

Mikado

龙



CLASSIC
BY DJECO

YEARS
5-10

FR

Règle du jeu

Mikado



5 - 10 ans



1 - 6



5 min

Contenu :

41 baguettes de différentes valeurs :

- 1 baguette **Mikado**, valeur 20 points (torsadée bleue)
- 5 baguettes **Samourai**, valeur 10 points chacune (rouge, bleu, rouge, bleu, rouge)
- 5 baguettes **Mandarin**, valeur 5 points chacune (bleu, rouge, bleu)
- 15 baguettes **Bonze**, valeur 3 points chacune (rouge, bleu)
- 15 baguettes **Coolie**, valeur 2 points chacune (rouge, jaune, bleu)

But du jeu :

Retirer des baguettes du jeu sans faire bouger les autres baguettes.

Préparation du jeu :

Sur la table ou sur le sol, on tient les baguettes serrées dans le poing puis on ouvre la main pour les laisser tomber, en éventail.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur tente de retirer une baguette de son choix. Lors de cette action, il ne doit en aucun cas toucher ou déplacer une autre baguette. Tant qu'il y parvient, il gagne la baguette retirée et peut continuer à retirer d'autres baguettes.

S'il fait bouger une autre baguette par inadvertance, il cède son tour au joueur suivant.

NB : la baguette qu'il tentait de retirer est alors laissée à son emplacement dans le jeu.

Astuce : il est possible de s'aider d'une ou plusieurs baguettes que l'on a déjà récupérées pour en retirer une autre.

Qui gagne ?

À la fin de la partie, les joueurs additionnent les points de chacune des baguettes gagnées. Le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points.



EN

Game rules



Ages 5 - 10



1 - 6



5 mins

Contents :

41 sticks of different values :

- 1 **Mikado** stick, worth 20 points (twisted and blue)
- 5 **Samurai** sticks, each worth 10 points (red, blue, red, blue, red)
- 5 **Mandarin** sticks, each worth 5 points (blue, red, blue)
- 15 **Bonzen** sticks, each worth 3 points (red, blue)
- 15 **Kuli** sticks, each worth 2 points (red, yellow, blue)

Aim of the game :

To pick up sticks from the game without making other sticks move.

Getting the game ready :

Over a table or the floor, you hold the sticks bundled together in one hand and then you open your hand to let them fall out in a fan shape.

Playing the game :

The youngest player starts.

The game is played in a clockwise manner.

Each in turn, the players try to pick up a stick of their choosing. When they do this, they must not, under any circumstances, touch or move another stick. If they manage to do this, they win the stick they have picked up and can continue to pick up other sticks.

If they inadvertently move another stick, it is the next player's turn to go.

Note : the stick that they were trying to pick up is therefore left as it is in the game.

Tip : you can help yourself by using one or more sticks that you have already collected to remove another one.

Who wins ?

At the end of the game, the players add up the points of each the sticks they have collected. The winner is the player who has the most total points.

DE Die Spielregeln Mikado



5 - 10 Jahre



1 - 6



5 min

Inhalt:

41 Stäbchen mit verschiedenem Wert:

- 1 **Mikado**-Stäbchen, 20 Punkte wert (blau gestreift)
- 5 **Samurai**-Stäbchen, jedes 10 Punkte wert (rot, blau, rot, blau, rot)
- 5 **Mandarin**-Stäbchen, jedes 5 Punkte wert (blau, rot, blau)
- 15 **Bonzen**-Stäbchen, jedes 3 Punkte wert (rot, blau)
- 15 **Kuli**-Stäbchen, jedes 2 Punkte wert (rot, gelb, blau)

Ziel des Spiels:

Die Stäbchen aus dem Spielhaufen ziehen, ohne dass die anderen Stäbchen bewegt werden.

Spielvorbereitung:

Die Stäbchen werden auf dem Tisch oder dem Boden mit der Faust umschlossen. Dann öffnet man die Hand und die Stäbchen fallen fächerförmig auseinander.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt.
Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, ein Stäbchen seiner Wahl herauszuziehen. Dabei darf unter keinen Umständen ein anderes Stäbchen berührt oder verschoben werden. Wenn er dies schafft, gewinnt er das herausgezogene Stäbchen und darf weitermachen und andere Stäbchen herausziehen.

