

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



MB
JEUX

LE MENTEUR



REGLES DU JEU

LE MENTEUR

Un jeu de cartes pour faire
marcher toute la famille

CONTENU:

1 jeu de cartes comprenant 28 cartes
"famille" et 4 cartes "Tante CARABOSSE"
1 planche de jeu
Règles du jeu
2 à 6 joueurs

BUT DU JEU:

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

LE JEU:

Sortir la carte portant le nom du jeu.

1. Déterminer qui va distribuer toutes les
cartes. Il peut arriver que certains joueurs
en reçoivent une de plus que les autres.

2. La planche représente tous les
membres de la famille: Pépé, Mémé,
Papa, Maman, Frérot, Soeurette et Bébé.

3. Il y a quatre cartes pour chaque
membre de la famille ainsi que quatre
cartes "Tante Carabosse" qui, elle, ne
figure pas sur la planche.

4. Les joueurs posent à tour de rôle des
cartes, face cachée, sur la planche. Ils
peuvent poser une ou deux cartes, pas
plus, et doivent la ou les poser sur une
seule case. On joue en suivant l'ordre
de la famille sur la planche: le premier
joueur joue donc 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.

5. Il faut annoncer les cartes posées. Par
exemple, si c'est votre tour et que le jeu en
est à Mémé, posez une ou deux cartes en
annonçant "une Mémé" ou "deux Mémés"
suivant le cas. Même si vous n'avez pas
de cartes "Mémé", posez-en une ou deux
représentant n'importe quel personnage.
Il faut arriver à bluffer les autres en leur
faisant croire que vous avez posé une ou
deux Mémés.

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

7. 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. Celui qui a crié "Menteur"

ramasse tout le tas sur cette case, il prend
aussi toutes les autres cartes qui suivent
cette case sur la planche, 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
tout jusqu'au bout de la planche, y
compris la ou les cartes que vous venez
de jouer et vous n'êtes pas obligé de les
montrer aux autres.

8. N'importe qui peut crier "MENTEUR" et
il arrive que plusieurs le fassent en même
temps. C'est alors le premier à gauche de
celui qui vient de jouer qui ramasse, pour
autant qu'il ait accusé **à tort**.

9. Le joueur suivant continue le jeu en
posant une carte sur la case **suivante**
Après la case "Bébé", recommencer avec
"Pépé".

10. Cartes "Tante CARABOSSE"

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

11. Le gagnant

C'est celui qui pose toutes ses cartes
le premier qui a gagné.

LE MENTEUR



Un jeu de cartes pour faire marcher toute la famille

Le jeu

1. Déterminez qui va distribuer toutes les cartes. Puis, distribuez une carte à chaque joueur, à tour de rôle. Il peut arriver que certains joueurs en reçoivent une de plus que les autres.
2. La planche représente tous les membres de la famille: Pépé, Mémé, Papa, Maman, Frérot, Soeurette et Bébé.
3. Il y a quatre cartes pour chaque membre de la famille ainsi que quatre cartes "Tante Carabosse" qui, elle, ne figure pas sur le plateau.
4. Les joueurs posent à tour de rôle des cartes, face cachée, sur le plateau. Ils peuvent poser une ou deux cartes, pas plus, et doivent la ou les poser sur une seule case. On joue en suivant l'ordre de la famille sur le plateau : le premier joueur joue donc 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.
5. Il faut annoncer les cartes posées. Par exemple, si c'est votre tour et que le jeu est à Mémé, posez une ou deux cartes en annonçant "une Mémé" ou "deux Mémés" suivant le cas. Même si vous n'avez pas de cartes "Mémé", posez-en une ou deux représentant n'importe quel personnage. Il faut arriver à bluffer les autres en leur faisant croire que vous avez posé une ou deux Mémés.
6. Si un ou plusieurs joueurs ne vous croient pas, ils crient "MENTEUR".

Menteur

Si vous n'avez pas menti et que vous avez posé la ou les bonnes cartes sur la case correspondante, vous la (ou les) retournez. Celui qui a crié le premier "Menteur" ramasse tout le tas sur cette case, il prend aussi toutes les autres cartes qui suivent cette case sur le plateau, dans le sens des flèches.

Par contre, si vous avez menti et que vous avez posé une ou deux mauvaises cartes sur la case, c'est vous qui ramassez tout jusqu'au bout du plateau, y compris la ou les cartes posée(s) sur la case où vous venez de jouer. Vous n'êtes pas obligé de les montrer aux autres.

N'importe qui peut crier "Menteur" et il arrive que plusieurs le fassent en même temps. C'est alors le premier à gauche de celui qui vient de jouer qui ramasse, si il a accusé à tort. Le joueur suivant continue le jeu en posant une carte sur la case suivante. Après la case "Bébé", recommencer avec la case "Pépé".

Cartes "Tante Carabosse"

Il y en a quatre 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

Celui qui pose toutes ses cartes le premier a gagné. C'est un bon menteur !

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : 2 Lourde,
57150 CREUTZWALD - Tél.: 09.25.33.48.85 - email : conseil@hasbro.fr.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., t Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distributo in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon, Tél. 056 648 70 99.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - contient des petits éléments pouvant être avalés
ou inhalés.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.
www.hasbro.fr



REGLE DU JEU

Contenu

1 jeu de cartes comprenant 28 cartes "Famille" et 4 cartes "Tante Carabosse", 1 plateau de jeu.

But du jeu

Etre le premier à poser toutes ses cartes sur le plateau.

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.