


 **Mise en place.** Mélange les cartes et donne en 5 à chaque joueur. Le reste forme la pioche. Retourne la première carte de la pioche pour créer la **pile visible**, et à côté se trouve la **pile cachée** (initialement vide). La carte du dessus de la pile visible est la **référence**.


 **Objectif.** Se débarrasser de ses cartes.


 **Tour de jeu.** On joue à tour de rôle. À ton tour, tu peux piocher (dans la pioche) et/ou jouer sur l'une des piles (face visible/cachée sur la pile visible/cachée). Pour la pile visible, ta carte doit correspondre (**en nombre ou couleur**) à la référence (qui est donc mise à jour).


 **Mytho.** Si tu joues une carte sur la pile cachée, n'importe quel autre joueur peut **contester** en la retournant.

- Si la carte correspond à la référence, le contestataire **pioche** une carte.
- Sinon, le menteur **pioche** une carte et **tire** une autre carte au hasard dans la **main du contestataire**.

 **Après une contestation.** La carte retournée devient la nouvelle référence.

 **No risk, no gain.** Si le contestataire a tort, il ne tire pas de carte dans la main du joueur honnête !

 Un joueur jouant sa dernière carte peut encore être contesté.

 On gagne aussi en contestant à raison avec une seule carte en main.