



+16  
Ans

30 min

2 à 12

## Règles du jeu



Des anecdotes, des  
révélations...

Et du **BLUFF** !

### Principe général

Le principe du **Padupe** est simple : vous allez devoir **surprendre** les autres, soit par des **anecdotes** ou **infos** invraisemblables sur vous, soit par votre capacité à les **bluffer** avec des mensonges sortis de nulle part ! Les plus **malins** gagnent des **jetons**. Le joueur **gagnant** est celui qui a le plus de jetons à la fin de la **partie** !

Pas d'inquiétude devant ces quelques pages de règles. Nous avons préféré faire des explications bien **détaillées**, mais en pratique, le jeu est d'une grande simplicité !

### Matériel

12 cartes **100% VRAI**

12 cartes **PADUPE !**

56 cartes **Thèmes**

48 jetons



Les règles en vidéo !



Les piments permettent d'identifier les thèmes les plus hot (pratique pour jouer avec la tante un peu trop prude !).

# Déroulé d'une partie

## Mise en place

1. Distribuez à chaque joueur une carte **100% VRAI** et une carte **PADUPE !**
2. Mélangez les cartes **Thèmes**. Distribuez-en une à chaque joueur qu'il conservera **secrète**, et formez une **pioche** face **cachée** avec celles restantes.
3. Au centre de la table, constituez la **Cagnotte** avec un nombre de **jetons** qui dépend du nombre de joueurs :

|             |   |                  |
|-------------|---|------------------|
| 2-4 joueurs | → | 12 jetons        |
| 5 joueurs   | → | 30 jetons        |
| 6 joueurs   | → | 36 jetons        |
| 7 joueurs   | → | 42 jetons        |
| 8 et plus   | → | 48 jetons (tous) |



Aucun joueur n'a de jeton en début de partie !

## Déroulé d'une manche

Le joueur avec le plus **grand nez** est le **Conteur** pour la 1ère manche (à la 2e manche, ce sera son voisin de gauche, etc).

1. Le **Conteur** donne une info ou une anecdote sur lui-même, en rapport avec **UN DES DEUX** thèmes de sa carte **Thèmes**.

Si son info/anecdote est **vraie**, il pose une carte **100% VRAI** face cachée devant lui.

Si son info/anecdote est fausse, il pose une carte **PADUPE !** face cachée devant lui.

Il n'y a pas de durée imposée pour l'info/anecdote. Celle-ci peut durer 3 secondes comme 3 minutes !

2. Tous les autres **joueurs** posent à leur tour leur **réponse** face **cachée**. Chacun d'eux pose donc une carte **100% VRAI** s'il pense que le **Conteur** dit la **vérité**, ou une carte **PADUPE !** s'il pense que le **Conteur** **ment**.

Les choix sont individuels  
et secrets !

3. Le **Conteur** doit désormais essayer de deviner quels sont les joueurs qui se sont **trompés**, et les **désigner**. Le nombre de joueurs à désigner est **imposé** et dépend du nombre de joueurs **total** :

|             |   |                              |
|-------------|---|------------------------------|
| 2-4 joueurs | → | Le Conteur désigne 1 joueur  |
| 5-6 joueurs | → | Le Conteur désigne 2 joueurs |
| 7-9 joueurs | → | Le Conteur désigne 3 joueurs |
| 10 et plus  | → | Le Conteur désigne 4 joueurs |

4. Chaque joueur **désigné** retourne sa carte pour montrer sa réponse, puis le **Conteur** révèle la **bonne** réponse en retournant la sienne .



## QUI GAGNE DES JETONS DANS L'HISTOIRE ?

Pour chaque joueur désigné, il y a "**duel**" entre ce joueur et le **Conteur**. Si le joueur désigné a trouvé la **bonne** réponse, il récupère un jeton de la **Cagnotte**. S'il s'est **trompé**, c'est le **Conteur** qui récupère un jeton de la **Cagnotte**.

Les joueurs qui n'ont pas été désignés ne gagnent pas de jetons et n'en font pas gagner au Conteur, mais ils peuvent montrer la réponse qu'ils avaient mise !

## MISER SES JETONS (LA PARTIE LA PLUS FUN DU PADUPE)

Les plus **audacieux** vont pouvoir essayer de **récupérer** des jetons directement chez le **Conteur**, **EN PLUS** de celui récupéré dans la **Cagnotte**.

Lorsque le **Conteur** donne son info/anecdote, n'importe quel joueur ayant des jetons peut en **miser** jusqu'à **3** sur sa **carte réponse**. Le **Conteur** ne peut pas miser.

- ➔ Si un joueur ayant misé est désigné et a la **bonne** réponse, il prend comme d'habitude son jeton dans la **Cagnotte** du milieu, **ET** prend dans la **réserve** du **Conteur**, autant de jetons qu'il en a **misé**.
- ➔ Si en revanche il s'est **trompé**, il donne au **Conteur** les jetons qu'il a misés, et le **Conteur** prend également un jeton dans la **Cagnotte** (comme il l'aurait fait s'il n'y avait pas eu de mise).