Wenn er aus Versehen ein anderes Stäbchen bewegt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Das Stäbchen, das er versucht hat, herauszuziehen, wird natürlich an seinem Platz im Spiel gelassen.

Tip: Es ist möglich, ein oder mehrere seiner bereits herausgezogenen Stäbchen zu Hilfe zu nehmen, um ein anderes herauszuziehen.

Wer gewinnt?

Am Ende des Spiels zählen die Spieler die Punkte ihrer gewonnenen Stäbchen zusammen. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat.



NL Spelregels



5 - 10 jaar



1 - 6



5 min

Inhoud:

41 stokjes met verschillende waarden:

- 1 stokje **Mikado**, waarde 20 punten (met een blauwe spiraal)
- 5 stokjes **Samoerai**, waarde 10 punten elk (rood, blauw, rood, blauw, rood)
- 5 stokjes **Mandarijn**, waarde 5 punten elk (blauw, rood, blauw)
- 15 stokjes **Bonze**, waarde 3 punten elk (rood, blauw)
- 15 stokjes **Koelie**, waarde 2 punten elk (rood, geel, blauw)

Doel van het spel:

De stokjes uit het spel halen zonder de andere stokjes te bewegen.

Voorbereiding van het spel:

Op een tafel of op de grond, de stokjes stevig in de vuist houden en de hand openen om ze laten vallen, in waaivorm.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint.

Er wordt met de klok mee gespeeld.

Elke speler probeert op zijn beurt een stokje van zijn keuze uit het spel te halen. Hij mag hierbij in geen geval een ander stokje aanraken of verplaatsen.

Als het hem lukt, wint hij het verwijderde stokje en kan verder gaan met het verwijderen van een volgend stokje.

Als hij per ongeluk een ander stokje beweegt, gaat de beurt naar de volgende speler.

Let op: het stokje dat hij probeerde te verwijderen, wordt op zijn plaats in het spel gelaten.

Tip: u kunt de stokjes die u al hebt gewonnen, gebruiken bij het verwijderen van een ander stokje.

Wie wint?

Aan het einde van het spel tellen de spelers de punten van de door hen gewonnen stokjes op. De winnaar is de speler met de meeste punten.



5 - 10 años



1 - 6



5 min

Contenido:**41 varitas de diferentes valores:**

- 1 varita **Mikado**, valor 20 puntos (espiral azul)
- 5 varitas **Samurai**, valor 10 puntos cada una (rojo, azul, rojo, azul, rojo)
- 5 varitas **Mandarín**, valor 5 puntos cada una (azul, rojo, azul)
- 15 varitas **Bonzo**, valor 3 puntos cada una (rojo, azul)
- 15 varitas **Culfi**, valor 2 puntos cada una (rojo, amarillo, azul)

Objetivo del juego:

Retirar las varitas del juego sin mover las otras varitas.

Preparación del juego:

Sobre la mesa o el suelo, se aprieta las varitas en la mano y luego se abre ésta para dejarlas caer, en abanico.

Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando sea su turno, el jugador intenta retirar la varita que prefiera. Al realizar esto, no debe tocar o desplazar en ningún caso otra varita.

Si lo consigue, gana la varita que ha retirado y puede seguir retirando otras varitas.

Si por descuido mueve otra varita, pierde su turno y le toca al jugador siguiente.

N.B.: entonces, la varita que intentaba retirar se deja en su sitio en el juego.

Truco: se pueden utilizar una o varias varitas que ya se han recuperado para retirar otra.

¿Quién gana?

Al final de la partida, los jugadores suman los puntos de cada una de las varitas ganadas. El ganador es el que acumule el mayor número de puntos.



