cette seconde plume sera reprise dans le décompte total. Un même joueur ne peut avoir plus de 2 plumes.

- **DOUBLE TOMAHAWK**

Après avoir annoncé un nombre, l'éclaireur dit « double tomahawk » : si le suivant conteste, le perdant de leur duel reçoit 2 tomahawks au lieu d'un. S'il ne conteste pas, le jeu continue normalement.

- **RECOMMENCE !**

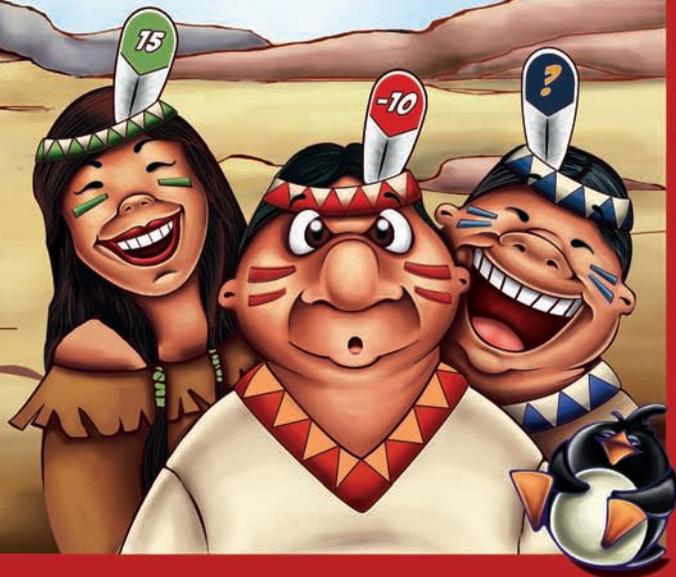
L'éclaireur refuse l'annonce qui lui est faite et oblige son prédécesseur à lui proposer un autre nombre, conforme à la règle, qu'il doit alors accepter ou dénoncer.

- **LE SUIVANT EST...**

Au lieu de suivre l'ordre habituel, l'éclaireur choisit à qui il annonce : c'est au joueur désigné d'accepter ou de dénoncer sa déclaration. S'il l'accepte, il devient éclaireur et prend la main.

Selon convention préalable entre les joueurs, il peut être décidé d'utiliser tout ou partie de ces variantes.

COYOTE



Regolamento • Rules • Règles • Reglamento • Spielregeln

Coyote by Spartaco Albertarelli

Art by Chiara Vercesi

Special thanks to:

Ulrich Schädler, Gianfranco Fioretta, Paolo Alaimo,

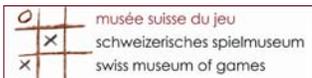
Donatella Nicolò, Daniele Fadda, Dominique Berbigier

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.musedujeu.com>



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 devez 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.

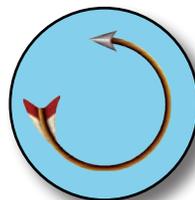
Les règles du jeu de base restent les mêmes, mais chaque joueur, lorsque c'est son tour et avant de faire sa déclaration, peut décider de retourner un des jetons qui se trouvent au milieu de la table et appliquer la règle qui le concerne. Les jetons retournés ne peuvent pas être réutilisés au cours de 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.





ALIBRI & COSE

Prodotto e distribuito da:

Oliphante, Via Dell'Artigianato, 40

20083 Vigano Certosino-Gaggiano (MI)

www.oliphante.eu info@oliphante.eu

