

## SOCIÉTÉ

# Mikado : règle du jeu et valeur des baguettes

Mis à jour le 23 octobre 2026

Règle du mikado : 41 baguettes lancées en éventail, retirer sans toucher les autres, valeur des baguettes selon les boîtes (Mikado 20) et variantes.

Mikado en bref : 41 baguettes · 170 points en jeu · 2 à 6 joueurs (certaines boîtes indiquent dès 1 joueur) · on lâche le faisceau en éventail, puis chacun les ramasse une par une sans toucher ni faire bouger les autres.

1. Tant que la baguette sort proprement, on la garde et on en vise une autre.
2. Au moindre mouvement d'une autre baguette, la main passe.
3. À la fin, chacun additionne la valeur de ses baguettes : le plus gros total gagne.

Les noms, les couleurs et les valeurs changent selon les fabricants : la notice de votre boîte prime toujours.

Le mikado est un jeu d'adresse à baguettes : on les laisse s'effondrer en vrac, puis on essaie de les récupérer une par une, d'une main sûre, sans ébranler le reste du tas. Une partie ne prend que quelques minutes (environ 5 selon la notice Djeco, qui conseille le jeu dès 5 ans), ce qui en fait un jeu facile à sortir entre deux activités.

Le mot désigne aussi la baguette la plus précieuse du jeu, en clin d'œil à l'ancien titre de l'empereur du Japon. En France, un jeu cousin fondé sur le même geste, les jonchets, était en vogue au XIXe siècle.

Cette fiche présente la règle traditionnelle et la confronte à deux notices du commerce : la règle du Mikado de Djeco (réf. DJ05210, PDF en copie chez un revendeur) et la notice du Mikado de Schmidt Spiele (réf. 40425, PDF), ainsi qu'à l'article Wikipédia « Mikado (jeu) ». Ces sources ne disent pas toujours la même chose : nous signalons chaque écart, et la notice de votre boîte fait foi.

## Matériel et valeur des baguettes

Un jeu compte 41 baguettes fines, d'une vingtaine de centimètres, pointues aux deux bouts. Les couleurs, les noms et les valeurs varient selon les fabricants : vérifiez la notice de votre boîte avant de compter. Voici une répartition courante, celle de la notice Djeco, que l'on retrouve aussi sur Wikipédia :

| Baguette | Nombre | Valeur | Points en jeu |
|----------|--------|--------|---------------|
| Mikado   | 1      | 20     | 20            |
| Samouraï | 5      | 10     | 50            |
| Mandarin | 5      | 5      | 25            |
| Bonze    | 15     | 3      | 45            |
| Coolie   | 15     | 2      | 30            |
| Total    | 41     |        | 170           |

Les couleurs et les valeurs varient selon les fabricants : ce tableau n'est qu'un repère, et la notice de votre boîte prime. La baguette Mikado, seule de son espèce, est souvent torsadée ou ornée d'une spirale ; les autres se reconnaissent à leurs marquages de couleur, dont le code change d'une marque à l'autre.

Attention aux noms : chez Schmidt Spiele, les mêmes noms ne rapportent pas les mêmes points. Les 5 Mandarins y valent 10, les 5 Bonzes 5 et les 15 Samouraïs 3 ; le Mikado y vaut aussi 20 et les 15 Coolies 2. Le nombre de baguettes par valeur reste identique ( $1 \times 20$ ,  $5 \times 10$ ,  $5 \times 5$ ,  $15 \times 3$ ,  $15 \times 2$ ), d'où le même total de 170 points. Comptez donc d'après la valeur que donne votre notice, pas d'après le nom.

## Préparer et lancer

1. Installez-vous autour d'une table ou sur un sol plat et dégagé, chaque joueur à une place fixe.
  2. Mettez-vous d'accord sur qui commence et sur les tolérances admises (contact sans mouvement, aide d'une baguette gagnée).
  3. Rassemblez les 41 baguettes en un faisceau serré, tenu debout dans le poing, les pointes du bas posées sur la surface.
  4. Ouvrez la main d'un coup : le faisceau s'effondre et les baguettes s'évalent en éventail, entremêlées.
  5. Le premier joueur commence à retirer des baguettes, puis le tour passe dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Selon la notice Djeco, c'est le plus jeune qui ouvre la partie ; si votre boîte ne dit rien, tirez au sort.

## Retirer une baguette : ce qui compte comme « bouger »

À son tour, le joueur choisit une baguette et tente de la sortir du tas sans toucher ni faire bouger les autres baguettes. Certaines tables tolèrent un contact qui ne fait rien bouger : décidez-le avant de commencer.

- Réussite : la baguette est gagnée. Le joueur la pose devant lui et en vise aussitôt une autre, et ainsi de suite tant qu'il réussit.
- Échec : dès qu'une autre baguette remue, même à peine, le tour s'arrête et passe au voisin. La notice Djeco précise que la baguette visée reste alors là où elle se trouve.
- Avec quoi : la notice Schmidt n'admet que les doigts (plus le Mikado ou un Mandarin déjà gagné) et permet d'appuyer sur une pointe pour faire basculer la baguette. L'aide d'une baguette déjà gagnée dépend des boîtes (voir les variantes).
- Position : Schmidt permet de se lever si besoin, mais pas de changer de place.

Conseil d'arbitrage : pendant chaque tentative, les autres joueurs surveillent le tas et tranchent ensemble en cas de doute.

## Fin de partie et décompte

En pratique, la partie s'arrête quand il ne reste plus de baguette sur la table, ou après le nombre de tours convenu (voir les variantes). Chacun additionne alors la valeur de ses baguettes : le plus gros total l'emporte.

