

MIKADO

Contents:
41 sticks, rules.

Mikado is an interesting stick-lifting game that requires steady hands and concentration. The aim is to collect the most points by lifting sticks from the table one at a time by only moving the stick you are lifting.

How to play

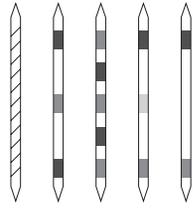
The youngest player begins. He takes all the sticks in his fist. He lays the fist on the table. By suddenly opening the fist the sticks will fall on the table and form a pile. You can also make the pile by dropping the sticks from your hand on the table. The sticks must always form a pile.

Next the player who dropped the sticks will start lifting the sticks from the table with his fingers. The sticks must be lifted one at a time and in such a manner that the other sticks do not move. As soon as a player's fingers touch a stick he must try to lift that particular stick from the table.

A player can continue lifting sticks, one at a time, as long as he doesn't move any of the other sticks than the one he is trying to lift from the table. As soon as any other stick moves, the turn goes clockwise to the next player. The stick the player was lifting when he moved another stick must be left on the table.

When a player successfully picks up the Mikado (the stick marked with the blue

spiral) he is allowed to use this Mikado to help him pick up other sticks.

The point values of the sticks

1 Mikado with blue spiral, 20 pts.

5 sticks with blue-red-blue rings, 10 pts. each

5 sticks with red-blue-red-blue rings, 5 pts. each

15 sticks with blue-yellow-red rings, 3 pts. each

15 sticks with blue-red rings, 2 pts. each

The winner

The game ends when all the sticks have been lifted. The players add up the value of their sticks and the winner is the player with the most points. Because every time the game begins there are some sticks scattered from the pile and are easy to pick up the player who goes first has an advantage. Therefore, the players should play several rounds to that each player gets to be the first to play, and then see who won the most rounds.

МИКАДО

Содержание:
Длинные палочки – 41 шт., правила игры

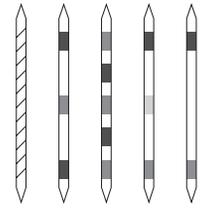
Микадо это увлекательная игра, в которой нужны крепкие нервы и твердая рука. Целью является собрать самое большое количество очков, снимая по одной палочке за раз.

Ход игры

Начинает самый младший по возрасту игрок. Он собирает все палочки в кулак. Потом он опускает кулак на стол. Быстро раскрыв кулак, он высыпает палочки кучкой на столе. Также можно насыпать кучку, роняя палочки из горсти на стол. Замысел в том, чтобы палочки образовали смешанную кучку.

Далее игрок, который рассыпал палочки на стол, начинает брать их по одной пальцами, не используя при этом посторонние предметы. Палочки следует брать по одной так, чтобы другие оставались на своих местах. Как только пальцы игрока задевают какую-то другую палочку, ему нужно будет попытаться достать именно эту палочку. Игрок может продолжать брать палочки до тех пор, пока он не заденет другие палочки. Касаться можно только той палочки, которую он пытается достать. Как только какая-либо другая палочка будет задета, очередь переходит к другому игроку по часовой стрелке. Последняя палочка, которую игрок пытался достать, остается на столе.

Когда игроку удастся поднять палочку Микадо (палочка помеченная синей спиралью) со стола, он может с помощью палочки Микадо вытаскивать другие палочки.

Градация палочек по очкам

1 палочка Микадо, помеченная синей спиралью, 20 очков

5 палочек, на которых синие-красно-синие кольца, дают 10 очков

5 палочек, на которых красно-синие-красно-синие кольца, дают 5 очков

15 палочек, на которых синие-желто-красные кольца, дают по 3 очка за каждую

15 палочек, на которых синие-красные кольца, дают по 2 очка за каждую

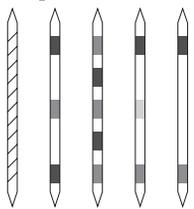
Победитель игры

Игра заканчивается, когда все палочки будут подняты со стола. Игроки подсчитывают свои очки за поднятые палочки. Победителем считается тот, у кого больше всего очков. В связи с тем, что при начале игры часть палочек лежит на столе так, что их легко поднять, у игрока начинающего игру первым, имеется очевидное преимущество. Поэтому лучше сыграть несколько туров, чтобы каждый игрок мог начать один из туров. Игрок, выигравший большее количество туров игры, становится победителем всей игры.

MIKADO

Contenu du jeu

41 bâtonnets en bois, 1 règle du jeu.

