

## **Le menteur**

**Nombre de joueurs:** 2 à 6

**Nombre de jeux:** 1

**Difficulté:** 1

**Ordre des cartes:** aucun

Dans ce jeu, il faut se débarrasser de toutes ses cartes pour gagner la partie.

### **Distribution des cartes**

Le donneur distribue autant de cartes à chacun des joueurs. Par exemple, s'il y a cinq joueurs, le donneur distribuera dix cartes à chacun et rejettera les deux dernières.

### **Début de la partie**

Le joueur à la gauche du donneur commence la partie. Il dépose une carte, face cachée, sur la table et dit une couleur (carreau, cœur, trèfle ou pique). Personne d'autre que lui sait s'il ment ou dit la vérité.

Dès qu'un joueur a des doutes, il peut crier «menteur». Ce n'est pas nécessaire pour cela que ce soit à son tour de jouer. Lorsqu'une personne crie "menteur", on retourne la carte et on vérifie qui a raison: le joueur ou l'accusateur.

Par exemple, un joueur dépose une carte sur la table et dit «cœur». Si un accusateur crie «menteur» on retourne la carte. Si c'est bel et bien de cœur qu'il s'agit, l'accusateur a perdu et se retrouve avec toutes les cartes rejetées jusqu'à ce moment. Si la carte était en pique, c'est l'accusateur qui gagne. Le menteur doit donc prendre tout le paquet.

Et on poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne.

### **Variante**

- Pourquoi ne pas ajouter un atout? Une seule carte, par exemple le Valet de cœur, serait blanchie de tout soupçon. Ainsi, si une personne dépose l'atout et qu'un accusateur se manifeste, le joueur gagnera automatiquement.