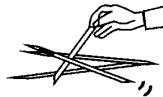


Mikado

Ⓛ

| | |
|----------------------------------|----------------------|
| 1 Mikado (mit Spirale) | 20 Pkte = 20 Pkte |
| 5 Mandarine (blau/rot/blau) | je 10 Pkte = 50 Pkte |
| 5 Bonzen (rot/blau/rot/blau/rot) | |
| | je 5 Pkte = 25 Pkte |
| 15 Samurai (rot/gelb/blau) | je 3 Pkte = 45 Pkte |
| 15 Kuli (rot/blau) | je 2 Pkte = 30 Pkte |
| gesamt: | 170 Pkte |



Spielregeln:

- Die Stäbchen werden in die rechte Hand genommen, und zwar so, dass die Faust unten anliegt und die Stäbchen oben hervorragen. Durch plötzliches Loslassen der Stäbchen fallen diese im Kreis auf den Tisch. Bei einem schlechten Wurf ist eine Wiederholung gestattet.
- Nun müssen die Stäbchen derart einzeln aufgenommen werden, dass kein anderes als das wegzunehmende bewegt wird.
- Die Stäbchen dürfen nur mit den Fingern genommen werden, wenn man aber den Mikado oder einen Mandarin hat, so kann man mit dessen Hilfe die Stäbchen aufnehmen. Auch die helfenden Stäbchen dürfen mit keinem anderen Stäbchen in Berührung kommen.
- Mit dem Mikado oder Mandarin darf man auch die Stäbchen aufwerfen.
- Liegen die Stäbchen so, dass man sie mit dem Finger an der Spitze herunterdrücken kann, so ist auch dies erlaubt.
- Sobald ein anderes Stäbchen berührt oder bewegt wird, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Die erzielten Punkte zählen und notieren.
- Der Mikadospieler darf von seinem Platz aufstehen, ihn jedoch nicht verlassen.
- Es werden in der Regel 5 Runden gespielt, so dass jeder Spieler fünfmal drankommt. Es kann jedoch auch mit nur einer Runde gespielt werden.
- Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, ist Gewinner.
- Das Spiel ist besonders unterhaltend und spannend, wenn die Spielregeln des Mikado-Spiels genau eingehalten werden. Auch die geringste Bewegung des Stäbchens gilt als Fehler.

Ⓛ

| | |
|---|------------------------------|
| 1 mikado (a spirale) | 20 points = 20 points |
| 5 mandarins (bleu/rouges/bleu) | chacun 10 points = 50 points |
| 5 bonzes (rouges/bleu/rouges/bleu/rouges) | chacun 5 points = 25 points |
| 15 samurai (rouges/jaunes/bleu) | chacun 3 points = 45 points |
| 15 coolies (rouges/bleu) | chacun 2 points = 30 points |
| | 170 points |

Regles du jeu:

- Pour commencer le jeu on prend toutes les baguettes dans la main droite de sorte que, tenues verticalement à leur bas par la main fermée posée sur la table, elles en sortent par leur partie supérieure. En ouvrant et retirant la main tout d'un coup, on fait tomber les baguettes qui s'éparpillent sur la table, en tout sens.
- Chaque joueur, à tour de rôle, cherche à retirer une baguette sans faire bouger aucune des autres. S'il réussit, il peut continuer à prendre des baguettes, une à une, mais au moindre

mouvement d'une autre baguette il doit céder son tour au joueur suivant.

- On cherchera donc à retirer une des baguettes représentant une grande valeur, à moins qu'elle puisse être prise sans manquer aux prescriptions ci-après :
- Pour prendre les baguettes les règles du jeu interdisent tout autre moyen que les doigts. Quand on a déjà gagné le mikado ou un mandarin, on a cependant le droit de s'en servir pour soulever la baguette en vue afin de pouvoir la saisir des doigts ou de la faire sauter, mais en évitant qu'aucune des autres baguettes ne soit remuée.
- Pour pouvoir prendre la baguette désirée il est quelquefois possible de la soulever en appuyant sur une de ses pointes, mais toujours sans faire bouger aucune des autres baguettes. La manière de retirer les baguettes dépend de leur position. Si, à l'avis de tous les joueurs, aucune des baguettes ne pourra être prise sans déranger les autres, il est permis de les répandre de nouveau sur la table, comme au début du jeu.
- Quand il le juge utile, le joueur peut se lever, mais il ne lui est pas permis de quitter sa place.
- On doit se conformer strictement à ces règles : si un joueur, en prenant la baguette choisie, en fait bouger une ou plusieurs autres, le suivant jouera à son tour, c'est à cette condition seulement que ce jeu sera attrayant et amusant.
- Généralement le jeu se termine après le 5ième tour, quand chaque joueur aura joué 5 fois, mais on peut aussi cesser après le premier tour. A la fin du jeu on calcule la valeur des baguettes retirées par chaque joueur : celui qui présente le plus grand nombre de points gagne la partie.

