



- Tepee:** el jugador con el Tepee debe coger una carta de la baraja y utilizar su valor para los cálculos
- India:** ella cambia el valor de las cartas de Indios más altas a 0.
- Jefe Indio:** dobla el valor de todas las cartas de Indios
- Anochecer:** esta carta no tiene valor (0) pero después de hacer los cálculos, hay que barajar todas las cartas para la siguiente ronda.



SI KIDULTGAME COYOTE TE HA GUSTADO, PODRÁS ENCONTRAR EN EL SITIO WWW.KIDULTGAME.COM MUCHAS NOTICIAS ÚTILES SOBRE ESTE JUEGO, CON NUEVAS DIVERTIDAS VARIACIONES QUE NOS INDICAN LOS APASIONADOS DE TODO EL MUNDO.

Kidultgame.com es el sitio de todos los que se sienten Kidult como tú.

a new game experience: www.kidultgame.com

REGLAS ESPECIALES (OPCIONAL)

Sugerimos que empieces a jugar sin las reglas especiales. Si deseas jugar con las reglas especiales debes darle a cada jugador una ficha "especial" al principio del juego. Cada jugador puede utilizar una única regla especial en cada ronda de juego, dando la vuelta a su ficha especial. Al final de la ronda, de nuevo da la vuelta, hacia arriba, las fichas "especiales" utilizadas por los jugadores.

ESTOY DE ACUERDO Después de escuchar la declaración del "scout", puedes "estar de acuerdo" con él / ella, pasando la declaración al jugador siguiente, quien no puede mostrarse de acuerdo.

DOBLE Después de declarar como scout puedes "doblar". Si el jugador siguiente duda, el perdedor obtendrá 2 "coyotes" en vez de uno.

CAMBIO DE ORDEN Antes de declarar como scout, puedes decidir cambiar el orden del juego desde el sentido de las agujas del reloj a ir en contra del sentido de las agujas del reloj y viceversa.

UNA CARTA MÁS Después de declarar como scout, puedes obligar a otro jugador a coger otra carta (él / ella debe colocarla sobre su frente, sin mirarla, como es habitual). Esta regla especial sólo puede usarse una vez en una ronda.

VUELVE A INTENTARLO Puedes utilizar esta regla cuando te toque "dudar o declarar" para obligar al scout a cambiar su declaración. Él / ella debe cambiar la declaración.

ELEGIR A UN JUGADOR Después de declarar como scout puedes elegir quién será el siguiente jugador en lugar de seguir el orden del juego. El jugador elegido será el scout siguiente (a no ser que él / ella dude) y el juego continua en el orden habitual (en el sentido de las agujas del reloj o en contra).



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.

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.



Indietro
Avanti
Interrompi
Aggiorna
Pagina iniziale

Indirizzo: @ www.kidultgame.com/
vai

SI VOUS AVEZ APPRÉCIÉ KIDULTGAME COYOTE, VOUS TROUVEREZ SUR LE SITE WWW.KIDULTGAME.COM BEAUCOUP D'INFORMATIONS UTILES SUR CE JEU AINSI QUE DES VARIANTES AMUSANTES QUI NOUS SONT SIGNALÉES PAR LES PASSIONNÉS DU MONDE ENTIER.

Kidultgame.com est le site de tous ceux qui se sentent Kidult comme vous. a new game experience: www.kidultgame.com

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.