

# 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.

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 par 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.

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"