Description et valeur des bâtonnets

1 Mikado, bâtonnet avec spirale bleue, 20 points

5 bâtonnets cerclés de couleurs : bleu, rouge, bleu, 10 points chacun

5 bâtonnets cerclés de couleurs: rouge, bleu, rouge, bleu, rouge, 5 points chacun

15 bâtonnets cerclés de couleurs : bleu, jaune, rouge, 3 points chacun

15 bâtonnets cerclés de couleurs : bleu, rouge, 2 points chacun

Mikado est un jeu de patience qui demande concentration et dextérité.

Le but du jeu est de collecter le maximum de points grâce aux bâtonnets récupérés.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Il prend tous les bâtonnets dans sa main (son poing doit reposer sur la table). En

ouvrant les doigts, les bâtonnets vont s'éparpiller sur la table. Le joueur doit alors tenter de récupérer le maximum de bâtonnets un à un sans faire bouger les autres. S'il les fait bouger, il laisse en place le bâtonnet qu'il cherchait à saisir ; son tour s'arrête immédiatement. C'est au joueur situé à sa gauche de procéder de la même façon, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus du tout de bâtonnets sur la table.

Une pression exercée avec le doigt sur la pointe du bâtonnet permet de le prendre de façon plus sûre.

Dès qu'un joueur réussit à enlever le Mikado (bâtonnet marqué d'une spirale bleue), il peut l'utiliser pour s'aider à soulever les autres).

Fin de la partie

Le jeu prend fin lorsque tous les bâtonnets ont été récupérés par les joueurs. Chacun compte ses points en fonction des bâtonnets qu'il a gagnés.

Le gagnant est évidemment celui qui totalise le plus de points.

On ne s'arrêtera pas à une partie bien entendue.

MIKADO

Inhoud:

41 staafjes, spelregels.

Mikado is een interessant staafjesopneemspel dat een vaste hand en concentratie vereist. Het doel is de meeste punten te verzamelen door de staafjes één voor één van de tafel op te nemen.

Hoe er wordt gespeeld

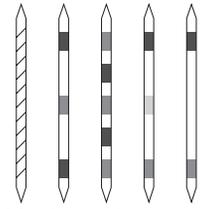
De jongste speler begint. Hij neemt alle staafjes in zijn vuist, en legt zijn vuist op de tafel. Door zijn vuist plotseling te openen, vallen de staafjes in een hoopje op tafel. U kunt de staafjes ook uit uw hand op de tafel laten vallen. Het is in elk geval de bedoeling dat de staafjes een hoopje vormen.

Vervolgens begint de speler die de staafjes heeft laten vallen de staafjes met zijn vingers van de tafel op te nemen. De staafjes moeten één voor één worden opgenomen, en wel zodanig dat de andere staafjes niet bewegen. Zodra een speler met zijn vingers een staafje aanraakt, moet hij dat specifieke staafje van de tafel proberen op te nemen.

Een speler kan doorgaan met het één voor één opnemen van staafjes zolang hij geen andere staafjes beweegt dan het staafje dat hij van de tafel probeert op te nemen. Zodra een ander staafje beweegt, is de volgende speler aan de beurt (met de klok mee). Het staafje dat de speler probeerde op te nemen toen hij een ander staafje bewoog, moet op de tafel blijven liggen.

Wanneer een speler erin slaagt de Mikado op te nemen (het staafje met de blauwe

spiraal), mag hij deze Mikado gebruiken als hulpmiddel om er andere staafjes mee op te nemen.

De waardering van de staafjes

1 Mikado met blauwe spiraal, 20 punten

5 staafjes met blauw-rood-blauwe ringen, 10 punten per stuk

5 staafjes met rood-blauw-rood-blauw-rode ringen, 5 punten per stuk

15 staafjes met blauw-geel-rode ringen, 3 punten per stuk

15 staafjes met blauw-rode ringen, 2 punten per stuk

De winnaar

Het spel is afgelopen wanneer alle staafjes zijn opgenomen. De spelers tellen de waarden van hun staafjes bij elkaar op, en de speler met de meeste punten is de winnaar. Omdat er aan het begin van het spel altijd wel wat staafjes zijn die niet op de hoop liggen, en die dus eenvoudig op te nemen zijn, heeft de beginnende speler een voordeel. De spelers moeten daarom meerdere ronden spelen, zodat elke speler een keer als eerste aan de beurt is geweest. Vervolgens kan worden bepaald wie de meeste ronden heeft gewonnen.