

VARIATION

During a single game, each of the six following actions can be undertaken once and once only by the first player who wishes to take the action.

• DITTO

The scout accepts the previous value selected without raising the value; this player is then considered to have selected this value. The following player must then increase the value or contest, but is not allowed to repeat "Ditto".

• CHANGE OF DIRECTION

Instead of selecting a number, the scout can change the direction of the game; the previous player must then play again.

• ADDITIONAL FEATHER

After taking his/her turn, the scout should ask another player to take a second feather from the pack and to affix this to his/her headband without looking at the value. This second feather will be included in the final count.

• DOUBLE TOMAHAWK

After selecting a number, the scout can shout "double tomahawk"; if the following player contests the value, the loser of the duel receives 2 tomahawks instead of one. If the following player does not contest the value, the game continues normally.

• RESTART!

The scout refuses the number selected and compels the previous player to choose another number, following the rules, which he/she must then accept or contest.

• THE NEXT PLAYER IS...

Instead of following the usual order, the scout can select the next player; the player selected must then either accept or contest the value selected. If the player accepts, he/she then becomes the scout and takes charge. Players should decide prior to the game whether to use some or all of these variations.

© 2010 Gigamic, from a concept by Spartaco Albertarelli



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; une règle du jeu.

BUT DU JEU

Etre le dernier joueur en jeu.

PREPARATION

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

- la plume « point d'interrogation » impose des plumes bleues ;
- la plume « Max 0 » annule la valeur de prendre la plume qui est retirée pour ne pas être reprise dans le calcul ;
- la plume « Max - » transforme la plus forte plume verte 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 éclairteur. 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 éclairteur 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'éclairteur 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'éclairteur, 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'éclairteur.

Les cartes sont défaussées et on commence une nouvelle manche.

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

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

• CHANGEMENT DE SENS

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

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