5 - 10 anni



1 - 6



5 min

Contenuto:**41 bacchette di diversi valori:**

- 1 bacchetta **Mikado**, valore 20 punti (a tortiglione blu)
- 5 bacchette **Samurai**, valore 10 punti ciascuna (rosso, blu, rosso, blu, rosso)
- 5 bacchette **Mandarino**, valore 5 punti ciascuna (blu, rosso, blu)
- 15 bacchette **Bonzo**, valore 3 punti ciascuna (rosso, blu)
- 15 bacchette **Coolie**, valore 2 punti ciascuna (rosso, giallo, blu)

Scopo del gioco:

Togliere delle bacchette dal gioco senza far muovere le altre bacchette.

Preparazione del gioco:

Sul tavolo o sul pavimento, tenere le bacchette strette in un pugno quindi aprire la mano per lasciarle cadere, a ventaglio.

Svolgimento del gioco:

Comincia il giocatore più giovane.

Si gioca in senso orario.

Ogni giocatore, al proprio turno, tenta di togliere una bacchetta a sua scelta. Mentre sta eseguendo l'azione, egli non deve, in nessun caso, toccare o spostare un'altra bacchetta. Finché ci riesce, vince la bacchetta tolta e può continuare a togliere altre bacchette.

Se, inavvertitamente, fa muovere un'altra bacchetta, egli cede il suo turno al giocatore seguente.

NB: la bacchetta che tentava di togliere viene lasciata al suo posto nel gioco.

Espediente: per togliere un'altra bacchetta, è possibile aiutarsi con una o diverse bacchette già recuperate.

Chi vince?

Alla fine della partita, i giocatori sommano i punti di ciascuna delle bacchette vinte. Il vincitore è colui che ha accumulato il maggior numero di punti.

PT

Regras do jogo

Mikado



5 - 10 anos



1 - 6



5 min

Conteúdo:

41 pauzinhos de diferentes valores:

- 1 pauzinho **Mikado**, valor: 20 pontos (entrelaçado azul)
- 5 pauzinhos **Samurai**, valor: 10 pontos cada um (vermelho, azul, vermelho, azul, vermelho)
- 5 pauzinhos **Mandarim**, valor: 5 pontos cada um (azul, vermelho, azul)
- 15 pauzinhos **Bonzo**, valor: 3 pontos cada um (vermelho, azul)
- 15 pauzinhos **Trabalhador**, valor: 2 pontos cada um (vermelho, amarelo, azul)

Objectivo do jogo:

Retirar os pauzinhos do jogo sem que os outros pauzinhos se mexam.

Preparação do jogo:

Na mesa ou no chão, seguramos os pauzinhos com uma mão e abrimos a mão, libertando os pauzinhos e deixando-os cair em leque.

Desenrolar do jogo:

O jogador mais novo é o primeiro a começar. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Um de cada vez, o jogador tenta retirar um pauzinho à sua escolha. Durante esta acção, não deve, em caso algum, tocar nem mover outro pauzinho.

Se conseguir, ganha o pauzinho retirado e pode continuar a retirar outros pauzinhos.

Se mover outro pauzinho inadvertidamente, passa a vez ao jogador seguinte.

Atenção: O pauzinho que ele tentava retirar é deixado no seu local no jogo.

Dica: O jogador pode utilizar um ou vários pauzinhos que já tenha ganho para retirar outro pauzinho.

Quem ganha?

No final do jogo, os jogadores somam os pontos dos pauzinhos ganhos. O vencedor é o jogador que tiver mais pontos.



DA

Spilleregler



5 - 10 år



1 - 6



5 min

Indhold:

41 pinde med forskellige værdier:

- 1 **Mikado**-pind, gælder 20 points (med blå spiral)
- 5 **Samurai**-pinde, gælder 10 points hver (med rød, blå, rød, blå, rød ringe)
- 5 **Mandarin**-pinde, gælder 5 points hver (med blå, rød, blå ringe)
- 15 **Bonze**-pinde, gælder 3 points hver (med rød, blå ringe)
- 15 **Coolie**-pinde, gælder 2 points hver (med rød, gul, blå ringe)

Målet med spillet:

Fjerne pindene, uden at de andre pinde bevæger sig.

Forberedelse af spillet:

En spiller holder pindene i en knyttet hånd over bordet eller gulvet og derefter slipper han/hun pindene, så de falder ned i en vifte.

