

Mensonges, Salades

ou VÉRITÉ

2 à 6 joueurs

REGLE DU JEU

La vérité est parfois plus étonnante que la fiction. En jouant à Mensonges, Salades ou Vérité, à vous de décider pour chacune des affirmations inscrites sur les cartes, si ce que l'on vous dit est véritablement faux ou incroyablement vrai.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à effectuer un tour complet sur le plateau de jeu après avoir deviné correctement si les affirmations proposées sont vraies ou fausses, afin d'atteindre la case "arrivée", représentée par un globe de la couleur de votre pion.

CONTENU

Un plateau de jeu, 286 cartes, 1 support pour les cartes, 12 cartes-réponse "Vérité" ou "Mensonges, Salades", 2 cartes-catégorie, 6 pions, 1 dé, 1 sablier, 1 feuille d'autocollants.

PREPARATION DU JEU

Plus vous êtes nombreux, plus le jeu sera drôle ! Il est préférable d'être au moins 4 joueurs. Si vous êtes moins nombreux, reportez-vous au paragraphe "Si vous ne jouez qu'à deux ou trois" à la fin de la règle.

1. Dépliez le plateau de jeu

2. Prenez les deux cartes-catégorie dans la pile de cartes et disposez-les à portée de tous les joueurs. Ces cartes vous serviront d'aide-mémoire pendant la partie.

3. Distribuez à chacun des joueurs une paire de cartes-réponse "Vérité" ou "Mensonges, Salades" (avec la même photo au dos des deux cartes). Les cartes restantes sont mises de côté.

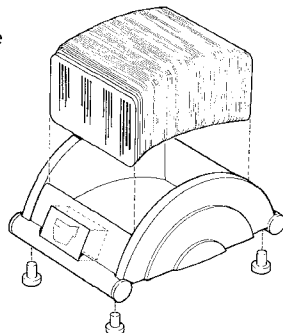
4. Appliquez les autocollants sur le support de cartes et insérez-y les 286 cartes. L'ensemble doit être placé à portée de main de tous les joueurs.



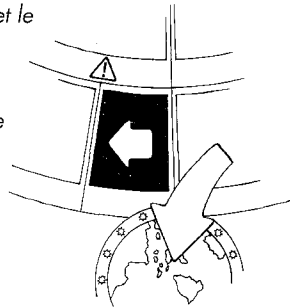
CARTES CATEGORIE



CARTES MENSONGES SALADES
OU VÉRITÉ



5. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ de la même couleur, indiquée par une flèche. (Chaque joueur dispose de sa propre case de départ avec une flèche, et de sa propre case d'arrivée représentée par un globe).



6. Placez le sablier et le dé près du plateau de jeu.

LE JEU

1

Le "lecteur" est le joueur qui énonce une des quatre affirmations figurant sur la carte de jeu. Décidez quel joueur sera le premier lecteur. Au tour suivant, le joueur installé à sa gauche prendra le relais, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

2

Si vous êtes le lecteur, prenez la première carte présentée dans le support. Chaque carte comprend quatre affirmations, chacune faisant référence à une des quatre époques suivantes :

Affirmations de couleur jaune : avant Jésus Christ

Affirmations de couleur verte : de l'an 1 à l'an 1899

Affirmations de couleur orange : de l'an 1900 à nos jours

Affirmations de couleur bleue : divers

L'affirmation que vous devez lire vous est indiquée par la couleur de la case occupée par votre pion. Les réponses étant imprimées au dos de la carte, veillez à ce qu'aucun des joueurs ne les voient.

3

Après avoir lu l'affirmation, retournez le sablier.

4

Les autres joueurs doivent maintenant essayer de deviner si cette affirmation est vraie ou fausse. Pour répondre, chaque joueur, à l'exception du lecteur, utilise sa carte "Vérité" ou sa carte "Mensonges, Salades", qu'il pose face cachée près du plateau de jeu. Prenez garde de bien cacher la carte-réponse non utilisée afin de ne pas dévoiler votre réponse aux autres joueurs.

Si un joueur n'a pas posé sa carte-réponse à la fin du temps imparti par le sablier, on considère qu'il a donné une réponse incorrecte.

5

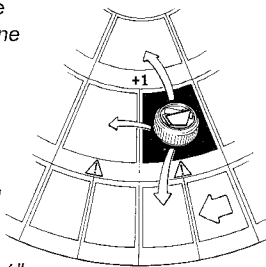
Le joueur placé à gauche du lecteur lance le dé. Celui-ci indique aux joueurs jusqu'où déplacer leur pion sur le plateau de jeu. Mais on y revient tout de suite...

6

Tous les joueurs retournent leur carte-réponse en même temps.

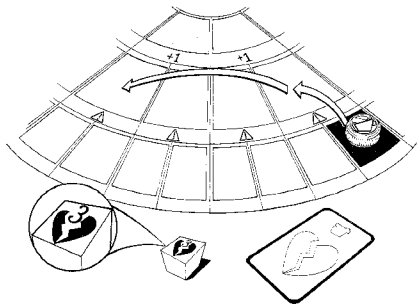
Le lecteur retourne la carte de jeu et lit la réponse correspondant à la couleur de l'affirmation qu'il a lue au préalable.

