

WHY YOU LYING 工讀生別裝了!

Nombre de joueurs : 2~6, Durée du jeu : 30~45 min, Âge : 8+

Mise en place du jeu (guide rapide) :

Triez les cartes par couleur dans des paquets séparés, 30 cartes dans chaque paquet. Par défaut, le perdant de la dernière manche commence la partie.

Sinon, si les joueurs commencent une partie pour la première fois, choisissez le premier joueur selon la méthode suivante :

Chaque joueur prend un paquet de 30 cartes, le mélange, puis pioche et révèle une carte. Regardez en bas de la carte, vous trouverez une liste d'animaux ; le joueur ayant la carte la plus proche du cricket est le premier joueur.

Cricket > Araignée > Poisson > Poulet > Lapin > Ouvrier mascotte

En cas d'égalité, les vainqueurs piochent une autre carte de leur paquet et comparent à nouveau, en répétant ceci jusqu'à ce qu'il y ait une résolution de l'égalité. Chaque joueur mélange la ou les cartes qu'il a piochées dans son paquet.

Au début de chaque manche, chaque joueur mélange son paquet et pioche 5 cartes qu'il prend en main. Cela formera sa main de cartes à jouer.

Après que les joueurs ont regardé leurs cartes en main, le premier joueur annonce « X nombre de Y animaux, avec Z quantité d'ailes ou de pattes ». Lorsqu'un joueur dans la manche se fait prendre à bluffer (à mentir) ou manque sa tentative d'attraper le bluffeur ; le joueur perd le type de carte appelée de son paquet, et la carte est placée devant le vainqueur comme carte point (si la personne n'a pas le type de carte annoncé restant dans son paquet, alors elle perd une carte Ouvrier mascotte. Si la personne n'a pas non plus de carte Ouvrier mascotte dans son paquet, le vainqueur peut choisir le type de carte qu'il veut prendre).

Lorsqu'un joueur a récupéré 5 cartes point des autres joueurs, il gagne la partie.

Règles du jeu :

Ce jeu nécessite au moins 2 joueurs. Chaque joueur commence avec un paquet de 30 cartes.

Au début de chaque manche, chaque joueur mélange son paquet et pioche 5 cartes dans sa main. Ne révélez pas les cartes en main aux autres joueurs.

Le perdant de la dernière manche est le premier joueur ; dans le cas d'une nouvelle partie, choisissez le premier joueur en suivant la méthode mentionnée dans la mise en place du jeu. Le premier joueur décide pour cette manche s'il va jouer avec le type - Ailes ou pattes. Cette décision sera maintenue pendant toute la durée de la manche.

Le premier joueur annonce « X nombre de Y animaux, avec Z quantité d'ailes ou de pattes ». Cela signifie que le joueur prédit que sur toutes les cartes en main de tous les joueurs, il y a au moins X nombre de Y animaux ; de même, sur toutes les cartes en main de tous les joueurs, il y a Z nombres d'ailes ou de pattes. X doit être au moins le nombre de joueurs plus un, tandis que Z peut être zéro ou tout autre nombre pair (c'est-à-dire 2 ou 4 ou 6, etc.).

Exemple : Dans une partie à quatre joueurs, le premier joueur annonce « Cinq poulets et dix ailes », ce qui signifie que le premier joueur fait une prédiction que dans les quatre mains des joueurs, il y a au moins cinq poulets et au moins dix ailes dans tous les animaux (que vous additionnez) sur les 20 cartes en main des joueurs.

Une fois que le premier joueur a annoncé les ailes, la manche se poursuit jusqu'à ce que quelqu'un soit pris en flagrant délit de bluff ou ne parvienne pas à attraper quelqu'un d'autre en train de bluffer. Les autres joueurs ne peuvent pas changer le nombre de pattes annoncées.

