

# 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