



Organisation d'une partie

Une partie est divisée en manches où chaque joueur commence avec 5 cartes en main. Une manche s'arrête quand un joueur a menti et qu'il est découvert, ou lorsque tous les joueurs ont épuisé leurs 5 cartes.

On commence alors une autre manche en redistribuant les cartes de façon à ce que chacun retrouve 5 cartes en main.

Une partie s'arrête quand il n'est plus possible de distribuer des cartes pour que chacun commence une nouvelle manche avec 5 cartes.

Le vainqueur est alors le joueur ayant reçu le moins de crapauds (pénalités).

Organisation des manches

1) Chaque joueur reçoit 5 cartes. Le talon des cartes non distribuées est mis de côté pour la manche suivante.

2) Le joueur qui commence est tiré au sort. Il peut ouvrir le jeu avec la carte de son choix. Mais il doit avant de poser sa carte (face cachée, au centre de la table) invoquer la voyelle correspondante pendant 2 secondes.

exemples :

- Avant de jouer la carte BRA il faut dire "A" pendant 2 secondes "AAAAAAA ... BRA !"
- Avant de jouer la carte KI il faut invoquer "I" : "IIIIII ... KI !"



Si vous n'avez pas de carte pouvant suivre, l'incantation est alors interrompue et vous recevez une pénalité (un ou des crapauds). Mais tout n'est pas perdu pour autant car vous pouvez bluffer ! En effet, toutes les cartes sont posées face cachée. Vos adversaires ne savent donc pas quelle carte vous venez de jouer. Vous vous contentez de leur annoncer la syllabe de votre choix.

Ainsi, si vous êtes bon menteur, vous pouvez poser n'importe quelle carte de votre jeu et annoncer la syllabe qui vous manquait.

Mieux, vous pouvez jouer la bonne carte en faisant semblant de mentir. Si un joueur vous met en doute, c'est lui qui reçoit une pénalité.

Les cartes

- 45 cartes syllabes commençant par K, D ou BR. Chaque carte est présente en trois exemplaire : KA, DA, BRA, KE, DE, BRE, KI, DI, BRI, KO, DO, BRO, KU, DU, BRU.

- 2 cartes joker K* et D*. La première remplace n'importe quelle carte en K (KA, KE, KI, KO ou KU). Le seconde remplace n'importe quelle carte en D (DA, DE, DI, DO ou DU).

- 5 cartes voyelles simples, chacune en 1 exemplaire : A, E, I, O et U.

De 1 à 3 crapauds sont dessinés au centre de chaque carte. Ce nombre indique le montant des pénalités reçues par les joueurs.

Les jetons

Chaque jeton représente un crapaud pileux. Ils servent en cours de partie à matérialiser les pénalités reçues par chaque joueur.