Spilleregler:

Den yngste spiller begynder.

Man spiller med uret bordet eller gulvet rundt.

Spillerne skal nu på skift forsøge at fjerne en pind efter eget valg. Under denne handling må han/hun under ingen omstændigheder røre ved eller flytte en anden pind. Hvis det lykkes spilleren at fjerne pinden, vinder han/hun denne pind og kan fortsætte med at fjerne en anden pind.

Hvis spilleren får en anden pind til at bevæge sig ved et uheld, går turen videre til næste spiller.

NB: Den pind, som spilleren forsøgte at fjerne, bliver liggende på sin plads i spillet.

Tips: Man kan bruge én eller flere andre pinde, der allerede er blevet vundet, som hjælp til at fjerne en pind.

Hvem vinder?

I slutningen af spillet tæller spillerne deres points sammen på de pinde, de har vundet. Vinderen er den, der har samlet flest points ind.



5 - 10 år



1 - 6



5 min

Innehåll:**41 pinnar som är värda olika mycket:**

- 1 **Mikado**-pinne, som är värd 20 poäng (blå spiral)
- 5 **Samurai**-pinnar, som är värda 10 poäng vardera (röd, blå, röd, blå, röd)
- 5 **Mandarin**-pinnar, som är värda 5 poäng vardera (blå, röd, blå)
- 15 **Präst**-pinnar, som är värda 3 poäng vardera (röd, blå)
- 15 **Kulie**-pinnar, som är värda 2 poäng vardera (röd, gul, blå)

Spelets mål:

Ta en pinne i taget ur högen utan att rubba de andra pinnarna.

Förberedelser:

Håll pinnarna i en bunt i ett fast grepp mot bordet eller marken och öppna sedan handen så att pinnarna faller i en solfjäderformad hög.

Spelets gång:

Den yngsta spelaren börjar.
Spelturen går medsols.

Spelarna ska i tur och ordning försöka ta en valfri pinne ur högen. Medan spelaren försöker ta pinnen får han/hon inte röra vid eller rubba någon annan pinne. Om spelaren lyckas med detta vinner han/hon pinnen och får fortsätta att ta fler pinnar.
Om han/hon råkar rubba på en annan pinne går turen över till nästa spelare.

Obs! Den pinne som han/hon då försökte ta ska ligga kvar där den ligger.

Tips: Du kan försöka få tag i en pinne genom att använda dig av en eller flera av de pinnar du har vunnit.

Vem vinner?

När alla pinnar har plockats upp räknar spelarna ihop poängen från sina vunna pinnar.
Den som har fått flest poäng vinner.



5 - 10 лет



1 - 6



5 min

Содержимое:**41 палочек разной стоимости:**

- 1 палочка **Микадо**, стоимостью 20 очков (синяя спираль)
- 5 палочек **Самурай**, стоимостью 10 очков каждая (красная, синяя, красная, синяя, красная)
- 5 палочек **Мандарин**, стоимостью 5 очков каждая (синяя, красная, синяя)
- 15 палочек **Банзай**, стоимостью 3 очка каждая (красная, синяя)
- 15 палочек **Кули**, стоимостью 2 очка каждая (красная, желтая, синяя)

Цель игры:

Вытащить из кучки палочки, стараясь не задеть при этом остальные.

Подготовка к игре:

Взять все палочки, а потом разжать кулак, чтобы палочки упали и рассыпались веером на столе или на земле.

Ход игры:

Начинает самый младший игрок. Игра ведется по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен вытащить из кучи любую палочку. При этом нужно стараться не задеть остальные палочки.

Если ему это удастся, он забирает палочку себе и продолжает игру, вытаскивая новую палочку.
Если игрок заденет другую палочку, ход переходит к следующему игроку.

Примечание: палочка, которую он собирался вытащить, остается в том же положении в кучке.

Подсказка: игрок может помогать себе одной или несколькими палочками, которые уже выиграл.

Кто выигрывает?

В конце партии игроки складывают очки всех своих палочек. Победителем становится участник, набравший больше всех очков.

Mikado



DJ05210



3 rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France