

MITO!

Chaque joueur reçoit 8 cartes



Le joueur le plus âgé reçoit la carte punaise



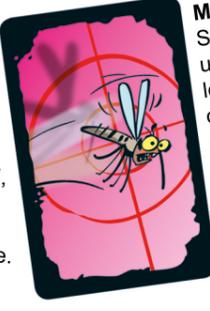
A son tour le joueur pose une carte qui doit être supérieure ou inférieure de 1 à la carte précédente. Sinon il pioche.

1 CARTE À LA FOIS
METTRE UNE CARTE DANS SA MANCHE, EN FAIRE TOMBER SUR SES GENOUX, ...
PERMIS DE TRICHER!
PAS LA DERNIÈRE CARTE
AU DESSUS DE LA TABLE

LA GARDIENNE SURVEILLE LES JOUEURS.



Fourmi
Si un joueur pose une fourmi, tous les autres joueurs doivent piocher une carte.



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.



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.



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



Mito
Il est interdit de défausser cette carte ou de la donner à un adversaire. Le seul moyen de s'en débarrasser est de la faire disparaître habilement !

FIN DE MANCHE :

Quand un joueur n'a plus de cartes, on compte les points.



FIN DE PARTIE :

Quand on a joué autant de manches qu'il y a de joueurs, la partie s'arrête. Celui qui a le moins de points gagne.

CARTES ACTION