## Exemple de décompte à 3 joueurs

Léa, Malo et Inès jouent avec le barème du tableau ci-dessus (Djeco). Toutes les baguettes ont été ramassées :

| Joueur | Mikado (20) | Samouraï (10) | Mandarin (5) | Bonze (3) | Coolie (2) | Baguettes | Total |
|--------|-------------|---------------|--------------|-----------|------------|-----------|-------|
| Léa    | 1           | 2             | 1            | 5         | 4          | 13        | 68    |
| Malo   | 0           | 2             | 3            | 4         | 6          | 15        | 59    |
| Inès   | 0           | 1             | 1            | 6         | 5          | 13        | 43    |

- Léa :  $20 + 2 \times 10 + 5 + 5 \times 3 + 4 \times 2 = 20 + 20 + 5 + 15 + 8 = 68$  points.
- Malo :  $2 \times 10 + 3 \times 5 + 4 \times 3 + 6 \times 2 = 20 + 15 + 12 + 12 = 59$  points.
- Inès :  $10 + 5 + 6 \times 3 + 5 \times 2 = 10 + 5 + 18 + 10 = 43$  points.

Vérification :  $13 + 15 + 13 = 41$  baguettes et  $68 + 59 + 43 = 170$  points, soit tout le jeu. Malo a ramassé le plus de baguettes, mais Léa gagne grâce au Mikado : à lui seul, il pèse autant que dix Coolies.

## Variantes

Chaque variante se décide avant le lancer.

- S'aider d'une baguette gagnée : la notice Djeco permet d'utiliser comme levier n'importe quelle baguette déjà gagnée, voire plusieurs à la fois. Chez Schmidt, seuls le Mikado ou un Mandarin déjà gagnés font office d'outil ; dans certaines variantes, seul le Mikado peut servir d'outil. Dans tous les cas, l'outil ne doit déranger aucune autre baguette.
- Relancer un tas bloqué : quand tout le monde juge le tas impossible à démêler sans faute, la notice Schmidt autorise à ramasser les baguettes restantes et à les lancer de nouveau.

- Partie en cinq tours : la notice Schmidt prévoit en principe cinq passages par joueur, ou un seul tour de table pour une partie express.
- Plusieurs manches (variante familiale) : enchaînez plusieurs lancers complets et cumulez les points de chaque manche. Fixez le nombre de manches à l'avance.
- Baguette ratée laissée en place : la notice Djeco le prévoit explicitement. Si votre boîte ne précise rien, adoptez cette règle, la plus simple à arbitrer.
- Version enfants sans points (variante familiale) : oubliez les valeurs, chaque baguette compte pour une et celui qui en a le plus gagne. On peut même jouer sans vainqueur, en essayant de vider la table ensemble.
- Jouer seul : la boîte Djeco annonce 1 à 6 joueurs. Seul, on s'entraîne à vider la table sans faute.

## Conseils d'adresse

- Commencez par les baguettes isolées ou posées sur le dessus du tas : elles sortent sans risque et prolongent votre tour.
- Avant de toucher une baguette, suivez-la des yeux d'un bout à l'autre : si elle passe sous une autre, méfiance.
- Pour soulever une baguette, appuyez doucement sur l'une de ses pointes : elle bascule et l'autre extrémité se dégage.
- Ne visez pas systématiquement les baguettes qui rapportent le plus : un Mikado coincé peut vous coûter le tour, alors qu'une série de petites baguettes faciles rapporte à coup sûr.
- Si votre règle l'autorise, gardez une baguette gagnée à portée de main comme outil pour dégager les baguettes trop serrées.
- Calez le poignet sur la table et ne bougez que les doigts : le geste gagne en précision.
- Jouez sur une surface lisse et bien éclairée : les petits mouvements s'y voient mieux, ce qui limite les contestations.

## FAQ : Mikado

Combien y a-t-il de baguettes au mikado ? 41 dans un jeu classique, pour 170 points en tout, chez Djeco comme chez Schmidt. Chez Djeco, on trouve 1 Mikado, 5 Samouraïs, 5 Mandarins, 15 Bonzes et 15 Coolies ; chez Schmidt, 1 Mikado, 5 Mandarins, 5 Bonzes, 15 Samouraïs et 15 Coolies.

Combien vaut chaque couleur au mikado ? Il n'existe pas de code couleur universel : chaque fabricant a le sien, et la notice de votre boîte prime. Dans la répartition Djeco, le Mikado vaut 20, les Samouraïs 10, les Mandarins 5, les Bonzes 3 et les Coolies 2. Chez Schmidt, ce sont les Mandarins qui valent 10, les Bonzes 5 et les Samouraïs 3.

Combien vaut la baguette Mikado ? 20 points dans les deux notices consultées. Unique dans la boîte, elle est souvent torsadée ou ornée d'une spirale.

Qui commence au mikado ? Selon la notice Djeco, le plus jeune commence ; à défaut, tirez au sort. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que se passe-t-il si on fait bouger une autre baguette ? Le tour s'arrête aussitôt et passe au joueur suivant. Vous gardez les baguettes déjà gagnées, et selon la notice Djeco celle que vous visiez reste en place.

À combien de joueurs joue-t-on au mikado ? De 2 à 6 joueurs en général. Certaines boîtes indiquent dès 1 joueur (Djeco), pour s'entraîner seul.

## Sources et liens cités

[règle du Mikado de Djeco \(réf. DJ05210, PDF en copie chez un revendeur\)](#)

[notice du Mikado de Schmidt Spiele \(réf. 40425, PDF\)](#)

[article Wikipédia « Mikado \(jeu\) »](#)