



Règle de jeu

Retirer les bâtonnets sans faire trembler la table

Les Mikados font partie de ces jeux d'adresse que l'on comprend presque instantanément, mais qui deviennent vite beaucoup plus subtils qu'ils n'en ont l'air. Le principe tient en une phrase : récupérer un bâtonnet sans faire bouger les autres. En pratique, il faut observer, choisir le bon angle, garder la main légère et accepter que le moindre tremblement puisse mettre fin au tour. Voici une règle claire, prête à servir, pour jouer en famille, entre amis ou avec des enfants sans ouvrir un débat de 20 minutes.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Aux Mikados, chaque joueur tente de retirer un seul bâtonnet du tas sans faire bouger les autres. S'il réussit, il garde le bâtonnet et rejoue. S'il fait bouger un autre bâtonnet, son tour s'arrête. À la fin, chacun additionne les points de ses bâtonnets et le meilleur score gagne.

En bref

Réponse rapide : aux Mikados, chaque joueur

2 à 6 joueurs généralement

Matériel

Un jeu complet de 41 bâtonnets

Objectif

Marquer le plus de points

Type

Jeu d'adresse et de précision

Présentation du jeu

Le jeu des Mikados est un grand classique des jeux d'adresse : simple à installer, facile à expliquer et parfait pour une partie courte. Il fonctionne aussi bien avec des enfants qu'avec des adultes, car il ne repose pas sur une règle compliquée, mais sur la finesse du geste. La tension vient du tas lui-même : certains bâtonnets semblent libres, d'autres sont coincés sous plusieurs pièces, et les plus intéressants en points sont souvent les plus risqués à tenter.

Une partie se joue sur une surface plane, stable et dégagée. Plus la table est lisse, plus les mouvements sont lisibles. Une nappe épaisse, un plateau mou ou une table qui tremble au moindre coude peuvent transformer une partie tranquille en épreuve de nerfs. Oui, même la manche d'un pull peut devenir l'adversaire numéro un.



Principe et but du jeu

Le but est de récupérer le plus de valeur possible en retirant les bâtonnets un par un, sans déplacer ceux qui restent dans le tas. Chaque mikado possède une valeur indiquée par sa couleur ou par ses anneaux. À la fin de la partie, les joueurs additionnent les points des bâtonnets gagnés. Celui qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

La règle centrale est très simple : seul le bâtonnet que le joueur tente de prendre a le droit de bouger. Si un autre bâtonnet tremble, glisse, roule, se soulève ou change de position, le tour est perdu et le joueur suivant prend la main.

Adresse avant vitesse

Le jeu ne récompense pas celui qui agit le plus vite, mais celui qui observe le mieux. Un geste lent, droit et contrôlé vaut souvent mieux qu'un mouvement brusque vers un bâtonnet tentant.

Score avant quantité

Prendre beaucoup de bâtonnets ne suffit pas toujours. Un joueur peut gagner avec moins de pièces s'il récupère les bâtonnets qui valent le plus de points.

Matériel et mise en place

Pour jouer, il faut simplement un jeu complet de Mikado. La plupart des boîtes contiennent un coffret de rangement et 41 bâtonnets fins en bois. Selon les versions, les couleurs ou les valeurs peuvent varier légèrement, mais une répartition classique utilise les valeurs suivantes : noir à 5 anneaux pour 20 points, jaune à 4 anneaux pour 10 points, bleu à 3 anneaux pour 5 points, vert à 2 anneaux pour 3 points et rouge à 1 anneau pour 1 point.

Pour préparer la partie, un joueur rassemble tous les bâtonnets dans une main, les tient verticalement au-dessus de la table, puis les relâche d'un coup. Les mikados tombent alors en tas et forment la zone de jeu. Il ne faut pas réarranger le tas après la chute, même si certains bâtonnets semblent trop faciles ou complètement piégés.

- Choisissez une surface plane, stable et dégagée.
- Retirez les objets gênants : verres, bracelets, manches larges, boîte ouverte au bord de la table.
- Décidez avant de commencer si l'on joue avec les doigts seulement ou avec un mikado déjà gagné comme outil.
- Vérifiez ensemble les valeurs des couleurs si votre boîte utilise une répartition différente.



Déroulement d'une partie

Une partie suit un ordre très simple. Le premier joueur forme le tas, puis les joueurs décident qui commence : le plus jeune, la personne qui a lâché les bâtonnets, ou un joueur tiré au sort. Ensuite, chacun joue à tour de rôle. Tant qu'un joueur réussit à retirer un bâtonnet sans en faire bouger un autre, il le garde devant lui et peut rejouer immédiatement.

- Le joueur actif choisit un bâtonnet qu'il pense pouvoir retirer proprement.
- Il le touche, le soulève ou le fait glisser avec prudence, selon la variante choisie.
- S'il ne fait bouger aucun autre bâtonnet, il conserve sa prise et rejoue.
- S'il déplace un autre bâtonnet, même légèrement, son tour s'arrête.
- Le joueur suivant continue à partir de la position actuelle du tas.
- La partie se termine quand tous les bâtonnets ont été récupérés ou quand les joueurs décident qu'aucun retrait n'est encore raisonnablement possible.

