

# Le menteur

Un jeu de cartes pour faire marcher toute la famille  
Pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans  
Durée de la partie: environ 30 minutes

## Contenu

1 planche de jeu  
28 cartes "Famille"  
4 cartes "Tante Carabosse"  
1 règle de jeu

## But du jeu

Être le premier à poser toutes ses cartes sur la planche de jeu.

## Préparation

Distribuer toutes les cartes (il peut arriver que certains joueurs en reçoivent une de plus que les autres). Poser la planche au centre de la table. Celle-ci représente tous les membres de la famille : Pépé, Mémé, Papa, Frérot, Sœurlette, et Bébé. Il y a 4 cartes pour chaque membre de la famille, ainsi que 4 cartes "Tante Carabosse", qui, elle, ne figure pas sur la planche.

## Déroulement du jeu

Les joueurs posent à tour de rôle 1 ou 2 cartes, face cachée, sur une case de la planche de jeu. On joue en suivant l'ordre de la famille sur la planche: le premier joueur joue sur la case "Pépé", le deuxième sur la case "Mémé", le troisième sur la case "Papa", et ainsi de suite. On joue toujours dans le sens des flèches.

Le joueur doit annoncer la ou les cartes posées. Par exemple, si c'est votre tour et que le jeu en est à Mémé, vous devez poser 1 ou 2 cartes en annonçant "1 Mémé" ou "2 Mémés", suivant le nombre de cartes que vous posez. Même si vous n'avez pas de cartes "Mémé", vous devez en poser une ou deux représentant un autre personnage. Il faut arriver à bluffer les autres en leur faisant croire que vous avez vraiment posé une ou deux Mémés.

Si un ou plusieurs joueurs ne vous croient pas, ils crient "MENTEUR !"

### "Menteur"

Si vous n'avez pas menti, et que vous aviez posé la ou les bonnes cartes sur la case correspondante, vous la (ou les) retournez. Le joueur qui a crié "Menteur !" doit alors ramasser toutes les cartes se trouvant sur cette case, mais également toutes celles situées sur les cases suivantes, dans le sens des flèches.

Par contre, si vous avez menti et que vous aviez posé une ou deux mauvaises cartes sur la case, c'est vous qui ramassez toutes les cartes jusqu'au bout de la planche, y compris celle(s) que vous venez de jouer (mais que vous n'êtes pas obligé de montrer aux autres joueurs).

N'importe qui peut crier "Menteur !" et il arrive que plusieurs joueurs le fassent en même temps. Dans ce cas, c'est le premier "accusateur" à la gauche de l'accusé qui ramasse, pour autant qu'il est accusé à tort, bien entendu.

### Cartes "Tante Carabosse"

Il y en a 4 dans le jeu. Comme il n'y a pas de case correspondante sur la planche, il faudra toujours bluffer pour s'en débarrasser.

## Le gagnant

C'est celui qui pose toutes ses cartes en premier qui gagne la partie.