

Flunkern - Vessies ou Lanternes ?

Un jeu de M. -A. Casasola Merkle
et Tobias Biedermann pour 3 à 6 joueurs.

Tomates ? Vous avez dit tomates ? 12 cartes en main et un seul but : s'en débarrasser au plus vite ! Mais par tour seul un légume est en jeu et que faire si vous ne le possédez pas ? Exact, tentez de faire prendre des vessies pour des lanternes ... un jeu passionnant pour menteurs avertis ou pour ceux qui souhaitent le devenir ...

Préparation :

Les cartes légumes sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 8, qu'il garde cachées des autres joueurs. Le reste des cartes légumes forme la réserve qui est posée face cachée sur la table. En plus, chaque joueur reçoit 4 cartes action (1 carte « Bombe », 1 carte « Légume au choix », 1 carte « Changement de direction » et 1 carte « Double accusation ») qu'il ajoute à sa main. Si il y a moins de 6 joueurs, le restant des cartes action est mis dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune débute la partie, et annonce un légume (p.ex. Haricot). Il dépose une carte de sa main, face cachée au centre de la table. (ça peut ne pas être une carte « Haricot »).

Ensuite le tour se poursuit dans le sens horaire. Arrive le tour du joueur suivant, et il doit choisir entre les deux actions suivantes :

1. Jouer une carte de sa main :

Le joueur dépose, face cachée, une de ses cartes au centre de la table (sur la ou les cartes précédentes pour former une défausse, face cachée) et répète le nom du légume demandé (dans notre cas « Haricot »). Il décide secrètement si il joue effectivement le « haricot » demandé ou il peut mentir et se défaire ainsi d'un autre légume.

2. Accuser son prédécesseur :

Si, à son tour de jeu, le joueur a le sentiment que son prédécesseur a menti, il l'accuse et dit « Menteur ». Il révèle la dernière carte de la défausse, et uniquement celle-ci.

Deux cas sont possibles :

1. Le joueur précédent a effectivement triché, et un autre légume a été révélé.

Dans ce cas, le tricheur ramasse autant de carte de la réserve que le nombre indiqué par la carte révélée et les ajoute à sa main.

2. Le joueur précédent a dit la vérité, et c'est bien le légume demandé qui est révélé. L'accusateur reçoit autant de carte de la réserve que le nombre indiqué par la carte légume révélée et les ajoute à sa main.

Note : Si la réserve est épuisée, les cartes de la défausse sont mélangées (y compris les cartes actions qui s'y trouvent) pour former une nouvelle réserve face cachée.

Après une accusation, commence une nouvelle manche. Les cartes de la défausse restent en place. Celui qui vient de prendre les cartes suite à l'accusation, est le nouveau premier joueur. Il annonce un légume et joue une carte face cachée.

Les cartes Action :

Une carte action peut être jouée à la place d'une carte légume.



« Bombe » : Cette carte se joue face cachée sur la défausse. Si une « Bombe » est révélée, l'accusateur ajoute à son jeu toute la défausse des cartes jouées, y compris la carte « Bombe ». Dans ce cas, il ne prend pas de carte de la réserve.



« Légume au choix » : Cette carte se joue face visible sur la défausse. Le joueur annonce un légume de son choix (p.ex. « Cornichon »). Il peut décider de conserver le légume précédent ou de choisir un nouveau légume. Avec cette carte il ne doit pas jouer une carte légume et c'est ensuite au joueur suivant.



« Changement de direction » : Cette carte se joue face visible sur la défausse. Elle modifie le sens du jeu : au lieu de jouer dans le sens horaire, on joue dans le sens inverse. La nouvelle direction reste inchangée aussi longtemps qu'une nouvelle carte « Changement de direction » ne sera jouée. Directement après cette carte, il ne peut y avoir d'accusation.



« Double accusation » : Cette carte se joue face visible sur la défausse. Elle ne peut être jouée uniquement que par le joueur qui accuse son prédécesseur, mais avant d'avoir dévoilée la carte de la défausse.

Le joueur qui est pris en défaut doit doubler le nombre de cartes à prendre en main.

Note : Si une Bombe est dévoilée à la place d'une carte légume, le joueur qui accusait et qui a fait une double accusation prend la totalité de la défausse comme pour une bombe.

Fin du jeu :

Un joueur dépose sa dernière carte, il a gagné la partie - à moins que la carte ne soit mise en doute par le joueur suivant. (dans ce cas, le jeu continue normalement). La partie se termine si la réserve est épuisée pour la seconde fois. Si un joueur doit encore recevoir des cartes, la défausse est mélangée normalement et le joueur reçoit les cartes dont il a besoin. On procède au décompte : chaque joueur compte ses points : une carte légume vaut la valeur qu'elle indique et une carte action vaut 10 points. Le joueur avec le moins de points a gagné.