

Objectif

- Marquer le plus de points (en répondant le plus rapidement à des questions par Vrai ou Faux)

Mise en place

1. Choisir de la main « **Vrai** » et de la main « **Faux** »
 - En cours de partie, les mains peuvent changer
2. Placer la cible au centre des joueurs
3. Mettre de côté la carte « **Vrai / Faux** »
4. Mélanger les 89 cartes et les placer en pioche (face cachée)
5. Choix du premier lecteur (Hannibal)

Déroulement d'un tour

1. Hannibal lit la phrase de son choix
 - « **Je** » concerne Hannibal ; « **Vous** » concerne les joueurs
 - Hannibal doit être compté dans les questions générales (exemple : « il y a au moins un joueur blond »)
 - Certaines phrases n'ont qu'une seule réponse possible : elle est notée sur la carte « **-V-** » ou « **-F-** »
2. Les joueurs (hormis Hannibal) répondent le plus rapidement possible en posant leur main sur la cible
 - Interdit de changer de main
 - La superposition des mains indique l'ordre
3. Hannibal décompte les points
 - Le joueur le plus lent gagne ou perd 1 point, celui d'après 2 points, etc.
 - Lorsqu'un joueur n'est plus qu'à 1 point de la victoire, il ne marque pas de point s'il a été le plus lent à répondre.
4. Changement d'Hannibal

Fin de partie

Conditions : 2 fins possibles (à choisir entre les joueurs)

Fin au nombre de tours

- 6 tours à 3 joueurs (18 lectures)
- 5 tours à 4 joueurs (20 lectures)
- 4 tours à 5 joueurs (20 lectures)
- 3 tours à 6 joueurs (18 lectures)
- 3 tours à 7 joueurs (21 lectures)
- 2 tours à 8 joueurs (16 lectures)

Fin au nombre de points

- Atteinte de 12 points à 3 joueurs
- Atteinte de 20 points à 4 ou 5 joueurs
- Attentes de 30 points à 6, 7 ou 8 joueurs

Égalité

- Lecture d'une nouvelle phrase pour départager les ex aequo

Variantes

Vrai / Faux

- A chaque tour (tous les joueurs ont lu une phrase), on retourne la carte « **Vrai / Faux** » : la carte indique la main marquée.

Quatre à la suite

- Hannibal lit les 4 phrases d'une même carte dans l'ordre qu'il désire. Chaque joueur n'est Hannibal qu'une fois.

Le sacrifice

- Hannibal ne change pas de la partie. On fait autant de parties que de joueurs. On cumule tous les scores.

Jeu par équipe (5 à 9 joueurs)

- Équipes de 2 : un joueur « **Vrai** », un joueur « **Faux** »
- Le vouvoiement ne concerne que les joueurs « **Vrai** » : mais « **Vrai** » ou « **Faux** » peuvent répondre.
- Le binôme du lecteur ne joue pas.
- Si « **Vrai** » et « **Faux** » d'une même équipe : marquent tous les 2 des points négatifs suivant leur position.
- A 5, 7 ou 9 joueurs : un joueur se sacrifie et est Hannibal durant la partie. Autant de parties que de joueurs : on change de lecteur à chaque partie.