Ensuite, dans le sens horaire, le joueur suivant peut décider d'« attraper le bluffeur » (annonce que le joueur précédent a bluffé), ou commence son tour, (si le premier joueur a décidé d'annoncer des ailes) ; ce joueur peut faire une annonce sur un nouveau nombre du même animal, annoncer un nouvel animal (en suivant les règles décrites ci-dessous), annoncer un nouveau nombre d'ailes.

Règles pour que le joueur puisse annoncer un nouveau nombre d'animaux, changer le type d'animal ou annoncer le nombre de pattes ou d'ailes.

A) X doit être plus élevé que le nombre précédemment annoncé (si un nombre plus élevé de X est annoncé, le joueur peut choisir de ne pas changer Y et Z).

B) Cependant, si le joueur ne souhaite pas changer X, alors le type d'animal Y doit être au moins une place plus à gauche sur la liste des animaux (Si Y est changé en un animal plus à gauche, alors le joueur peut choisir de ne pas changer Z)

C) Si le joueur ne souhaite pas annoncer un X ou un Y différent, il doit alors augmenter le nombre de Z d'au moins deux (Z ne peut être qu'un nombre pair).

Le joueur peut changer au moins un élément pendant l'annonce.

Exemple : Le premier joueur a annoncé « Cinq poulets, dix ailes ». Ensuite, le joueur actif suivant peut choisir d'« attraper le bluffeur », ou le joueur peut choisir d'annoncer :

A) « Six poulets (ou lapins ou ouvriers mascotte), dix ailes ».

B) « Cinq poissons (ou araignées ou crickets), dix ailes ».

C) « Cinq poulets, douze ailes ».

Remarque : le joueur peut choisir de changer tous les éléments ou d'annoncer des nombres plus élevés (par exemple, vous pouvez appeler « Dix poissons, seize ailes »).

La carte Ouvrier mascotte peut prétendre être n'importe quel type d'animal, c'est donc une carte joker et elle peut représenter n'importe quel animal (quelle que soit l'illustration sur la carte Ouvrier mascotte).

Cependant, tout joueur peut, pendant son tour actif, avant d'annoncer, dire « Pourquoi tu mens ? » ; ensuite pour le reste de la manche, la carte Ouvrier mascotte ne peut pas être comptée comme un autre animal (le joueur qui a dit « Pourquoi tu mens ? » à son tour doit suivre en appelant le nombre X du type d'animal Y et les nombres Z des ailes ou des pattes).

Remarque :

*Les joueurs suivants ne peuvent pas changer les ailes en pattes ou inversement pendant la manche. Comme la décision de jouer avec des nombres d'ailes ou de pattes, cette décision reste valable jusqu'à la fin de la manche.

*Lorsque les joueurs annoncent un nombre plus élevé d'animaux, le nombre peut être n'importe quel nombre plus élevé que le nombre précédemment appelé.

*Lorsque le joueur annonce un nombre plus élevé d'ailes ou de pattes, le nombre doit être un nombre pair.

*Quel que soit l'animal que l'Ouvrier mascotte prétend être, chaque carte d'Ouvrier mascotte ne compte toujours que pour 2 pattes et pas d'ailes.

*Le joueur qui a annoncé le nombre d'animaux et les ailes ou les pattes est le joueur actif.

La partie se poursuit avec chaque joueur qui appelle un nouveau nombre d'un type d'animal et le nombre d'ailes ou de pattes, jusqu'à ce qu'un joueur décide d'« attraper le bluffeur » (Tout le monde peut tenter d'« attraper le bluffeur », il n'est pas nécessaire d'attendre l'ordre du tour. Mais si deux joueurs ou plus veulent tenter d'« attraper le bluffeur », le joueur le plus proche du joueur actif, dans le sens horaire, aura la priorité).

Tous les joueurs doivent alors révéler les cinq cartes qu'ils ont en main. À ce moment, chaque joueur vérifie le nombre de cartes du type d'animal annoncé plus le nombre de mascottes (si « Pourquoi tu mens ? » n'a pas été annoncé), additionnez le nombre pour vérifier s'il est égal ou supérieur au nombre annoncé.

