

COYOTE®

Un jour le Coyote faillit se noyer en traversant une rivière avec ses amis animaux et y perdit tout ce qui lui appartenait. Le pauvre Coyote était très triste... et devint envieux.

Il défia alors les autres animaux avec un jeu afin de remporter leurs biens.

En infâme escroc qu'il était, le Coyote inventa un jeu de bluff dans lequel tout le monde doit mentir, puisque personne ne connaît la vérité.

La rumeur dit que ce jeu était très similaire à celui-ci.

Contenu



17 Cartes de jeu

15 Cartes nombres
(-10, -5, de 0 à 10, 15 et 20)
2 Cartes spéciales
(? et Max 0)



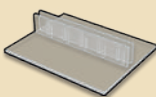
18 Cartes Coup d'œil

recto : verso :
œil ouvert œil fermé



1 Carte Coyote
(pour la variante « Escroc »)

6 supports de cartes



Mise en place

- Mélangez toutes les cartes de jeu et posez-les en une pile face cachée.
- Chaque joueur prend un support de carte et le place devant lui.
- Chaque joueur prend 3 cartes Coup d'œil et les pose alignées devant lui, 2 cartes côté œil ouvert, 1 carte côté œil fermé. Les cartes Coup d'œil restantes seront rangées dans la boîte.

Déroulement du jeu

Coyote se joue en plusieurs manches. Au début de chaque tour, les joueurs tirent chacun 1 carte de jeu de la pioche sans la regarder. Chacun la place sur le support devant lui, de façon à voir le dos et que seuls les autres joueurs puissent voir le recto. Assurez-vous que les cartes ne soient pas inversées.

Important : Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder le recto de leur propre carte de jeu.



Ensuite, placer une carte de jeu supplémentaire de la pioche au centre de la table, face cachée.

Elle reste inconnue de tous les joueurs.

Le joueur le plus jeune démarre le premier tour. Le joueur qui commence doit faire la **première enchère** : il observe les valeurs des Cartes de jeu de ses adversaires et annonce une estimation de la valeur totale des Cartes en jeu, y compris la sienne et celle au centre de la table. Il peut annoncer la valeur de son choix, mais doit essayer de ne pas trop surévaluer. Bien sûr, il peut bluffer pour tromper ses adversaires. Puis c'est le tour du joueur suivant dans le sens horaire. A son tour, il doit **augmenter l'enchère** ou **défier l'enchère**. On continue le tour dans le sens horaire jusqu'à ce que l'enchère soit défiée.

○ AUGMENTER L'ENCHÈRE ○

Il s'agit d'annoncer n'importe quelle enchère plus élevée que le joueur précédent. Puis c'est au tour du joueur suivant.

○ DÉFIER L'ENCHÈRE ○

Au lieu d'augmenter une enchère, un joueur peut défier l'enchère en cours s'il pense que la valeur totale est **inférieure** à celle annoncée par le joueur précédent. On présente alors toutes les cartes face visible et on révèle la carte du centre de la table. On calcule la valeur totale de toutes les cartes pour voir qui a raison (pour les effets des cartes spéciales, se référer au paragraphe « Cartes spéciales »)

- Si la valeur totale des cartes est inférieure à l'enchère précédente, le joueur remporte le défi et le joueur précédent le perd.
- Si la valeur totale des cartes est supérieure ou égale à l'enchère précédente, le joueur perd le défi et le joueur précédent le remporte.

Le vainqueur retourne, si cela lui est possible, une de ses cartes Coup d'œil côté « œil fermé » vers la face « œil ouvert ». Le perdant défausse une de ses cartes Coup d'œil et la remet dans la boîte du jeu.

Exemple :

	+		+		+		+		=	26
Cartes des autres joueurs				Carte du joueur		Carte du centre de la table		Valeur totale		

Important : dès qu'un joueur n'a plus aucune carte Coup d'œil, il est éliminé de la partie !

Après avoir réglé l'issue du défi, le tour prend fin. Mélanger toutes les Cartes de jeu et les placer face cachée sur la table pour former une nouvelle pioche. Le perdant du défi devient le premier joueur du nouveau tour.

Si ce joueur a été éliminé, le joueur à sa gauche devient alors le premier joueur.



◉ CARTES SPÉCIALES ◉

Les cartes spéciales n'ont pas de valeur fixe, mais leur effet peut changer la valeur totale des cartes en jeu :



Quand on résout un défi, remplacer cette carte par celle du dessus de la pioche et ajouter la valeur de cette carte à la place.



Cette carte remplace la valeur de la carte avec le nombre le plus élevé en jeu par zéro. Si les deux cartes spéciales sont en jeu, piocher d'abord une carte de remplacement pour la carte ? puis appliquer l'effet spécial de la carte Max 0.

◉ JETER UN COUP D'ŒIL ◉

Si un joueur a au moins une carte Coup d'œil côté œil ouvert, il peut alors utiliser son effet spécial au début de son tour :

Il retourne alors une de ses cartes œil ouvert côté œil fermé afin de consulter la carte face cachée du centre de la table. Après ça, il doit obligatoirement augmenter l'enchère !

