

LE DUEL DE LA DERNIÈRE CHANCE

Chaque joueur dispose d'un seul **Duel de la Dernière Chance** par partie. Il peut l'activer uniquement pour bloquer un adversaire qui s'apprête à poser sa dernière carte. Ce duel est plus difficile qu'un duel standard : chrono réduit, réponse tapée directement sur l'écran. Si le futur gagnant perd, son challenger lui donne **5 cartes** de son choix. Sinon, il remporte haut la main la partie.

Aucun Duel de la Dernière Chance ne peut être activé après que la dernière carte a été posée.



LES ÉVÉNEMENTS VOLATILS

À des moments aléatoires, la tablette sonne et déclenche un événement. La partie s'interrompt. Un joueur lit l'événement à voix haute. La règle s'applique jusqu'à la fin de la manche en cours.



Passe à gauche (Événement collectif)

Simultanément, chaque joueur choisit une carte de sa main et la passe face cachée à son voisin de gauche.



Révélation (Événement aléatoire)

Le joueur désigné choisit un adversaire et lui ordonne de retourner sa dernière carte posée. Si cette carte était un bluff, le bluffeur récupère 3 cartes. Si elle était honnête, c'est l'inquisiteur qui en prend 3.



Échange de mains (Événement aléatoire)

Le joueur désigné choisit l'adversaire de son choix. Les deux joueurs s'échangent leur main entière, sans consulter les cartes reçues avant l'échange. Ce qui était à toi appartient désormais à l'autre.

Règles du jeu

Principe

Starnaque est un jeu de bluff et de culture générale pour **3 à 6 joueurs**. Chaque carte représente un personnage célèbre. Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres, en posant des cartes face cachée et en annonçant un personnage, vous pouvez (et devez) mentir.



Mise en place

Mélangez toutes les cartes et distribuez-les équitablement entre les joueur. Lancez l'application du jeu via le **QR code** ci-dessous et posez-la au centre de la table.



L'accusation

Quand un joueur pose une carte, n'importe quel autre joueur peut l'accuser de mensonge en criant : "Starnaque!".

Si le joueur ment, il récupère les cartes accumulées au centre. Sinon, c'est l'accusateur qui les prend.

Vous ne pouvez pas accuser un joueur de mensonge si le joueur suivant a déjà recouvert sa carte par la sienne.



Le joker "culture G, sauve-qui-peut"

Chaque joueur dispose d'un seul Joker pour toute la partie. Il peut l'activer s'il vient d'être pris en flagrant délit de mensonge.

L'application lui soumet une question pointue sur le personnage qu'il avait réellement posé.

Bonne réponse : il est exempté, la pile reste en place et le jeu reprend avec ce fameux personnage.

Mauvaise réponse : il prend la pile **+2 cartes** supplémentaires données par le joueur qui l'a accusé.

