



la collection de françois haffner  
"incroyablement fournie, et parfois délicieusement ringarde"

Vous venez de trouver cette règle et cela vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière dans votre grenier ou que vous avez dégotté sur un troc.

**Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.**

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

<http://jeuxsoc.fr>

Je ne reçois pour cela aucune aide publique ni privée. Je ne souhaite pas non plus dénaturer mon site avec des publicités.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur jeuxsoc.fr, un site gratuit et libre de toute publicité, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle ou un jeu qui manquerait cruellement à ma collection
- En faisant un don pour me permettre de continuer ma collection et de payer une partie de mes frais

Vous trouverez mon adresse postale, mon adresse électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Merci

François Haffner



# MITO



Mito

Auteurs : **Emely & Lukas Brand**  
Illustrations & graphisme : **Rolf Vogt**  
Rédaction : **Claudia Geigenmüller**

Nombre de joueurs : **3 à 5**  
Âge : **À partir de 7 ans**  
Durée : **15 à 25 minutes**



Gardienne punaise



Cartes Nombre

## Contenu

- 72 cartes :
  - 20 cartes Action (5 araignées, 5 moustiques, 5 cafards, 5 fourmis)
  - 43 cartes Nombre
  - 8 cartes Mito
  - 1 gardienne punaise
- règle du jeu



Cartes Action

## Principe du jeu

Il est interdit de tricher... sauf dans ce jeu ! Il s'agit ici de se débarrasser le premier de toutes ses cartes en les posant et en trichant astucieusement.

## Préparation

Le joueur le plus âgé reçoit la carte **Gardiennne punaise** qu'il pose face visible devant lui. Bien mélanger toutes les autres cartes et en distribuer 8 à chaque joueur. Chacun les prend en main sans les montrer. Les cartes restantes sont posées faces cachées au milieu de la table pour constituer la pioche. La carte supérieure de cette pile est retournée à côté pour entamer la pile de défausse. S'il s'agit d'une carte Action, celle-ci est ignorée. Seule la valeur de la carte compte.

## Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui possède la punaise commence.

Quand vient son tour, le joueur pose une de ses cartes sur la pile de défausse. La valeur de la carte jouée doit être supérieure ou inférieure de 1 à celle de la carte visible sur la pile de défausse.

**Exemple** : sur un « 2 » ne peuvent être posés qu'un « 1 » ou un « 3 ».

Exceptions pour les « 1 » et les « 5 » : Sur un « 1 », un joueur peut poser un « 2 » ou un « 5 » ; sur un « 5 », un joueur peut poser un « 4 » ou un « 1 ».

Si un joueur ne peut poser aucune carte, il pioche. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

## Triche

Il est permis de faire disparaître astucieusement des cartes (Mito, Action ou Nombre, peu importe) en les faisant tomber sous la table, en les jetant par-dessus son épaule ou en les cachant dans ses manches, par exemple... **Tout ce qui est amusant est permis !**  
Mais là aussi, il y a des règles à respecter :

- La main de cartes doit toujours rester au-dessus de la table.
- Il est interdit de faire disparaître plusieurs cartes à la fois.
- Si un joueur se fait prendre, personne n'a plus le droit de tricher pendant la vérification.
- Il est interdit de faire disparaître sa dernière carte.

## Gardiennne punaise



Le joueur qui possède cette carte est l'arbitre de ce tour. Il joue normalement, mais surveille sans arrêt les autres. En effet, ils vont essayer de faire disparaître discrètement leurs cartes. En tant que gardienne punaise, le joueur doit rester honnête et n'a pas le droit de tricher. S'il prend un adversaire en flagrant délit de triche, il crie « Vu ! »

## Vu !

Si un joueur se fait prendre en flagrant délit de triche par la gardienne punaise, le jeu est interrompu pour vérification. L'accusé est obligé de dire la vérité.

**Si le joueur a été accusé à juste titre**, il doit immédiatement reprendre la carte qu'il a tenté de faire disparaître et récupère une carte supplémentaire de la main de la gardienne punaise. Il reçoit en plus la carte Gardienne punaise et c'est maintenant à lui de surveiller les autres !

**Si le joueur a été accusé à tort**, la gardienne doit piocher une carte et garde sa fonction de gardienne punaise.

Après vérification le tour de jeu reprend normalement.

Il est interdit de dénoncer les autres joueurs à la gardienne punaise.

## Mito



Il est **interdit de poser** une carte Mito sur la pile de défausse, ou **de l'offrir** à un adversaire. Le seul moyen de s'en débarrasser est de la faire disparaître habilement. **Exception : La gardienne punaise peut poser une carte Mito sur la pile de défausse.**

Conseil : Il vaut mieux se débarrasser d'une carte Mito à temps... !

## Les Cartes Action

... Elles sont placées sur la pile de défausse selon les règles de pose.



### Araignée

Le joueur qui pose une araignée peut offrir **une de ses cartes (qu'il choisit)** à un adversaire de son choix (sauf une carte Mito).



### Moustique

Si un joueur pose un moustique, tous les joueurs, sauf celui qui a posé la carte, doivent taper **le plus vite possible** avec la main à plat **sur la carte Moustique**. Le joueur le plus lent reçoit une carte de chacun des autres joueurs (sauf une carte Mito).



### Cafard

Si un joueur pose un cafard, **tous** les autres joueurs essayent **en même temps** de poser dessus **une carte au choix de même valeur**. Seul le plus rapide peut laisser sa carte sur la pile. Si personne ne peut poser de carte, la partie continue normalement.



## Fourmi

Si un joueur pose une fourmi, tous les autres joueurs doivent piocher une carte de la pioche.

Si la pioche est épuisée, la pile de défausse est mélangée pour constituer la nouvelle pioche.

## Fin de la manche

Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main, la manche s'arrête.

### Décompte de la manche

Chaque carte Nombre encore en main fait perdre 1 point ; chaque carte Action, 5 points ; et chaque carte Mito, 10 points.

Pour la manche suivante, le joueur assis à gauche de celui qui avait entamé la manche précédente reçoit la gardienne punaise et entame une nouvelle manche.

## Fin de la partie

La partie se déroule en autant de manches qu'il y a de joueurs. Celui qui totalise le moins de points à la fin remporte la partie.