

Les présentent le MENTEUR

Nombre de joueurs 2,3 ou 4 joueurs

Compétences nécessaires

Connaitre l'ordre des valeurs des cartes pour certains usages du jeu.

Durée 10 à 15 minutes par partie.

Matériel Un jeu de 52 cartes (un jeu de 54 cartes sans les jokers).

Jeu de 32 pour 2 joueurs ou enlever toutes les cartes 2,3,4,5,6 et jokers du 54.



► But du menteur

Le jeu se déroule en plusieurs manches.

Au cours d'une manche, il faut réussir à se débarrasser de toutes ses cartes.

► Préparation

Un joueur mélange puis **distribue toutes les cartes**, faces cachées, entre les joueurs.

Ils les prennent en main, les cachent de l'adversaire et les regardent.

► Déroulement d'une manche

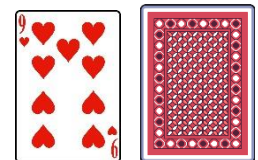
★ Proposition de règle 1 – le même symbole

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.



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.



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, sans être retournées et mises en un tas face à celui qui a dû les prendre.
 - ▶ 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 cette fois-ci, on ne doit pas poser des cartes avec le même symbole mais des cartes qui respectent une règle de valeur.

■ Pour deux joueurs qui jouent avec un jeu de 32 cartes

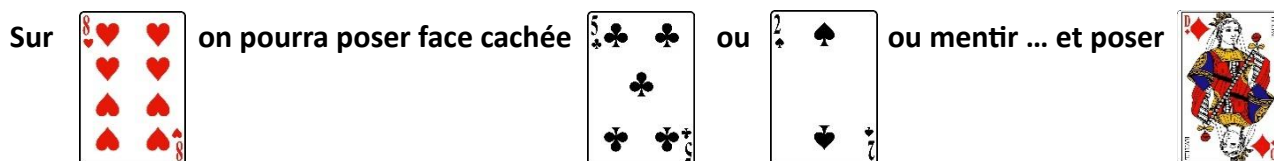
Pour une carte retournée **7,8,9**, ou **10** il faut poser des cartes **inférieures** ou **égales** quel que soit leur symbole.

Pour une carte retournée **Valet, Dame, Roi** ou **As** il faut poser des **cartes supérieures** ou **égales** quel que soit leur symbole.

■ Pour trois ou quatre joueurs qui jouent avec un jeu de 52 cartes

Pour une carte retournée **2,3,4,5,6,7** ou **8**, il faut poser des cartes **inférieures** ou **égales** quel que soit leur symbole.

Pour une carte retournée **9,10, Valet, Dame, Roi** ou **As** il faut poser des cartes **supérieures** ou **égales** quel que soit leur symbole.



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 et 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.

▶ **Déroulement 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 enfants 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, supérieur ou inférieur selon la carte visible. Placer ce papier à côté d'elle.

Amusez-vous bien !



Création et diffusion de la fiche : LUDiCITY.FR

D'autres fiches de présentation de jeux

