

Scheinheilig

Joueurs: 2 – 8 personnes
Âge: à partir de 8 ans
Durée: environ 30 minutes

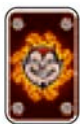
Matériel



70 cartes Nombre
(valeurs de 1 à 10)



26 cartes
Ange



8 cartes
Démon



8 cartes
Suspension



1 dé
Vengeance

Idée du jeu

Comme dans la vie réelle, un petit démon peut se cacher derrière un visage d'ange, surtout quand il s'agit de se débarrasser des cartes que l'on a en main. Quand des cartes de valeur 1 sont exigées, on ne peut jouer uniquement que des cartes de valeur 1 à moins de mentir. Heureusement, quand un menteur est pris sur le fait, le dé de la vengeance s'abat sur lui.

Le premier qui n'a plus de cartes en main met fin à la manche et reçoit comme points la valeur de l'ensemble des cartes de ses adversaires. Celui qui obtient 500 points à l'issue de plusieurs manches est déclaré vainqueur.

Mise en place

Toutes les cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 10 qu'il prend en main. Le restant des cartes forme une pioche face cachée.

Attention: Tous les joueurs doivent tenir leurs cartes de telle manière que les autres joueurs puissent connaître leur nombre à tout moment.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. A son tour, on joue une ou plusieurs cartes de sa main sur la défausse au centre de la table, ou on passe et tire une carte de la pioche que l'on ajoute à sa main. Ensuite c'est le tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Poser une carte

Les cartes sont délibérément placées face cachée sur la défausse. On commence avec la carte de valeur 1. Le joueur dont c'est le tour, joue face cachée autant de carte de valeur 1 qu'il veut et dit tout haut « Un » pour chaque carte. Ainsi, il décide s'il joue honnêtement la valeur de la carte exigée, ou s'il veut mentir.

Il ment pendant qu'il joue une ou plusieurs cartes ne convenant pas et en plus annonce toujours la valeur de la carte exigée. Le joueur termine son tour avec les mots « L'honnêteté gagne ».

C'est le tour du joueur suivant, il doit jouer des cartes de valeur **2**, puis le joueur suivant peut seulement jouer des cartes de valeur **3** etc., jusqu'à **10**. Pour un meilleur aperçu des cartes qui ont été posées sur la défausse, les cartes d'un joueur sont toujours placées en travers des cartes du joueur précédent.



Pioche



Défausse

***Exemple:** C'est au tour d'André de jouer des cartes 5. Il dépose un 5 et dit « Cinq », dépose une autre carte 5 et dit à nouveau « Cinq ». Puisque André a placé les cartes face cachée, aucun de ses adversaires ne sait s'il a dit la vérité ou non.*

Quand un joueur a joué des cartes de valeur 10, les cartes de la défausse et les cartes de la pioche sont mélangées pour former une nouvelle pioche. Le joueur suivant recommence à jouer avec les cartes 1.

Crier « Menteur »

Chaque adversaire qui a le sentiment que le joueur précédent a menti peut annoncer « Menteur ». C'est seulement possible tant que le joueur suivant n'a pas encore joué de cartes.

L'adversaire désigne la carte jouée précédemment qu'il met en doute, par exemple « la première carte » ou « la troisième carte ». Ensuite le joueur dont c'était le tour, dévoile seulement la carte concernée.

Si le joueur a menti, il doit reprendre en main les cartes qu'il a posé, à partir de la carte désignée, y compris cette dernière. Il ne doit pas montrer les autres cartes à ses adversaires.

