

# Jeux de **MENTEUR**

## DES ANIMAUX DE LA FERME

Dès  
5 ans

20  
min

2 à 4  
joueurs

41  
cartes

**4 familles :**  
vert, jaune, orange et bleu + 1 carte joker



### **BUT DU JEU :**

Se débarrasser de toutes ses cartes !

### **DÉROULEMENT DE LA PARTIE :**

*Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.*

- Distribuer le même nombre de cartes entre chaque

joueur. Chacun range ses cartes par famille.

- Le premier joueur dépose une carte au centre, **face découverte**, en nommant la famille de la carte.
- À tour de rôle, les joueurs doivent **déposer par-dessus une carte de la même famille**, face cachée, en la nommant. Ils continuent ainsi jusqu'à ce qu'un joueur en accuse un autre, car les joueurs peuvent dire la vérité ou mentir !
- **Si un joueur a un doute sur son adversaire, il dit : « Menteur ! »** Le joueur accusé retourne sa carte :
  - **S'il a menti**, il récupère toutes les cartes déposées depuis le début du tour.
  - **S'il n'a pas menti**, c'est son accusateur qui prend toutes les cartes.
- Celui qui a récupéré le pli **relance la partie** en déposant une nouvelle carte, face découverte, en nommant sa famille.
- **La carte joker** : elle peut être utilisée à tout moment et permet de changer de couleur. Mais comme tout est permis, on peut aussi mentir sur sa carte joker !

## **FIN DE LA PARTIE :**

La partie s'arrête quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes : **c'est lui le vainqueur !**

## **QUE SE PASSE-T-IL SI...**

- **... il reste des cartes à distribuer ?** On les met de côté, car elles ne seront pas utilisées dans cette partie.
- **... deux joueurs se font accuser en même temps ?** Il faut déterminer lequel a été accusé en premier. Si celui-ci a menti, il prend toutes les cartes. Mais s'il a dit la vérité, c'est au second joueur de dévoiler son jeu !