

**REGLE DU JEU  
DU MIKADO  
Réf. 51200**

*Version Janvier 2021*

Variante du Mikado classique, jeu de hasard et d'adresse pour 2 joueurs et plus. A partir de 4 ans.

## **1. – PRESENTATION DU JEU :**

### **1.1. Le plateau :**

Il est divisé en 2 parties par la barre que vous actionnez en tirant la boule placée à l'extérieur du plateau.

L'espace que vous dégagez en tirant la barre constitue l'espace de jeu.

### **1.2. Les pions :**

Ils sont de 3 diamètres différents. Dans cette dernière version du jeu chaque diamètre se décline en 2 couleurs. En jouant uniquement en mode tactile, vous ne tiendrez donc pas compte de cette particularité :

- Les petits : jaunes et verts, valent 5 points,
- Les moyens, bleus clairs et bleus foncés, valent 10 points,
- Les grands, rouges et oranges, valent 15 points.

## **2. – BUT DU JEU :**

Prendre le plus possible de pièces sans faire bouger la barre, afin d'avoir le maximum de points.

## **3. – DEROULEMENT DE LA PARTIE :**

Les pions sont positionnés à plat sur le plateau de sorte qu'ils soient coincés par la barre mobile.

Le premier joueur essaie de prendre un pion sans que la barre bouge. Un autre joueur peut toucher légèrement la tige à l'extérieur du plateau pour contrôler, mais les mouvements de la barre s'entendent bien du fait du mouvement de pions qu'ils provoquent.

Quand un joueur réussit, il rejoue : son tour s'arrête au premier mouvement de la barre. Il remet alors le dernier pion pris et c'est au joueur suivant de jouer.

Si un joueur, en passant sa main sur les pions, provoque un mouvement de la barre avant même d'avoir essayé de prendre un pion, il perd son tour.

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un pion sur le plateau : il est impossible de le prendre sans faire bouger la barre !

Chaque joueur compte ensuite ses points.