

MENTEUR APÉRO

POUR TOUS |  52 |  18+ |  2+

BUT DU JEU

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.

MISE EN PLACE DU JEU

Distribuer toutes les cartes en quantités égales entre chaque joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

Le 1^{er} joueur pose une carte, face visible, sur le tapis ou la table de jeu et annonce la couleur de sa carte (Cœur, Carreau, Trèfle, Pique). Puis, chacun des autres joueurs pose, à tour de rôle, une carte face cachée, en annonçant la même couleur.

Lorsqu'un joueur pense qu'un des adversaires a menti, il dit «Menteur !». Si l'adversaire a réellement menti, celui-ci récupère toutes les cartes du tapis sinon ET doit boire une gorgée, c'est celui qui a crié «Menteur !» qui ramasse ET boit une gorgée.

Le but étant de se débarrasser de toutes ses cartes, le gagnant est celui qui n'a plus de cartes en main.

Variante : au lieu des couleurs des cartes, on peut annoncer la suite des cartes (7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As, etc.).

Vous pouvez faire ce jeu à partir de cocktails étonnants : jus d'orange/café, sirop de menthe/pamplemousse, lait/huile d'olive.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français