

APÉRO MYTHO



QUI DE VOUS SERA LE MEILLEUR BLUFFEUR ?

RÈGLE DU JEU

Contenu de la boîte :

- 20 cartes « Meneur »
- 100 cartes « Mytho »

Attention : Vous aurez besoin de cacahuètes, d'allumettes ou de jetons pour miser.

Nombre de joueurs :

De 3 à 12 joueurs

Comment jouer :

À chaque partie, un meneur est nommé par tirage au sort et il tire une carte « **Meneur** » qu'il garde secrète.

Puis, chacun leur tour, en commençant par le plus jeune joueur, les joueurs :

- tirent une carte « **Mytho** » sur laquelle un thème et une mise sont indiqués.
- énoncent à l'intention des autres joueurs un mensonge et deux vérités sur le thème indiqué par la carte.
- dévoilent au meneur, et à lui seul, laquelle de leurs affirmations est un mensonge.

Le meneur donne ensuite un indice aux autres joueurs, en accord avec la règle inscrite sur sa carte « **Meneur** », laquelle prévoit de le faire mentir dans certaines conditions.

Enfin, tous les joueurs, sauf celui qui vient de prendre la parole, pari-ent sur l'affirmation qu'ils estiment mensongère en misant le nombre de cacahuètes (à défaut, d'allumettes ou de jetons) indiqué sur la carte. Trois « pots » de mise sont ainsi constitués, chacun correspondant à une des affirmations du bluffeur.

Une fois toutes les mises effectuées, le meneur révèle le mytho, et les cacahuètes sont réparties comme suit :

- Chaque joueur ayant misé sur la bonne affirmation récupère sa mise de départ, puis la moitié des cacahuètes restantes est répartie entre eux.

- L'autre moitié des cacahuètes restantes revient au bluffeur (s'il reste une quantité de cacahuètes indivisible par le nombre de joueurs, alors c'est le bluffeur qui récupère le surplus après répartition égale).

- Si personne n'a misé sur la bonne affirmation, le bluffeur récupère toutes les mises.

But du jeu :

Amasser le plus de cacahuètes (jetons/allumettes) possible en démasquant les bluffs des autres joueurs ou en découvrant la règle du meneur. Si l'un des joueurs devine la règle du meneur, il remporte la partie et devient

ANECDOTES

Ils l'ont dit :

« Qui dit un mensonge en dit cent. »

Appliquer ce proverbe multiplicateur après une partie de ce jeu peut nuire gravement à la santé.

Ils l'ont dit :

« La plus évidente des vérités ? Un mensonge qui nous plaît. »

Alphonse Karr nous prouve qu'il avait tout compris à la psychologie humaine et à l'amour du bluff de ses congénères.

La main dans le sac !

2007, conférence de presse de Lance Armstrong. Quand un journaliste l'interroge sur les rumeurs de dopage dont il fait l'objet, le champion américain balaie la question d'un revers de la main condescendant, comme il le fait avec vigueur depuis des années. Il se dit « harcelé sur un non-sujet ».

Problème ? En 2013, des preuves accablantes le poussent à avouer que, tout au long de sa carrière, il a eu recours à des produits dopants. Oups !

La main dans le sac !

Lorsqu'on bluffe, il faut avant toute chose bien savoir choisir son public.

Réaction de Juan Carlos : « Circulez, y'a rien à voir ! » Mais, comme tous les bluffs trop grossiers, le sien n'a pas tenu longtemps et il fut obligé de présenter des excuses publiques.

Ils l'ont dit :

« Aucun homme n'a assez de mémoire pour réussir dans le mensonge. »

On salue l'optimisme forcené d'Abraham Lincoln, mais c'est sans oublier quelques-uns des grands bluffeurs de l'Histoire (comme Alexandre le Grand ou Napoléon I^{er}) qui n'ont eu de cesse de nous prouver le contraire !

Ils l'ont dit :

« La vérité existe, on n'invente que le mensonge. »

En disant cela, Georges Braque souhaitait-il féliciter pour leur créativité les bluffeurs de tout poil ? Disons que oui !

Ils l'ont dit :

« Ce que l'on gagne par le mensonge, on le perd en considération. »

Chateaubriand, bien moraliste, oublie surtout que si l'on gagne par le mensonge... on gagne ! Voilà qui est digne de considération !