Réponses correctes : si votre réponse est correcte, déplacez votre pion d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre, ou bien d'une case vers le centre, ou bien d'une case vers l'extérieur du plateau.



Si le dé indique une face identique à la réponse correcte (une des faces "cœur entier" pour une réponse "Vérité" ou une des faces "cœur brisé" pour une réponse "Mensonges, Salades"), tous les joueurs ayant répondu correctement avancent d'une case (parce qu'ils ont donné la réponse correcte) plus du nombre de cases supplémentaires indiqué par le dé.

Exemple : Votre réponse est correcte : vous avez répondu que l'affirmation proposée était fausse (carte Mensonges, Salades). Le dé est tombé sur une des faces "cœur brisé" et sur le chiffre 3. Vous pouvez donc déplacer votre pion de 4 cases (1+3). Par exemple, vous décidez d'effectuer deux types de déplacement : vous avancez votre pion d'une case vers le centre du plateau de jeu et de trois cases vers la gauche.



Les Pions :

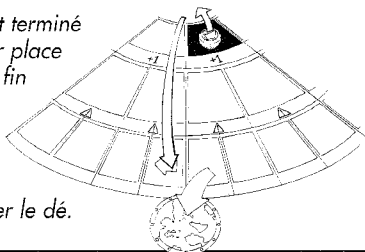
- Vous ne pouvez pas déplacer votre pion en diagonale.
- Une case peut être occupée par plusieurs pions à la fois.

Vous pouvez adopter une stratégie qui vous permet d'atteindre rapidement votre but : passer d'une piste à l'autre et vous rapprocher du centre afin d'effectuer un tour complet.

Réponses incorrectes : Si votre réponse est incorrecte, vous devez déplacer votre pion d'une case vers le centre du plateau de jeu.

Attention ! Si votre pion tombe sur la case centrale, vous devez recommencer le parcours et donc retourner sur votre case départ.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur déplacement, le lecteur place la carte de jeu utilisée à la fin du paquet de cartes. Le joueur à sa gauche devient lecteur à son tour et le deuxième joueur à sa gauche est chargé de lancer le dé.



LE GAGNANT

Pour remporter une partie, il faut effectuer un tour complet afin de terminer son tour sur le globe de la couleur correspondant à celle de son pion. Vous n'êtes pas obligé de terminer la partie sur la case globe par un nombre de déplacements correspondant au nombre de points que vous avez obtenus.

Exemple :

Il vous faut vous déplacer de 3 cases pour gagner. Or, vous disposez à ce tour de 4 déplacements. Et bien, vous avez gagné !

Si deux joueurs atteignent leur globe dans le même tour, ils sont déclarés ex-aequo.

SI VOUS SOUHAITEZ PLUS DE STRATEGIE DANS LE JEU.

Ajoutez donc les règles suivantes de bonus du lanceur de dé.

Lorsque c'est votre tour de lancer le dé, vous avez la possibilité d'effectuer un déplacement supplémentaire : si vous avez donné la bonne réponse et que votre pion se trouvait sur la piste inférieure (la plus proche du centre, identifiée par des "+1"), vous pouvez vous déplacer de deux cases au lieu d'une seule. Vous pouvez soit rester sur cette piste, soit changer de piste vers l'extérieur du plateau, ou combiner les deux.

Si en plus votre réponse correspond à ce qui est indiqué par le dé (carte "Vérité" et dé "cœur entier" ou carte "Mensonges, Salades" et dé "cœur brisé"), vous pouvez vous déplacer du nombre de cases (de 1 à 3) indiqué par le dé.

Exemple : Un lanceur de dé brillant (et chanceux) peut se déplacer de 5 cases durant le même tour.

- 1 case : réponse correcte
- 1 case : bonus car "lanceur de dé" + pion sur piste inférieure (marquée "+1")
- 3 cases : chiffre indiqué par le dé + si le cœur correspond à la réponse donnée.

Cependant, si vous avez joué la mauvaise carte (réponse incorrecte), et que votre pion se trouve sur la piste intermédiaire comportant des signes de "danger" ⚠, vous devez le déplacer de deux cases en direction du centre du plateau. Votre pion s'arrêtant sur la case centrale, vous êtes obligé... de retourner sur votre case départ!

SI VOUS NE JOUEZ QU'A DEUX OU TROIS

Comme alternative à la règle de base particulièrement adapté à seulement deux ou trois joueurs, le lecteur peut aussi essayer de deviner la bonne réponse, en jouant les cartes "Vérité" ou "Mensonges, Salades". Le lecteur lit alors l'affirmation à haute voix en posant la carte de jeu sur la table afin qu'il ne puisse pas regarder la réponse. La partie se déroule comme précédemment.

© 1995 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

MB
JEUX

**Mensonges,
Salades**
VERITÉ