

# 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 : ZI Lourde,  
57150 CHEUTZVALD - Tél. 09.25.33.48.85 - email : [conso@hasbro.fr](mailto:conso@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 / Distribute in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,  
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon, Tel. 056 848 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](http://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.

