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.

© 1993 Hasbro International Inc. Tous droits réservés. Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles. Distribué en Suisse par MB (Switzerland) AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.

4296F0693

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