



Cahier de recettes

Fiche recette vierge



Nom de la recette : **Mais oui Mémé !**



Temps de préparation :

2 minutes



Temps de cuisson :

15 minutes



Portions :

2 à 6 personnes



Ingrédients :

- ☐ 54 cartes Actions
- ☐ 32 cartes Biscuits
- ☐ 50 cartes Qui
- ☐ 50 cartes Quand
- ☐ 50 cartes Où
- ☐ 60 mL d'humour noir
- ☐ Une cuillère à café de mauvais goût
- ☐ Un livret de règles bien frais
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____



Étapes :



1. Faites quatre piles avec les cartes magots, les cartes Qui, Quand et Où.
2. Distribuer en trois colonnes, trois histoires composées chacune :
3. D'une carte magot (face cachée)
D'une carte qui
4. D'une carte quand
D'une carte Où
5. Distribuez trois cartes actions à chaque joueur.
6. Préparez un thé bien chaud et allez donc remettre une bûche dans la cheminée.
7. _____
8. _____



Notes :

Pour 2 joueurs : retirer les cartes « Histoire interminable »
Pour 5 joueurs ou plus ajoutez une quatrième histoire à la préparation du jeu.





Cahier de recettes

Notes



Notes :

Déroulement d'un tour :

Le plus fayot de la famille commence.

Il pioche une carte action.

Il peut :

Jouer une carte action

Jeter toute sa main, piocher trois cartes actions et passer son tour.

Puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche.

Le jeu se termine quand il n'y a plus de carte biscuit sur la table.

Se souvenir d'une carte :

Lorsque le joueur joue une carte "Mais oui Mémé" ou "Je me souviens", il annonce à haute voix les souvenirs qui composent une histoire.

Les autres joueurs peuvent alors annoncer qu'ils pensent que l'annonce est un bluff.

Le premier qui annonce prend le risque.

On retourne alors les souvenirs de l'histoire face visible.

Si le joueur a bluffé, il passera son prochain tour (et mémé peut lui donner des coups de canne, selon la loi en vigueur dans le pays).

On retourne alors les souvenirs face cachée et c'est au joueur suivant.

Si le joueur n'a pas bluffé, il récupère la carte magot, on défausse l'histoire et on en replace une.

Et le vilain délateur passe son tour non mais !





Cahier de recettes

Notes



Notes :

La carte "*Mais oui Mémé*" permet de retirer un souvenir d'une histoire de manière permanente.

Le joueur retire le souvenir de son choix, et tente de se souvenir des deux autres, comme vu plus haut.

Lorsqu'un joueur joue une carte "*Mais oui Mémé*" sur une histoire qui n'a plus qu'un souvenir, il emporte le magot automatiquement.

Fin de partie : lorsque tous les magots ont été récupérés, les joueurs comptent leur butin.

Celui qui part avec le plus gros héritage a gagné !

Carte "*Trou de mémoire*" :

Le joueur remplace un souvenir par un autre tiré de la pioche, sans le montrer aux autres.

Carte "*J'allais oublier*" :

Le joueur ajoute un souvenir à l'histoire de son choix, sans le montrer aux autres.

Carte "*J'étais dans la cuisine*" :

Le joueur relit l'histoire de son choix sans la montrer aux autres.