Chaque joueur vérifie le nombre d'ailes ou de pattes de toutes les cartes qu'il a en main, additionne et révèle le montant, puis tous les joueurs additionnent tous les nombres et vérifient s'ils sont égaux ou supérieurs au nombre d'ailes ou de pattes appelé.

Si le joueur actif est pris en train de bluffer, il est le perdant de la manche, et le joueur qui a tenté d'« attraper le bluffeur » est le vainqueur de la manche. Si le joueur qui a tenté d'« attraper le bluffeur » ne parvient pas à prendre le joueur actif en train de mentir, c'est-à-dire que toutes les cartes de la main de tous les joueurs contiennent des nombres d'animaux du type choisi et des nombres d'ailes ou de pattes tous deux égaux ou supérieurs au montant annoncé par le joueur actif ; le joueur qui a annoncé tenter d'« attraper le bluffeur » est alors le perdant et le joueur actif est le vainqueur.

Remarque : pour le joueur actif qui annonce « X nombre de Y animal/s, avec Z quantité d'ailes ou de pattes », toutes les informations annoncées doivent être inférieures ou égales au total des nombres dans les mains de tous les joueurs.

Quel que soit le nombre d'animaux ou le nombre d'ailes ou de pattes annoncé, toute fausse information fera en sorte que le joueur actif sera considéré comme bluffant.

Le perdant de la manche prend une carte du type annoncé, la place face visible devant la table du vainqueur comme carte point. (Si la personne n'a pas le type de carte annoncé restant dans son paquet, alors elle perd une carte Ouvrier Mascotte. Si la personne n'a pas non plus de carte Ouvrier mascotte dans son paquet, le vainqueur peut choisir le type de carte qu'il veut prendre).

Exemple : Quatre joueurs jouent une partie avec les cartes suivantes en main :

Joueur A : 1 Ouvrier mascotte, 2 Poulets et 2 Poissons

Joueur B : 1 Ouvrier mascotte, 2 lapins, 1 poisson et 1 araignée

Joueur C : 1 lapin, 3 poissons et 1 araignée

Joueur D : 1 Ouvrier mascotte, 1 poulet, 2 araignées, 1 cricket

Attraper le bluffeur : le joueur actif annonce « Cinq poulets, douze ailes » et toutes les cartes sont dévoilées : Il n'y a que 3 poulets au total, mais il y a aussi 3 cartes jokers d'Ouvriers mascottes qui peuvent compter comme des poulets, donc un total de 6, donc supérieur à cinq, c'est bon. Mais sur toutes les cartes en main des joueurs, il n'y a que 10 ailes (3 Poulets et 1 Cricket) ; donc pour le nombre d'ailes faisant partie de l'annonce, c'est manqué. Le joueur actif a été pris en train de bluffer, et doit donc donner une carte Poulet de son paquet au joueur qui a attrapé le bluffeur comme une carte point.



Joueur A

Joueur B

Joueur C

Joueur D

Outre les cartes point, tous les joueurs remettent leurs cartes dans leur paquet. Le perdant devient alors le premier joueur et commence la manche suivante.

Lorsqu'un joueur a récupéré 5 cartes point des autres joueurs, il remporte la partie.

Mode facile :

Lorsque vous jouez avec des enfants plus jeunes, vous pouvez utiliser le mode facile à la place. Le jeu peut être joué sans annoncer le nombre d'ailes ou de pattes. Ce jeu est très similaire au jeu de bluff avec des dés (Liar's Dice).



Date de production

juin 2019

Conception du jeu

X-Multiverse, Jin C.

Illustration

Raymond Chen

Conception d'interface utilisateur

Chen Zhi Fan

Livret de règles

KongKong

Traduction en français

Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises

Natacha Athimon-

Constant