Important : le premier joueur ne peut pas jeter un coup d'œil lors de son premier tour.



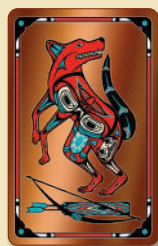
★ Fin de la partie ★

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un soient éliminés. Le dernier joueur restant remporte la victoire.

★ Variante escroc ★

Si vous êtes habitué aux règles de base, nous vous suggérons d'appliquer les changements suivants :

1. Commencer la partie avec un seul œil ouvert et deux yeux fermés sur les cartes Coup d'œil.
2. Avant de résoudre un défi, tous les joueurs, à part les deux joueurs du défi, doivent deviner qui sera le vainqueur du défi : on compte jusqu'à trois, et les joueurs pointent du doigt la personne qu'ils imaginent gagner.
 - Ceux qui ont deviné correctement retournent, quand c'est possible, une de leurs cartes Coup d'œil du côté œil fermé vers l'œil ouvert.
 - Ceux qui se sont trompés retournent, quand c'est possible, une de leurs cartes Coup d'œil du côté œil ouvert vers l'œil fermé.
3. Lors de la Mise en place, ajouter la carte Coyote au centre de la table. Le perdant de la manche reçoit cette carte et la place devant lui. Il peut alors utiliser son effet une fois lors de la manche suivante :



Au début de son tour de jeu, il peut prendre la carte du dessus de la pioche, la consulter secrètement, puis la placer face cachée à côté de la carte posée au centre de la table et la recouvrir de la carte Coyote. Après cela, il doit **obligatoirement** augmenter l'enchère !

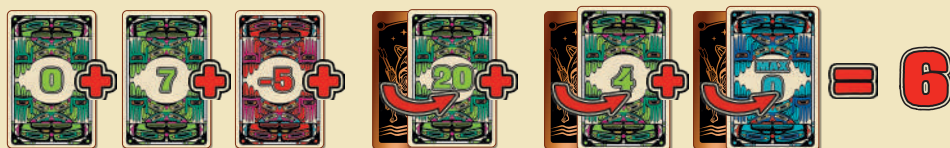
Les autres joueurs ne peuvent pas jeter un Coup d'œil à cette nouvelle carte au centre de la table.

Important : Un joueur ne peut pas utiliser l'effet spécial de la carte Coyote lors de son premier tour.

La nouvelle carte au centre de la table compte dans la valeur totale des cartes et sera donc révélée et ajoutée lors de la résolution du défi.

Note : Si la carte Coyote n'est pas utilisée, elle reviendra tout de même au perdant du tour en cours.

Exemple :



Cartes des autres joueurs

Carte du joueur

Cartes du centre de la table

Valeur totale

★ Crédits ★



Spartaco Albertarelli



Zona Evon Shroyer
(native Yupik d'Alaska)

Consultante culturelle : Renée Ametané'e Roman Nose
(Membre inscrit des tribus Cheyenne et Arapaho)



© 2020 HeidelBÄR
Games GmbH
Tous droits réservés.



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces pouvant être avalées. Danger d'étouffement !
Données et adresse à conserver. 05-2022

© & © 2022 Gigamic



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Contexte Artistique et culturel



« Il n'y a pas de mot pour l'art dans nos langages natifs d'Amérique du Nord. Nous prenons quelque chose de concret et nous le rendons beau. Le design de ce jeu de cartes incorpore le symbolisme de l'équilibre, de l'achèvement, des nouveaux commencements, de la naissance, la vie, la positivité, l'abondance, la foi, l'aigle, l'aiglon, le coyote, la tortue, l'ours et le castor. Le Coyote est l'Escroc, rusé, malin, douteux, et plutôt sournois. On ne peut pas faire confiance à son esprit fourbe, mais nous gardons les leçons que nous tirons de ses méfaits et de ses mésaventures tout au long de notre vie.

L'art de la côte nord-ouest américaine est détaillé et peut être assez complexe, nécessitant des années d'études et de pratique pour créer de superbes œuvres d'art telles que ce que vous pouvez voir dans Coyote, sur la couverture créée par l'artiste Tlingit Zona Evon Shroyer et sur les cartes de ce jeu. Cet art fascinant capte l'imagination, est empreint de sens et attire le regard et le cœur. Ces œuvres d'art symbolisent souvent l'appartenance à un clan, les personnes d'honneur, les histoires importantes et la cérémonie du potlatch, autrefois interdite. » – Renée Roman Nose, Cheyenne

À propos de l'artiste:

Zona Evon Shroyer a été artiste pratiquement toute sa vie, utilisant ses talents en sculpture métallique, en créant des sculptures et des meubles, en peignant à l'acrylique et à l'aquarelle. Elle a étudié avec l'artiste renommé George David. Elle a fait des expositions à la Galerie d'Art du Patrimoine Ethnique de Seattle, au Chief Seattle Club, au Centre culturel amérindien Daybreak Star de Seattle, à Tilicum Village, au Snoqualmie Casino et au Tulalip Casino, parmi d'autres lieux.

<https://artbyzonashroyer.com/>

