

RÈGLES DE COYOTE



Principe du jeu :

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

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.

Fin de la partie :

Un joueur est éliminé quand il a trois jetons "coyote" sur son front. Le dernier "survivant" est le gagnant.