



2,3,4



32 cartes/2 j 52 cartes/3 et 4 j



10-15 min / partie

**But du MENTEUR** Se débarrasser de toutes ses cartes avant son adversaire

**Compétences nécessaires** Connaitre l'ordre des valeurs des cartes pour certains usages du jeu



### Préparation

- 1 Mélanger les cartes
- 2 Distribuer toutes les cartes, faces cachées, entre les joueurs
- 3 Prendre ses cartes en mains en les cachant de ses adversaires

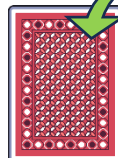
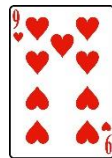


### Déroulement d'une manche

#### ✱ Proposition de règle 1 – **LE MEME SYMBOLE** ♥, ♠, ♣, ou ♦

Le joueur qui a distribué pose une de ses cartes face visible au milieu de la table en disant à voix haute sa valeur et son symbole.

Ex « Neuf de cœur »



« Cœur ! ♥ »

Le joueur suivant pose une carte à côté de la première carte, mais cette fois-ci, face cachée, en annonçant le même symbole.

Chaque joueur pose ensuite sa carte, face cachée, sur la précédente carte posée face cachée en faisant la même annonce.

Lorsque qu'un joueur pense que le symbole (♥, ♠, ♣, ou ♦) de la carte posée par un adversaire est différent de la carte visible, il peut dire à voix haute « **MENTEUR** ».

Le ou la propriétaire de la carte qui vient d'être jouée doit alors révéler sa carte :

- Si le symbole est faux, le ou la menteuse ramasse toutes les cartes accumulées au centre de la table
- Si le symbole est bon, la personne qui a dit « Menteur » ramasse toutes les cartes.  
Les cartes doivent être ramassées faces cachées par celui qui doit les prendre et les mettre dans son jeu.

► C'est celui qui a ramassé les cartes qui choisit la prochaine carte visible.

► Quand un joueur n'a plus de cartes en main, la manche s'arrête.

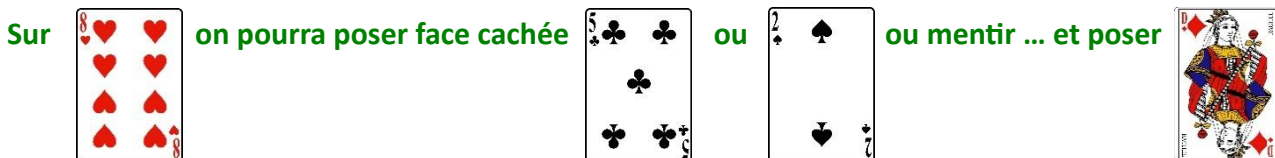
Ses adversaires marquent un point par cartes restantes.

## ★ Proposition de règle 2 – LA BONNE VALEUR

Le déroulement de la partie est similaire mais on ne doit pas poser des cartes avec le même symbole mais des cartes qui respectent une règle de valeur. Ne pas prendre les jokers.



| Cartes jouées                    | Cartes demandées                                       |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------|
| <b>2 Joueurs – 32 cartes</b>     |                                                        |
| <b>7,8,9,10</b>                  | <b>Inférieures ou égales</b> - symbole sans importance |
| <b>Valet, Dame, Roi, As</b>      | <b>Supérieures ou égales</b> - symbole sans importance |
| <b>3/4 Joueurs – 52 cartes</b>   |                                                        |
| <b>2,3,4,5,6,7,8</b>             | <b>Inférieures ou égales</b> - symbole sans importance |
| <b>9,10, Valet, Dame, Roi As</b> | <b>Supérieures ou égales</b> - symbole sans importance |



Lorsque qu'un joueur pense que la carte posée par un adversaire ne respecte pas la règle des valeurs par rapport à la carte visible, il peut dire à voix haute « **MENTEUR** ».

Le ou la propriétaire de la carte qui vient d'être jouée doit alors révéler sa carte :

- Si la valeur n'est pas conforme, le ou la « **Menteuse** » ramasse toutes les cartes accumulées au centre de la table
- Si la valeur est conforme, la personne qui a dit « **Menteur** » ramasse toutes les cartes.

► Les cartes doivent être ramassées faces cachées, sans être retournées.

Elles sont mises en un tas face à celui qui a dû les prendre.

► C'est celui qui a ramassé les cartes qui choisit une carte dans sa main pour la poser face visible.

► Quand un joueur n'a plus de cartes en main, la manche s'arrête.

Ses adversaires marquent un point par cartes restantes.



### Manches et fin de la partie

Les joueurs réalisent autant de manches que nécessaires pour qu'un joueur atteigne **21 points**.

Dans ce cas, celui qui aura le moins de points sera déclaré vainqueur.



### Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Pour les plus jeunes, s'assurer de la bonne reconnaissance des symboles : (♥, ♠, ♣, ♦)
- Commencer par la règle « des symboles » avant celle de la « bonne valeur ».
- Lorsque vous jouez avec la règle de la « bonne valeur » vous pouvez écrire sur un morceau de papier, « plus petit » ou « plus grand » selon la carte visible. Placer ce papier à côté de la carte visible

Lien vers la règle en vidéo

# Amusez-vous bien !

Création et diffusion de la fiche :  ludicity



Faiseursdeliens.fr – 25Menteur-07-2608