

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Lügenbeutel - Sac de Mensonges

Pour 2 à 8 joueurs de 8 à 108 ans © Amigo, 1989

Traduction française par François Haffner, d'après la traduction anglaise de Pitt Crandlemire

Contenu

Note du traducteur : il existe plusieurs versions de Lügenbeutel. Le nombre de cartes varie selon l'édition.



Edition 1977

112 cartes :
80 numérotées de 1 à 10
20 jokers
6 passer un tour
6 Lügenbeutel

1 dé



Edition 1995

112 cartes :
70 numérotées de 1 à 10
26 jokers
8 passer un tour
8 Lügenbeutel

1 dé

Déroulement du jeu

Les cartes sont bien mélangées. Désignez un donneur qui distribue 10 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est placé au centre de la table pour servir de pioche. Les joueurs prennent leurs cartes et les trient dans leur main.

Tous les joueurs doivent tenir leurs cartes d'une telle façon que les autres joueurs peuvent voir combien il leur en reste.

Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes. A son tour, chaque joueur peut jouer une ou plusieurs cartes. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer de cartes, il doit tirer 1 carte du dessus de la pioche.

Les cartes sont jouées face cachée au centre de la table en une pile. On commence la partie en posant des cartes "1". Le joueur dont c'est le tour peut jouer autant de cartes "1" face cachée qu'il souhaite. Puis, le joueur suivant pose alors des "2", le suivant des "3", etc. et ainsi jusqu'aux "10". Toutes les cartes sont alors brouillées avec la pioche pour former une nouvelle pioche et à nouveau on recommence à poser des "1", etc.

Exemple : un joueur est à son tour et il doit poser du "5". Il joue un 5 et dit "Cinq", joue un autre 5 et dit "Cinq" à nouveau, etc. jusqu'à ce qu'il n'en ait plus. Les cartes sont jouées avec la face cachée, donc aucun des autres joueurs ne sait à coup sûr s'il a menti ou s'il a dit la vérité.

Bluff

Si un joueur n'a aucune des cartes demandées ou s'il veut tout simplement jouer plus de cartes qu'il n'en a en réalité, il peut le faire mais il doit être prudent pour ne pas se faire attraper !

Menteur !

N'importe quel joueur peut déclarer « Menteur ! » s'il pense que le joueur dont c'est actuellement le tour a menti. Cependant, soyez conscient que notre expérience a démontré que le joueur qui dénonce le moins ses adversaires est généralement le gagnant.

Si une dénonciation a eu lieu, le joueur actif doit retourner faces visibles toutes les cartes qu'il a jouées pour montrer si il disait vraiment la vérité.

S'il avait menti, peu importe que ce soit un peu ou beaucoup, il doit reprendre en main toutes les cartes qu'il a jouées à ce tour. Puis, il doit jeter le dé de vengeance et tirer de la pioche autant de cartes que la valeur du dé.

Exemple : le nombre à jouer est 5. Le joueur actif joue comme suit : un 5, un autre 5, un 10 et un autre 5. Un adversaire déclare « *Menteur !* ». Le joueur actif doit reprendre en main toutes les cartes qu'il a jouées (5, 5, 10 et 5) et jeter le dé de vengeance. Si le dé indique 3, il doit tirer 3 cartes de la pioche. C'est ensuite au tour du joueur suivant qui doit à son tour poser des 5, puisque cela n'a pas encore été réalisé correctement.

Si cependant le joueur n'avait joué que des cartes correctes, c'est alors le joueur qui l'a dénoncé qui doit jeter le dé de vengeance et tirer autant de cartes que l'indique le dé ! Les cartes jouées, qui étaient correctes, restent sur la pile et c'est au joueur suivant de continuer avec le nombre suivant.

Cartes d'action

Il existe deux cartes d'action différentes.

Saute ton tour (dessin de carte dans un symbole d'interdiction)

Cette carte peut être jouée n'importe quand, toujours face cachée. Aucune autre carte ne peut être jouée dans le même tour. Le joueur doit dire clairement "Tu sautes ton tour" ou "Saute". Le joueur suivant passe alors son tour. Il ne peut ni jouer, ni tirer de carte.

Remarque : si un joueur joue ou prétend jouer la carte d'action "Saute ton tour", d'autres joueurs peuvent aussi le traiter de menteur. On traite alors cette dénonciation comme décrit ci-dessus.

Important : cette carte ne peut en aucun cas être jouée comme dernière carte, pour gagner la partie.

Joker

Cette carte peut être jouée à tout moment comme si c'était une autre carte, y compris une "Saute ton tour". Si elle est jouée comme une "Saute ton tour", aucune autre carte ne peut être jouée en même temps.

Conseil : n'utilisez pas trop vite vos jokers, car vous en aurez probablement besoin en fin de partie.

Cartes Lügenbeutel

Cette carte n'est pas une carte d'action, n'a aucune valeur et ne peut remplacer aucune autre carte. La seule façon de s'en servir est donc de mentir !

Variante pour l'utilisation de cette carte : on ne distribue que 9 cartes à chaque joueur au début. On distribue ensuite à chacun un Lügenbeutel. L'intérêt de cette variante, c'est que chacun des joueurs doit mentir au moins une fois et que chacun le sait !

Passer

Si un joueur n'a pas la carte exigée pour jouer et qu'il ne veut pas mentir, il peut annoncer à haute voix "Je passe". Il doit toutefois tirer une carte de la pioche. S'il tire la carte exigée, il peut la jouer immédiatement. [Note du traducteur : bien que les règles ne le précisent pas, mais pour respecter l'esprit du jeu, vous pouvez jouer la carte tirée comme si elle était du type recherché].

Fin de la partie

N'importe quel le joueur qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes gagne la manche. Les autres joueurs doivent maintenant additionner la valeur des cartes qui leur restent. Le vainqueur gagne les points de tous les autres joueurs.

Le vainqueur de la partie est le premier qui obtient 500 points à l'issue d'une manche.

Comptes

Toutes les cartes de nombre comptent pour leur valeur, soit de 1 à 10 points.

Saute ton tour : 20 points

Joker : 30 points

Lügenbeutel : 40 points