

Menteur

3-10 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

- 2 à 10 joueurs.
- Distribuez toutes les cartes.
- Le joueur avec l'as de pique commence.

SCORE

- Le premier à vider sa main gagne.
- Pas de points ; c'est une victoire directe.
- Jouez en plusieurs manches.

Conseil: Mélangez vos vraies annonces et vos mensonges pour dérouter vos adversaires.

À VOTRE TOUR

- Posez 1 à 4 cartes face cachée et annoncez leur rang (As, 2, 3... en ordre croissant).
- N'importe qui peut contester en criant 'Menteur !'.
- Si c'est vrai = le contestataire prend la pile. Si mensonge = le menteur reprend la pile.

Le Menteur est un jeu de cartes de bluff où les joueurs posent à tour de rôle des cartes face cachée en annonçant leur rang. Le piège, c'est que les joueurs peuvent mentir sur ce qu'ils jouent. Les autres joueurs peuvent contester l'annonce, et celui qui est pris, le menteur ou le faux accusateur, doit ramasser toute la pile.

Objectif

Soyez le premier joueur à vous débarrasser de toutes vos cartes en les jouant sur la pile centrale, en utilisant le bluff quand nécessaire pour continuer à vous défausser.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 10 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes. Utilisez deux jeux pour 6 joueurs ou plus.
3. **Distribution** : Distribuez tout le jeu le plus équitablement possible. Certains joueurs peuvent avoir une carte en plus.

Déroulement du jeu

1. **Jouer des cartes** : À votre tour, posez une ou plusieurs cartes face cachée sur la pile centrale et annoncez leur rang. Le rang requis suit une séquence (As, puis 2, puis 3, etc.).
2. **Bluffer** : Vous pouvez poser n'importe quelles cartes indépendamment de ce que vous annoncez. Si vous n'avez pas le rang requis, vous devez bluffer.
3. **Contester** : Après qu'un joueur fait son annonce, n'importe quel autre joueur peut dire « Menteur ! » (ou « Je doute ! »). Les cartes jouées sont alors révélées.
4. **Si le contestataire a raison** : Le bluffeur ramasse toute la pile centrale.
5. **Si le contestataire a tort** : Le contestataire ramasse toute la pile centrale.
6. **Pas de contestation** : Si personne ne conteste, le jeu continue avec le joueur suivant et le rang suivant dans la séquence.

Victoire

Le premier joueur à vider sa main avec succès gagne. Notez que votre dernière pose peut encore être contestée, vous devrez donc peut-être bluffer pour remporter la victoire.

Conseils et stratégies

- Mélangez vérité et mensonges de manière imprévisible pour déstabiliser vos adversaires.
- Contestez les joueurs qui posent beaucoup de cartes à la fois, plus il y a de cartes jouées, plus la probabilité d'un bluff est élevée.
- Gardez un compte mental des rangs qui ont déjà été joués légitimement.

Conseils et stratégie

Bluffez de manière convaincante et appelez le bluff des autres avec discernement.

Bluffez régulièrement pour être imprévisible, mais pas trop pour rester crédible.