Ⓛ

| | |
|--|------------------------------|
| 1 micado (la voluta) | 20 punti = 20 punti |
| 5 mandarini (azzurro/rosso/azzurro) | ciascuno 10 punti = 50 punti |
| 5 papaveri (rosso/azzurro/rosso/azzurro/rosso) | ciascuno 5 punti = 25 punti |
| 15 samurai (rosso/giallo/azzurro) | ciascuno 3 punti = 45 punti |
| 15 facchini (rosso/azzurro) | ciascuno 2 punti = 30 punti |
| | 170 punti |

Regola del gioco:

- Prendete in mano i bastoncini così che il Vostro pugno pone sulla tavola e che i bastoncini sporgono di sopra. Rilasciate i bastoncini d'un colpo; questi poi cadono in chercia sulla tavola.
- Ora dovete prendere i bastoncini l'uno dopo l'altro, senza però toccare o far muovere gli altri bastoncini, ad eccezione di quello che state prendendo. Appena che viene toccato o mosso un'altro bastoncino, dovete smettere immediatamente. Raccogliete ora i bastoncini che si trovano ancora sulla tavola. In seguito a ciò tocca all'avversario a continuare il gioco, lanciando nuovamente i bastoncini.
- I bastoncini dovete sollevare solamente con le dita. Se invece avete già catturato un micado, o un mandarino, potrete raccogliere con l'aiuto di loro gli altri bastoncini. Però neanche questo "assistente" non deve toccare altri bastoncini fuori quello che mirate a sollevare.
- Con il micado o con il mandarino Vi è data anche la possibilità di far sobbalzare altri bastoncini.
- Se i bastoncini sono giacenti sulla tavola nel modo che gli potete premere giù con un dito alla punta, senza però toccare gli altri, Vi è permesso di farlo.
- Appena che toccate un'altro bastoncino di quello che tendete a prendere, dovete interrompere subito la Vostra attività e notar Vi il totale dei punti catturati. In seguito a ciò il successivo prosegue la giocata nel medesimo ordine come precedentemente.
- Vi è permesso di alzar Vi – ma non di allontanar Vi dal Vostro posto.
- Normalmente si gioca 5 giri a turno; così ogni partecipante ha diritto di fare 5 giochi. Si può anche fare un giro unico; qui ogni giocatore fa soltanto un gettito.
- Colui che alla fine della partita possiede il maggior numero di punti, viene stabilito vincitore.
- Per quanto riguarda la soprintendenza sul gioco, dovete agire con alla severità: perfino il minimo movimento di un bastoncino che von viene raccattato dovete giudicare come errore. Un lancio che Vi è riuscito male, potete ripeterlo. Difatti sarà maggiormente divertente ed emozionante giocare a "micado", supposto che seguirete con esattezza le regole qui sopra nominate.

☞

| | |
|------------------------------|---------------------------|
| 1 Mikado (with spiral) | = 20 punten |
| 5 mandarin (blue/red/blue) | per 10 points = 50 punten |
| 5 bonze (red/blue/red/blue) | per 5 points = 25 punten |
| 15 samurai (red/yellow/blue) | per 3 points = 45 punten |
| 15 coolies (red/blue) | per 2 points = 30 punten |
| | 170 punten |

Rule of the game:

- The rods are taken in the hand so that the fist will lie on the table. It is by suddenly opening the hand that the rods will fall on to the table, desorbing a circle. In case of an unsatisfactory throw the player is allowed to repeat that throw.
- Now the player tries to lift the rods individually with the fingers. Without other rods however being allowed to move.
- When the Mikado or a mandarin has been lifted, it may be used for the lifting or throwing up the other rods.
- It is by pressing the finger on the tip of the rod that the latter may be lifted most easily.
- If another rod is moved then the number of points won must be total end up; the next player may then begin with a new throw.
- The player is allowed to stand up, but not to leave his place.
- Normally, you play five rounds, so that each player has five turns. You may also play only one round, however.
- The winner will be he who has won the largest number of points.
- To get the most out of the game, be sure to keep exactly to the rules. Even the slightest stick movement is considered a fault.

☞

| | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| 1 Mikado (met spiraal) | 20 punten = 20 punten |
| 5 Mandarijnen (blauw/rod/blauw) | elk 10 punten = 50 punten |
| 5 Bonze (rod/blauw/rod/blauw/rod) | elk 5 punten = 25 punten |
| 15 Samoerai (rod/gel/blauw) | elk 3 punten = 45 punten |
| 15 Koelie (rod/blauw) | elk 2 punten = 30 punten |
| | 170 punten |

Spelregels:

- De staaftjes worden in de hand genomen en wel zo dat als men de vuist op tafel plaatst, de staaftjes naar boven uitsteken. Door de staaftjes vervolgens plotseling los te laten vallen deze in een kring over elkaar op tafel.
- Nu moeten de staaftjes 1 voor 1 opgepakt worden, waarbij alleen het staaftje dat opgenomen wordt mag bewegen. Zodra er een ander staaftje beweegt is men af en is de volgende speler aan de beurt.
- De staaftjes mogen alleen met de vingers opgenomen worden. Heeft men echter een mikado of een mandarijn dan mag men deze als hulpmiddel gebruiken bij het opnemen van de andere staaftjes.
- Met de mikado of de mandarijn mag men de staaftjes ook opwippen.
- Als de staaftjes zo liggen dat men ze met de vinger aan de punt op kann wippen is dato ook geoorloofd.
- Als een ander staaftje dan datgene dat men oppakt beweegt, is de volgende speler aan de beurt. De punten die men gescoord heeft worden genoteerd.
- De speler mag wel van zijn plaats opstaan, maar deze niet verlaten.
- Meestal worden er 5 ronden gespeeld, maar eventueel kann men om 1 ronde spelen.
- De winnaar is degene die aan het eind van het spel in totaal de meeste punten heeft gescoord.
- Het spel moet zeer streng gespeeld worden, de geringste beweging van de staaftjes geldt als een fout. Een slechte „worp“ mag nog één keer overgedaan worden. Het is een spannend en gezellig spel als de spelregels tenminste strikt opgevolgd worden.

