

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Fab Fib

Un jeu de Spartaco Albertarelli
© 2004 Kidult Game

La nuit qui précédait la millième lune, le peuple des Menteurs se réunissent sous l'Arbre des Dupes pour élire le Grand Fourbe, celui qui garde le Grand Trésor, pour les milles prochaines lunes.

Contenu

50 cartes numérotées de 0 à 9
10 cartes de score
10 jetons

Mise en place

Chaque joueur reçoit une carte de score et un jeton. Il place la carte de score devant lui, la face marquée d'une pièce rouge au dessus, avec le jeton sur cette pièce rouge.

Les cartes numérotées sont mélangées et le paquet placé face cachée au centre de la table.

Le joueur capable de proférer le plus gros mensonge commence la partie.

Comment jouer

Le premier joueur tire trois cartes du sommet de la pile sans les montrer aux autres joueurs. Puis il annonce une combinaison de trois chiffres de son choix. Les chiffres doivent être en ordre décroissant – 950 ou 333 sont par exemple valables, mais pas 509 ou 525.

Les joueurs qui suivent, dans le sens horaire, prennent les trois cartes et, avant de les regarder, choisissent de les accepter ou de les refuser.

Si le joueur suivant accepte, il regarde les cartes secrètement. Puis il peut défausser une ou plusieurs cartes pour les remplacer par des cartes tirées de la pioche.

Puis, il doit annoncer une nouvelle combinaison, supérieure à la précédente. Si par exempl la combinaison précédente était 541, 542, 551 ou 641 sont des combinaisons supérieures alors que 540, 443 ou 532 sont inférieures.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur refuse la combinaison qui lui est annoncée. On révèle alors les trois cartes.

Si le joueur était honnête, celui qui a douté de lui perd et vice-versa. La perte est égale au nombre total de pièces marquées sur les cartes de la combinaison exposée.

Le joueur qui vient de perdre commence une nouvelle manche en tirant trois cartes de la pioche. Il annonce une nouvelle combinaison, totalement indépendante de celle de la manche précédente.

Score

Le perdant avance son marqueur sur la carte de score d'autant de points que de pièces de monnaie sur les cartes révélées. Le capital de départ est de 12 points. Lorsque vous avez perdu 6 points, il vous faut retourner la carte de score pour continuer la piste de score. Quand un joueur a perdu 12 points, il est éliminé.

1000

Si vous êtes assez chanceux pour tirer 3 "0", vous pouvez annoncer "1000" et vous pouvez choisir d'éliminer n'importe lequel de vos adversaires.

Le Grand Fourbe

Le dernier " survivant " est élu Grand Fourbe. Vous n'êtes pas obligé d'attendre 1000 lunes pour rejouer !

Traduction par François Haffner – décembre 2004

Notes du traducteur

1) *La règle ne précise pas clairement si une combinaison doit être supérieure pour chacun des chiffres ou s'il faut considérer la combinaison comme un nombre à trois chiffres.*

Dans le premier cas, 900 doit être considéré comme inférieur à 333, dans le deuxième cas, il est supérieur.

Il est donc important que les joueurs conviennent, avant de commencer la partie, de l'interprétation qu'ils font de la règle.

2) *La règle semble considérer que la combinaison annoncée doit être exactement celle possédée pour être considérée comme « honnête ». Un joueur qui annonce 533 et possède en fait 543 est donc un menteur. Les joueurs peuvent convenir que ne ment pas celui qui annonce un nombre inférieur à celui qu'il a réellement en main.*

Variantes

1) *Pour une partie plus longue, ne soustrayez que le plus grand nombre de pièces apparaissant sur une seule carte, soit un maximum de 3 points.*

2) *On peut aussi décider que ce n'est pas le perdant qui diminue ses points mais que le gagnant d'une manche distribue les pertes comme il le désire aux joueurs autour de la table.*