
COYOTE GAROU



LES REGLES DU JEU



COYOTE GAROU

REGLES

« Le Coyote-Garou » est une variante du jeu « Le Loup-Garou de Thiercelieux » : le but du jeu reste le même mais son déroulement est plus élaboré.

LES CARTES ROLES

Les cartes rôles changent de noms mais les pouvoirs de ces dernières restent inchangés.

Ainsi, le Guérisseur a une potion de vie et une potion de mort comme la Sorcière ; l'Enchanteur désigne deux amoureux comme Cupidon ; etc.

Le Coyote : le Loup-garou de cette version.

L'Indien : le villageois de cette version.

L'Oeil Clairvoyant : la Petite Fille

La Prêtresse : la Voyante

Le Guérisseur : la Sorcière

L'Enchanteur : Cupidon

Le Guerrier : le Chasseur

Le Renard Futé : le Voleur

Le Grand Chef : le Capitaine

Le Messenger (nouveau rôle du Coyote-Garou)

LA VARIANTE

Le jeu s'inspire du déroulement du Loup-Garou MAIS il se compose de manière différente :

- il y a plusieurs villages (minimum 2 villages)
- il y a un monde des morts

LES villages :

- 1) Si nous avons deux villages, les participants se répartissent en deux cercles séparés, de préférence avec le même nombre de joueurs.
- 2) Les cartes rôles sont distribués : tout les rôles ne doivent pas spécialement se trouver dans chaque village en début de partie.

Par exemple, si nous avons deux villages, il peut y avoir deux Prêtresses dans le même village, plus d'indiens que de coyotes dans l'autre, deux Guérisseurs dans chaque village, etc.

Le monde des morts :

Les participants éliminés durant le jeu ne sont pas exclus de la partie pour autant, ils passent dans « l'au-delà » : ce monde se forme petit à petit durant la partie et, bien sûr, à part du monde des vivants (autre salle, lieu caché,...).

Les « esprits » peuvent communiquer avec les vivants par le biais de message (morceau de



papier par exemple).

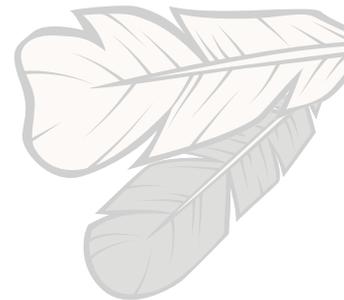
Le Messenger, maître de l'au-delà, régis son royaume de la sorte :

- 1) Un esprit peut communiquer un seul indice à un vivant par jour (donc un seul indice, à une personne, par tour).
Par exemple, si l'esprit était Prêtresse et qu'il connaît l'identité d'une autre personne, il peut communiquer cette info à une seule personne dans le monde des vivants, soit pour la sauver ou soit pour qu'elle soit tué.
De même pour les autres rôles, s'ils ont des infos ou des soupçons.

- 2) Le Messenger peut porté lui-même le message à la personne désignée par l'esprit, ou demander à un esprit de confiance de porter le message.

ATTENTION : l'esprit ne peut discuter ni oralement et ni physiquement avec les vivants...les morts ne parlent pas et ne font pas de signes !

De plus, une fois l'indice communiqué, le message doit revenir dans le royaume des morts avec son Messenger.



LE DEROULEMENT DU JEU

Pour comprendre ce dernier, il est préférable d'expliquer une « journée type » (un tour).

1e TOUR :

Le premier tour du jeu se déroule comme dans le jeu original : les participants s'installent, les cartes sont expliquées et distribuées, ils prennent connaissance de leur rôle.

C'est la nuit, les villages s'endorment. Les personnages sont appelés de la même manière : l'Enchanteur, la Prêtresse, les Coyotes, le Guérisseur.

Le Renard Futé peut être appelé en début ou fin de nuit, comme bon vous semble.

A PARTIR DU 2e TOUR : Le Matin :

Les villages se réveillent, tout le monde prend connaissance de son rôle (car le Renard Futé rôde...). C'est le moment délire les Grands Chefs de chaque village.

Après cela, les esprits entrent en scène : s'ils ont un message à communiquer, le Messenger les emporte aux vivants concernés. Le message est anonyme. Evidemment, ce message est personnel et ne doit pas être divulgué, sinon, le vivant ira direct au royaume des morts. Il devra être soigneusement utilisé lors des éliminations.

Les villages passent aux votes pour éliminer une personne suspectée d'être un coyote. Les

« esprits » se rendront dans le monde des morts par la suite.

Le crépuscule :

Cette étape est justement LA VÉRITABLE VARIANTE de ce jeu.

Juste avant la nuit, les personnes qui le désirent peuvent changer de village. Ainsi, tout le monde se mélangera, et cela corsera un peu le jeu ;)

Il se peut que certains rôles se retrouvent dans le même village. Ceci n'empêche en aucun cas ces personnes de jouer normalement leur rôle : s'il y a deux Prêtresses dans le même village, elles demanderont soit de voir la même cartes, soit chacune souhaitera voir une carte différente.

Idem pour les Guérisseurs, Renard Futé, etc.

