

Règles de Mito

Comment jouer à Mito

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes, en jouant honnêtement... ou pas !
- **Mécanique principale** : Poser des cartes en suivant une règle de valeur, et tricher discrètement pour vider sa main plus vite.
- **Condition de victoire** : Après autant de manches qu'il y a de joueurs, celui qui a le moins de points l'emporte.

Mito, c'est le jeu où tricher est non seulement autorisé, mais fortement encouragé ! Faites glisser une carte sous la table, jetez-en une par-dessus votre épaule, cachez-en une dans votre manche... tout est permis, tant que vous ne vous faites pas attraper. C'est drôle, rapide, et ça crée une ambiance de fous autour de la table. Prêts ? On vous explique tout !

Le matériel

Dans la boîte de Mito, vous trouverez :

- **20 cartes Action** : 5 araignées, 5 moustiques, 5 cafards et 5 fourmis
- **43 cartes Nombre**
- **8 cartes Mito** (les plus embêtantes du jeu !)
- **1 carte Gardienne punaise** (l'arbitre de la partie)

La mise en place

Le joueur le plus âgé reçoit la **carte Gardienne punaise** et la pose face visible devant lui.

Mélangez bien toutes les autres cartes, puis distribuez **8 cartes** à chaque joueur. Chacun garde ses cartes en main, cachées des autres. Le reste des cartes forme la **pioche**, posée face cachée au centre de la table. Retournez la première carte de la pioche à côté pour démarrer la **pile de défausse**. Si cette première carte est une carte Action, ignorez-la pour la mise en place (seule sa valeur compte).

Le déroulement d'une manche

Le joueur qui possède la **carte Gardienne punaise** commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Poser une carte

À votre tour, vous devez poser une carte sur la **pile de défausse**. La valeur de votre carte doit être immédiatement supérieure ou inférieure à celle de la carte visible. Par exemple, sur un « 3 », vous pouvez poser un « 2 » ou un « 4 ». Deux petites exceptions à retenir : sur un « 1 », vous pouvez poser un « 2 » ou un « 5 » ; sur un « 5 », vous pouvez poser un « 4 » ou un « 1 ». Les valeurs forment donc une boucle !

Si vous n'avez aucune carte jouable, vous devez **piocher** une carte, puis c'est au joueur suivant de jouer.

Tricher comme un chef

Voici la vraie star du jeu : la triche ! Pendant votre tour (ou même pendant celui des autres), vous pouvez faire **disparaître discrètement** une carte de votre main : la laisser tomber sous la table, la glisser dans votre manche, la jeter par-dessus votre épaule... Soyez créatif et soyez discret !

Quelques règles à respecter pour que la triche reste amusante :

- Votre **main de cartes** doit toujours rester au-dessus de la table.
- Vous ne pouvez faire disparaître qu'**une seule carte à la fois**.
- Il est **interdit de faire disparaître votre dernière carte** pour gagner la manche.
- Personne n'a le droit de **dénoncer** les autres joueurs à la gardienne punaise (c'est à elle

de les attraper toute seule !).

- Si quelqu'un se fait prendre, **plus personne ne triche** pendant la vérification.

Petite astuce : ne gardez pas vos cartes Mito trop longtemps en main, elles valent 10 points de malus chacune. Débarrassez-vous-en en les faisant subtilement disparaître dès que vous en avez l'occasion !

Le rôle de la gardienne punaise

Le joueur qui possède la **carte Gardienne punaise** a un rôle particulier : il joue normalement, MAIS il doit rester **totalelement honnête** (pas de triche pour lui !) et surveiller les autres joueurs en permanence. S'il surprend quelqu'un en train de tricher, il crie « **Vu !** » et le jeu s'arrête pour vérification.

L'accusé doit dire la vérité. Deux cas possibles :

- **L'accusation est fondée** : le tricheur reprend la carte qu'il tentait de faire disparaître, reçoit une carte supplémentaire prise dans la main de la gardienne punaise, et récupère la **carte Gardienne punaise** pour surveiller à son tour.
- **L'accusation est infondée** : la gardienne punaise **pioche une carte** en guise de pénalité et garde son rôle d'arbitre.

Après vérification, la partie reprend normalement là où elle s'était arrêtée.

Les cartes spéciales

Les cartes Mito

Les **cartes Mito** sont les plus redoutables du jeu ! Il vous est **interdit** de les poser sur la **pile de défausse** ou de les offrir à un adversaire. Le seul moyen de s'en débarrasser, c'est de les faire discrètement disparaître. Exception : si vous êtes la **gardienne punaise**, vous avez le droit de poser une carte Mito sur la pile de défausse.

Les cartes Action

Les cartes Action se posent sur la **pile de défausse** en respectant les mêmes règles de valeur

que les cartes Nombre. Chaque insecte a son effet :

- **Araignée** : vous offrez une carte de votre choix (pas une carte Mito !) à l'adversaire de votre choix.
- **Moustique** : tous les joueurs sauf vous doivent taper le plus vite possible à plat sur la carte. Le plus lent reçoit une carte de chacun des autres joueurs (pas de carte Mito).
- **Cafard** : tous les autres joueurs peuvent tenter de poser simultanément une carte de même valeur sur la pile. Seul le plus rapide peut laisser sa carte. Si personne ne peut en poser, la partie continue normalement.
- **Fourmi** : tous les autres joueurs doivent **piocher** une carte dans la pioche. Si la pioche est vide, mélangez la pile de défausse pour en former une nouvelle.

Gardez un œil sur les mains de vos voisins quand une carte Moustique ou Cafard est posée, les actions simultanées créent souvent de belles opportunités pour faire disparaître une carte en douce !

[IMAGE_MATERIEL]

Fin d'une manche et décompte des points

La manche s'arrête dès qu'un joueur n'a **plus aucune carte** en main. Tous les autres comptabilisent des points de pénalité pour les cartes qu'il leur reste :

Type de carte	Points de pénalité
Carte Nombre	1 point par carte
Carte Action	5 points par carte
Carte Mito	10 points par carte

Pour la manche suivante, la **carte Gardienne punaise** est donnée au joueur assis à gauche de celui qui avait démarré la manche précédente, et c'est lui qui commence.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et victoire

La partie se joue en autant de **manches** qu'il y a de joueurs autour de la table. À la fin de toutes les manches, on additionne les points de chaque joueur. Celui qui a le **moins de points**

remporte la partie ! Autrement dit, moins vous laissez de cartes en main à la fin de chaque manche, mieux vous vous portez.

Si vous aimez les jeux de cartes avec une bonne dose de bluff et de fous rires, vous adorerez aussi [le menteur](#) ou encore [Traîtres à bord](#) qui misent eux aussi sur la déception et la surveillance mutuelle. Et si vous cherchez un jeu de cartes rapide et nerveux, jetez un œil aux [règles du Uno Extrême](#) ou à celles de [Flip7](#), deux valeurs sûres pour animer une soirée !