Le bon réflexe consiste à annoncer clairement le bâtonnet visé, surtout avec des joueurs pointilleux. Cela évite les discussions du type : "Je ne prenais pas celui-là, je le testais juste." Autour d'une table, cette phrase a déjà lancé plus de débats qu'un règlement de copropriété.

Règles particulières et cas fréquents

La question la plus fréquente concerne l'utilisation d'un bâtonnet déjà gagné. Dans de nombreuses règles traditionnelles, lorsqu'un joueur récupère le bâtonnet principal, souvent appelé le Mikado, il peut l'utiliser comme outil pour soulever ou déplacer légèrement un autre bâtonnet. Cette possibilité dépend toutefois des versions et des habitudes de jeu.

Pour éviter les désaccords, choisissez une version avant le début de la partie. En version simple, les joueurs utilisent uniquement leurs doigts. En version avancée, un joueur peut employer un mikado déjà gagné pour s'aider. En version familiale, on peut autoriser les plus jeunes à utiliser leurs deux mains tandis que les adultes jouent avec une seule main. Le plus important reste la cohérence : la même règle doit s'appliquer à tous du début à la fin.

Autre point à trancher : que faire en cas d'égalité ? La solution la plus directe consiste à déclarer plusieurs vainqueurs. Si vous voulez un gagnant unique, organisez une mini-manche entre les joueurs à égalité avec un petit nombre de bâtonnets ou un nouveau tas complet, selon le temps disponible.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Former le tas	Un joueur tient tous les bâtonnets verticalement puis les laisse tomber sur la table.	On ne réarrange pas le tas après la chute.
Tour réussi	Le joueur retire le bâtonnet visé sans faire bouger les autres.	Il garde le bâtonnet et rejoue immédiatement.
Tour perdu	Un autre bâtonnet tremble, glisse, roule ou se soulève.	Le tour s'arrête aussitôt.
Utiliser un outil	Certaines variantes autorisent un mikado déjà gagné pour aider à retirer un autre bâtonnet.	À décider avant la partie.
Fin de partie	On joue jusqu'à récupération des bâtonnets ou jusqu'à impossibilité de continuer.	On additionne ensuite les points.

Comment gagner ?

Pour gagner, il faut obtenir le meilleur total de points. Une fois la partie terminée, chaque joueur additionne la valeur de ses bâtonnets. Avec la répartition classique, deux bâtonnets noirs valent 40 points, trois jaunes valent 30 points, un bleu vaut 5 points et quatre rouges valent 4 points, soit un total de 79 points.

La stratégie consiste à équilibrer sécurité et ambition. Les bâtonnets faciles donnent des points sûrs, mais les bâtonnets de forte valeur peuvent faire basculer le score. Le bon joueur observe d'abord les appuis, repère les bâtonnets qui ne supportent rien, puis tire dans l'axe au lieu de forcer vers le haut. Il faut parfois laisser un gros point trop coincé et sécuriser plusieurs prises modestes plutôt que perdre son tour sur un geste impossible.

Une astuce simple : après le tour d'un adversaire, regardez immédiatement ce qui a changé. Un bâtonnet bloqué peut devenir accessible parce qu'un autre vient d'être retiré. Les meilleures occasions apparaissent souvent juste après le mouvement d'un autre joueur.

Erreurs fréquentes

Aller trop vite

Le jeu récompense la précision, pas la vitesse. Prenez quelques secondes pour observer le tas avant de toucher un bâtonnet.



Tirer dans le mauvais sens

Un bâtonnet coincé sous plusieurs autres ne doit pas forcément être soulevé. Un léger glissement dans son axe est souvent moins risqué, si votre variante l'autorise.

Oublier la table

Un coude posé, une manche qui frotte ou une montre qui touche le tas peut faire bouger les mikados. Dégagez la zone avant chaque tour.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux où la précision, le calme et l'observation font la différence, vous pouvez explorer d'autres règles utiles pour varier les parties. Les jeux d'adresse ont souvent ce point commun : des règles rapides, mais une vraie marge de progression quand on cherche à mieux jouer.

Jeux d'Adresse Combien de boules y a-t-il au billard français ? Paintball

Questions fréquentes

Combien de joueurs peuvent jouer aux Mikados ?

Les Mikados se jouent généralement de 2 à 6 joueurs. Il est aussi possible de jouer à deux pour une partie plus calme, ou en petit groupe familial pour un rythme plus vivant.

Que se passe-t-il si un autre bâtonnet bouge ?

Si un bâtonnet autre que celui que le joueur tente de prendre bouge, le tour s'arrête immédiatement. Le joueur ne marque pas ce bâtonnet et c'est au joueur suivant de jouer.

Peut-on utiliser un mikado déjà gagné pour en retirer un autre ?

Oui, certaines variantes l'autorisent, surtout avec le bâtonnet principal. Mais cette règle doit être décidée avant la partie afin que tous les joueurs appliquent la même version.

Comment compte-t-on les points aux Mikados ?

Chaque bâtonnet possède une valeur indiquée par sa couleur ou ses anneaux. À la fin de la partie, chaque joueur additionne les points de ses bâtonnets récupérés, puis le score le plus élevé gagne.