Il se pourra aussi que des villages fusionnent pour n'en faire qu'un : par exemple, s'il y a trois villages, il peut arriver que deux villages n'en forment plus qu'un. Le jeu continue alors avec deux villages. Si par la suite, un troisième est reformé, le jeu se déroule avec les trois et ainsi de suite.

ATTENTION, mieux vaut avoir peu de villages (quatre grand maximum) car il est très rapide de se perdre dans ce type d'organisation sinon :)

La nuit :

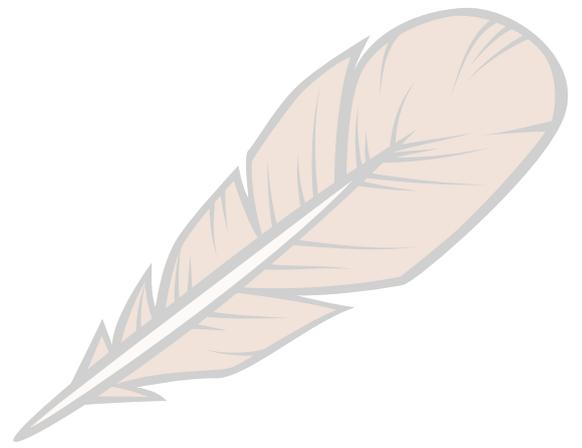
Une fois les déplacements faits dans les différents villages, les personnes s'endorment et la nuit se déroule comme dans le jeu d'origine.

ASTUCES ET REMARQUES

ASTUCES :

Autant prévenir, ces astuces seront surtout pour le Maître pour du jeu :)

- 1) Si vous êtes assez nombreux, ayant un « bras droit » dans chaque village, c'est-à-dire une personne récupérant les différentes informations durant la nuit par exemple (les amoureux, les personnes tuées par les coyotes, etc.). De même durant le jour lors des votes des Grands Chefs et des éliminations. Ceci vous aidera grandement lors de votre première partie, je vous le garantie !
- 2) Une fois familiarisé avec le déroulement du jeu, vous pouvez tenter de mener les villages seul : utilisez une feuille (ou plusieurs) et inscrivez les différents villages, puis dans chaque village les catégories : Les amoureux, Les éliminés, Les Grands Chefs, ainsi que les rôles.
De cette manière, vous n'aurez plus qu'à noter les noms des participants en face de chaque catégories. Si le nom d'un amoureux tombe dans la catégorie des éliminés, alors vous saurez quelle autre personne la suivra au royaume des morts :)
Je met des fiches types en fin de PDF, si cela peut aider :)
- 3) Pour le monde des morts, je conseille fortement d'avoir une personne étant Le Messenger. Il est impossible de dirigé les deux mondes dans deux lieux différents !
Pour le monde-ci, vous pouvez proposer des petits défis (un puissance 4, un pierre-feuille-ciseau, des énigmes, etc.).
Si l'esprit gagne, il peut communiquer son indice à la personne de son choix. S'il perd, il ne communique rien et retente sa chance,



tout simplement !

REMARQUES :

Prit dans les jeux, les participants peuvent s'emballer très vite...et vouloir tricher à tout prix !

Voilà quelques petits points à mettre au clair pour ceci :

- 1) On ne joue qu'avec les personnes de son village ! Impossible de tuer des personnes des villages voisins. Donc, si le village n'est composé que de coyotes et bien, tant pis :) L'un devra y passer !
- 2) Les esprits ont tendances à communiquer des messages sordides parfois, alors bien vérifier ce qu'ils écrivent.
Le message ne doit être communiquer qu'à une personne pour un tour...mais rien n'empêche l'esprit de communiquer son info à une autre personne au tour d'après :)
J'ajouterais qu'il est très important que le message soit anonyme : si la personne s'est que le message vient d'une Prêtresse, d'un Guérisseur ou d'un Indien, elle saura que l'indice est fiable, alors que s'il vient d'un coyote, elle n'en tiendra pas compte.
- 3) Si un esprit veut devenir « bras droit » pendant une partie, il peut MAIS IL DOIT TENIR SA LANGUE ! Il ne communique les infos nécessaire qu'au Maître du jeu et s'abstient de tout commentaire et info, sinon c'est « retour direct pour le royaume des morts ».
- 4) Les indices peuvent être très diversifiés : Les ex-indiens doivent guider les vivants en

suggérant des déplacements stratégiques et des indices (conseiller telle personne d'aller dans tel village, se méfier de X ou Y qu'il soupçonne, telle personne à défendre car elle est importante, etc.)

Les ex-coyotes, leur mission est de donner des gages aux vivants pour les embêter (bégaiement, mot à caler dans chaque phrase, ne pas dire oui ou non, etc.) et aider les coyotes à gagner.

D'où l'importance des messages anonymes !!!

NOTA BENE

Petit espace pour ajouter des notes, modifications et autres :)



LES VILLAGES			
CATEGORIES			
Les Amoureux			
L'Enchanteur			
Le Guérisseur			
La Prêtresse			
Les Coyotes			
L'Oeil Clairvoyant			
Le Guerrier			
Le Renard Futé			
Les Indiens			
Les esprits (les éliminés)			