

# RÈGLES DE MITO



## Règles :

- Principe du jeu : Il faut 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. 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 (voir plus bas), celle-ci est ignorée. Seule la valeur de la carte compte.
- Déroulement de la partie : Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui possède la **punaise** commence, et 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.
- Triche : Il est permis de faire disparaître astucieusement des cartes en les faisant tomber sous la table, en les jetant par-dessus son épaule, ou en les cachant dans ses manches, par exemple... Mais 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.
- La Gardienne punaise. C'est l'arbitre de ce tour, celui qui la possède joue normalement, mais surveille sans arrêt les autres. En effet, ils vont essayer de faire disparaître discrètement leurs cartes. En tant qu'arbitre, la **punaise** doit rester honnête et n'a pas le droit de tricher. Si elle prend un adversaire en flagrant délit de triche, elle crie "Vu !"
- La triche. Si un joueur se fait prendre en flagrant délit de triche par la gardienne **punaise** (Il est interdit de dénoncer les autres joueurs à la **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 **punaise**. Il reçoit en plus la carte **punaise** et c'est maintenant à lui de surveiller les autres ! Si le joueur a été accusé à tort, la **punaise** doit piocher une carte, et garde sa fonction de gardienne. Après vérification, le tour de jeu reprend normalement.
- Les cartes Action. Les cartes "**Mito**", "**Araignée**", "**Moustique**", "**Cafard**" sont des cartes spéciales. Lisez leurs effets dans le livret de règles du jeu.
- Fin de la manche. Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main, la manche s'arrête. 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 **punaise** et entame une nouvelle manche.
- Fin du jeu. 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.