Ne sous-estimez pas l'importance de la mise : celle-ci peut entraîner de sacrés retournements de situation dans les scores !

### Fin d'une manche

Une fois que les joueurs ont **pris** les jetons qu'ils avaient à prendre, tout le monde **reprend** sa carte **100% VRAI** ou **PADUPE !** Le **Conteur** défausse sa carte face **visible** à côté de la pile de cartes **Thèmes**, et **pioche** directement une nouvelle carte **Thèmes**.

C'est maintenant au joueur de **gauche** d'être **Conteur** et le processus **recommence** !

Il est important de bien piocher une nouvelle carte **Thèmes** à la fin de la manche, cela permet aux joueurs d'avoir un tour entier pour réfléchir à leur prochaine anecdote !

## Fin du jeu

La partie **s'arrête** lorsqu'il n'y a plus de jeton dans la **Cagnotte**. Le **gagnant** est alors le joueur qui détient le **plus** de jetons.

S'il y a **égalité** entre plusieurs joueurs pour la première place, ils peuvent se départager avec une **dernière** manche entre eux.

---

## Précisions/FAQ

**Le Conteur peut-il dire son thème avant de jouer ?**

**OUI**, le **Conteur** peut annoncer son thème.

**Le Conteur peut-il mentir sur un petit détail ?**

**NON**, l'info/anecdote doit être **largement** fausse pour être considérée comme fausse.

Par exemple, un joueur ne peut pas dire "j'ai eu 4/20 à mon bac", puis dire que c'est faux car en réalité il a eu 6/20. Si la **majorité** des joueurs estime que le mensonge est trop proche de la vérité, le **Conteur** ne peut pas gagner de jeton sur cette manche (les autres récupèrent quand même les jetons qu'ils devaient récupérer).

Pour éviter ce genre **d'ambiguïtés**, les mots «**presque**» et «**failli**» sont à proscrire du jeu car trop imprécis.

**Peut-on poser des questions au Conteur ?**

**OUI**, mais les joueurs ne peuvent poser qu'**une question** chacun à la **fin** de l'info/anecdote, et le **Conteur** n'est pas obligé d'y répondre. Il peut sortir le joker : «Je ne parlerai qu'en présence de mon avocat».

Si vous jouez entre **experts** du mensonge et de l'impro, vous pouvez très bien **supprimer** cette limite du nombre de questions, et là, ça corsera les choses pour le **Conteur** !

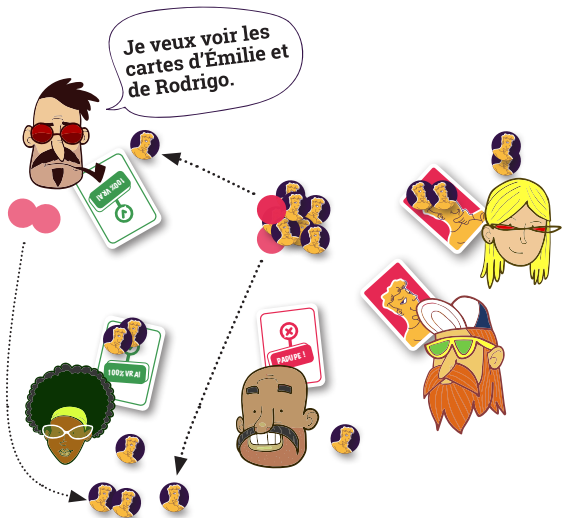
## Comment fait-on si le Conteur doit plus de jetons qu'il n'en a ?

Dans ce cas, la distribution se fait dans l'ordre suivant : le **Conteur** récupère d'abord les jetons qu'il a **gagnés**, puis redistribue les jetons qu'il **doit**. Il les distribue alors un par un aux joueurs qui ont remporté leurs duels, en commençant par celui qui en a misé le **plus**. S'ils sont plusieurs à en avoir misé le même nombre, le Conteur **choisit** comme il veut l'ordre dans lequel il donne son/ses jeton(s) restant(s).

## Exemple d'une manche (à 5 joueurs)



Le **Conteur** raconte son anecdote, pose sa carte **100% VRAI** ou **PADUPE !**, et les autres joueurs font de même. Au milieu, c'est la **Cagnotte**. Les jetons sur les cartes sont des jetons misés.



Émilie a trouvé la **bonne** réponse et avait misé 2 jetons. Elle récupère donc 2 jetons chez le **Conteur**, et 1 jeton de la **Cagnotte**.

Le **Conteur** a réussi à bernier Rodrigo qui n'avait **rien** misé. Il se contente donc de prendre 1 jeton dans la **Cagnotte**.

**Morale de l'exemple : se battre avec un videur ne vous rapportera rien de bon, même pas des jetons au Padupe...**

En cas de doute sur un point de la règle, n'hésitez pas à nous envoyer un message sur Instagram !

Faites votre meilleure story en pleine partie de Padupe, et identifiez @padupejeu pour qu'on la republie sur le compte officiel du jeu !



[www.padupe.fr](http://www.padupe.fr)

# Bon Padupe !!



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



LIVRAISON



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quelairedemesdechets.fr](http://quelairedemesdechets.fr)