Deck menteur

Matériel

- 2 à 4 joueurs
- 1 jeu de 54 cartes complet
- Distribution initiale :
  - Chaque joueur reçoit un paquet de 6 cartes numérotées de As à 6 d'une même couleur (pique, cœur, carreau, trèfle)
- Pioche commune :
  - 6 cartes carreaux
  - 6 cartes piques
  - 6 cartes trèfles
  - 2 jokers

Préparation

1. Chaque joueur reçoit son paquet de 6 cartes d'une couleur unique, le mélange et le pose face cachée
2. Mélanger les 6 cartes carreaux + 6 cartes piques + 6 cartes trèfles + 2 jokers
3. Distribuer 5 cartes de la pioche commune à chaque joueur

Déroulement du Jeu

Début du Tour

1. Un joueur annonce un type de carte parmi :
   - Trèfles
   - Piques
   - Carreaux

Tour de Jeu

2. Le premier joueur dépose **face cachée** un nombre de cartes de son choix :
   - Les cartes peuvent correspondre à l'annonce
   - **Le joueur peut mentir** et déposer d'autres cartes

Progression du Tour

3. Le tour de table continue :
   - Chaque joueur peut déposer des cartes face cachée
   - **Tant que personne n'accuse le joueur précédent de mentir, le tour peut revenir au premier joueur**
   - Chaque joueur peut ajouter des cartes à la suite

Actions du Joueur

4. Un joueur peut :
   - **Déposer des cartes face cachée**
   - **Accuser le joueur précédent de mentir**

Vérification du Mensonge

5. Si un joueur est accusé de mentir :
   - **Le joueur mis en cause révèle ses cartes**

Cas 1 : Les Cartes Correspondent à l'Annonce

- L'accusateur doit défausser la première carte de son paquet
  - Si c'est un AS (1), il est éliminé
  - Sinon, il continue de jouer avec un paquet réduit

Cas 2 : Les Cartes Ne Correspondent Pas

- Le joueur accusé de mentir doit défausser la première carte de son paquet
  - Si c'est un AS (1), il est éliminé
  - Sinon, il continue de jouer avec un paquet réduit

Jokers

- Les jokers peuvent remplacer n'importe quelle carte

Fin de Partie

- Le dernier joueur encore en jeu remporte la partie

Points Spéciaux

- **La Ruse** : Mentir peut être une stratégie, mais comporte des risques
- **Tension Croissante** : À chaque confrontation, le risque d'élimination augmente
- **Rotation Infinie** : Le tour peut revenir au premier joueur jusqu'à ce que quelqu'un accuse de mensonge

---

Révision #1
Créé 2024-12-06 16:02:45 UTC par Admin
Mis à jour 2024-12-06 16:07:52 UTC par Admin