

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.

©1981 by Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention.

MB France, Service Contrôle qualité, BP 13, 73370
LE BOURGET-DU-LAC.

4296-XF 281



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 recoivent 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 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
avez posé la ou les bonnes cartes sur la
case correspondante, vous la (ou les)
retournez. Celui qui a crié "Menteur"