***Exemple:** Lors du tour de Béatrice on joue avec les cartes 6. Elle joue un 4, après un 10 et après un 6, chaque fois elle annonce « Six ». Ensuite Julie dit « Menteur sur la deuxième carte ». Béatrice doit révéler la deuxième carte. C'est un 10, elle reprend en main le 6 et le 10. De plus, elle fait attention à ce que ses adversaires ne voient pas le 6. Le 4 reste sur la défausse.*

Si un Menteur est démasqué, il lance une fois le dé de la vengeance pour sa peine. Il tire autant de cartes de la pioche qu'indiqué par la face du dé. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Note importante: Si la **première** carte est mise en doute avec succès, le joueur suivant joue ses cartes avec la valeur exigée précédemment. Dans la défausse de l'exemple précédent ce serait le **6**. Si la seconde carte ou la suivante était mise en doute, le joueur suivant poursuit la partie avec la valeur de carte immédiatement supérieure.

Si le joueur a dit la vérité et la carte découverte avait bien la valeur correcte (ou était un Ange), le joueur qui a annoncé « Menteur » lance le dé de la vengeance et tire autant de cartes de la pioche qu'indiqué par le dé.

Les cartes de la défausse restent en place, et le joueur suivant poursuit la partie avec des cartes de valeur directement supérieure.

Passer

Si un joueur n'a aucune carte en main qui convienne et qu'il ne veut pas non plus mentir, il doit piocher une carte et la mettre en main. Cette carte peut être jouée immédiatement sur la défausse.

Cartes Action



Les **cartes Ange** sont des jokers et peuvent remplacer n'importe quelle valeur. LesANGES doivent être conservés aussi longtemps que possible, puisqu'ils sont très utiles pour la phase finale d'une manche. Une carte Ange peut aussi être jouée comme dernière carte de la manche.



Il n'y a aucune valeur sur les **cartes Démon**. Ils ne peuvent jamais être joués en disant la vérité. Pour s'en débarrasser le joueur est obligé de mentir !



La **carte Suspension** se joue face cachée. Cette carte est jouée seule pendant le tour d'un autre joueur. Il dit immédiatement « Suspension ». Le joueur dont c'est le tour s'arrête immédiatement. Il ne peut ni poser une carte ni en piocher une. Une carte Ange peut également être utilisée comme carte « Suspension ». La carte Suspension ou Ange jouée lors de cette action reste où elle se trouve dans la défausse.

On peut également mentir lors de l'action Suspension. Par exemple, un joueur peut jouer une seule carte Valeur et dire « Suspension ». Si le joueur est démasqué, il reprend en main la carte inexacte, lance le dé de la vengeance et tire autant de cartes de la pioche qu'indiqué par le dé.

Attention: La carte Suspension ne peut pas être jouée pour terminer une manche de jeu.

Fin d'un manche et décompte

Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main, il met fin à la manche qu'il remporte. Ses adversaires comptent la valeur totale des cartes qu'ils ont encore en main. Ceux-ci sont notés sur une feuille de papier comme points positifs pour le vainqueur de la manche. Ensuite, on mélange les cartes et les distribue pour la manche suivante.

Cartes Valeur comptent pour leur valeur correspondante	1 à 10 points
Cartes Suspension valent	20 points
Cartes Ange valent	30 points
Cartes Démon valent	40 points

Fin du jeu

Le jeu menteur se termine quand un joueur obtient 500 points ou plus à la fin d'une manche. Il est déclaré vainqueur. S'il y a plusieurs joueurs qui atteignent ce score, le vainqueur est celui qui a le plus de points.

Variantes

Variante 1

On distribue seulement 9 cartes et chaque joueur reçoit en plus une carte Démon. Le charme de cette variante vient du fait que chaque joueur doit mentir une fois.

Variante 2

On ne met pas en doute qu'une seule carte d'un joueur mais toutes ses cartes. Ainsi, le joueur doit révéler toutes les cartes qu'il a joué pour prouver qu'il a dit la vérité. Si une carte ne correspond pas, le joueur doit reprendre toutes les cartes qu'il a posé et doit lancer le dé de la vengeance. Il tire autant de cartes de la pioche qu'indiqué par le dé.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMX



Distribution France:

B.P.30 - F 62930

Wimereux

www.gigamic.com

Traduction française - v1.0



LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>