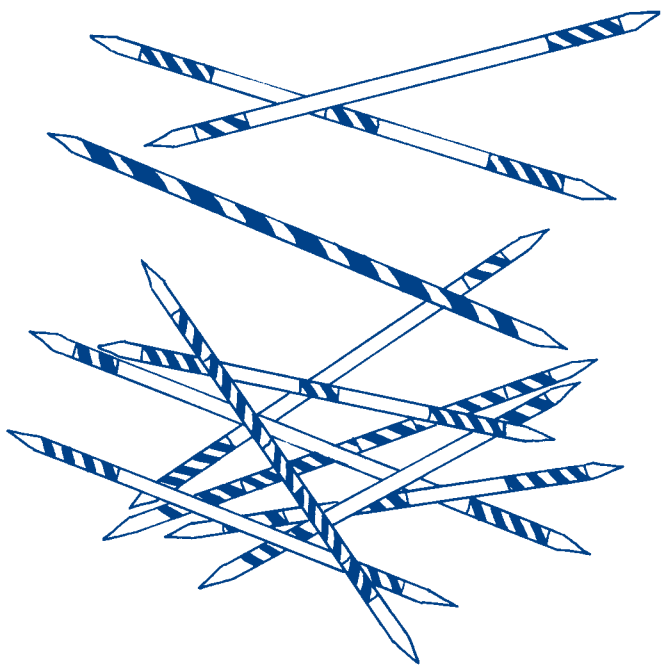
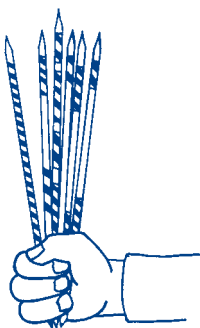


Mikado
Shangai
Микадо

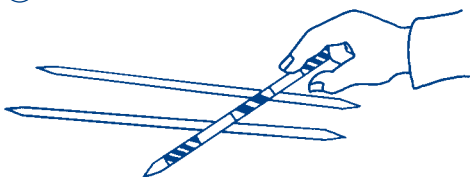


goki

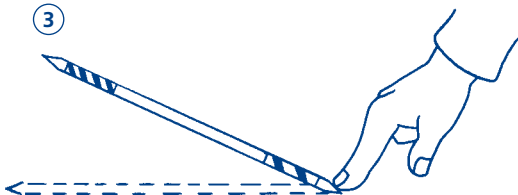
①



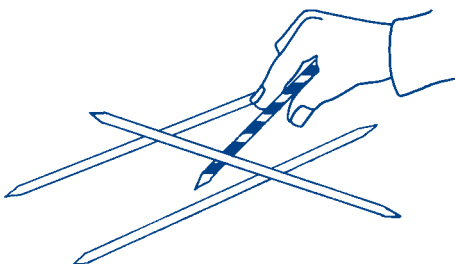
②



③



④



Mikado

A game of skill and concentration for 2 or more players.

41 Mikado sticks

Object of the game

The object of the game is to remove as many sticks as possible from the heap without moving any of the other sticks.

Preparation

A player holds the sticks in his closed fist (Fig. 1) and drops them onto a smooth surface (table, floor) by quickly opening his hand.

If the sticks fall in such a way that removing them appears too difficult or too easy, they can be dropped again. The number of rounds to be played is agreed.

Rules






1) If a player succeeds in removing a stick without moving any other sticks while doing so, he can go again.

2) The sticks can be removed from the heap using fingers (Fig. 2), by pressing down one end of a stick (Fig. 3) or using the „Mikado“ stick (with the spiral) and the „Mandarin“ stick (with the yellow ring in the middle), provided that these have already been removed (Fig. 4). The players may stand up, but they may not approach the heap from a different direction.

3) If a stick moves, the player may take it and then the next player can try his luck.

4) When there are no more sticks left, each player counts up his points. The player with the most points has won. (See Fig. 5 for scoring)

Have fun playing and keep a steady hand!

 green	$1 \times 20 = 20$ points	Mikado
 blue red blue	$5 \times 10 = 50$ points	Mandarin
 red blue red blue red	$5 \times 5 = 25$ points	
 blue yellow red	$15 \times 3 = 45$ points	
 blue red	$15 \times 2 = 30$ points	

ⓓ Mikado

Ein Geschicklichkeits- und Konzentrationsspiel für 2 Spieler oder mehr Spieler.

41 Mikado-Stäbe

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Stäbe einzeln aus dem Wurf zu entnehmen, ohne dass sich ein anderer Stab dabei bewegt.

Spielvorbereitung

Die Stäbe werden in der geschlossenen Faust gehalten (Bild 1) und auf einem glatten Untergrund (Tisch, Fußboden) durch schnelles Öffnen der Hand auseinander fallen gelassen.

Wenn die Stäbe so gefallen sind, dass das Wegnehmen der Stäbe zu schwer oder gar zu leicht erscheint, darf neu geworfen werden. Die Anzahl der Spielrunden wird vereinbart.

Die Regeln






1) Gelingt es dem Spieler, einen Stab zu nehmen, ohne dass sich ein anderer, unbeteiligter Stab während der Aufnahme bewegt, darf er weiter spielen.

2) Die Stäbe können mit den Fingern (Bild 2), durch Drücken einer Stabspitze (Bild 3) oder durch Zuhilfenahme der Stäbe „Mikado“ (der Stab mit der Spirale) und „Mandarin“ (die Stäbe mit dem gelben Ring in der Mitte) dem Wurf entnommen werden, sofern diese schon befreit werden konnten (Bild 4). Der Spieler kann sich von seinem Platz erheben, darf jedoch nicht aus einer anderen Richtung auf den Wurf zu gehen.

3) Bewegt sich ein Stab, darf der Spieler diesen noch nehmen und der nächste Spieler versucht sein Glück.

4) Wenn kein Stab mehr übrig ist, zählt jeder seine Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte erzielt hat, hat gewonnen. (Punktevergabe siehe Bild 5)

Wir wünschen viel Spaß und eine ruhige Hand!

 grün	1 x 20 = 20 Punkte	Mikado
 blau rot blau	5 x 10 = 50 Punkte	Mandarin
 rot blau rot blau rot	5 x 5 = 25 Punkte	
 blau gelb rot	15 x 3 = 45 Punkte	
 blau rot	15 x 2 = 30 Punkte	

ⓕ Mikado

Jeu d'adresse et de concentration pour 2 joueurs ou plus

41 baguettes de mikado

But du jeu

Le jeu consiste à retirer une à une du tas autant de baguettes que possible sans faire bouger les autres.

Préparation

Tenir les baguettes à la verticale dans la main fermée (fig. 1) et les lâcher sur une surface plane (table ou plancher) en ouvrant rapidement la main.

Si les baguettes tombent d'une manière telle qu'elles paraissent trop difficiles – ou au contraire trop faciles – à retirer, on peut les lancer de nouveau. On convient du nombre de parties à jouer.

Règles du jeu






1) Le joueur qui parvient à retirer une baguette sans en faire bouger une autre pendant cette opération a le droit de jouer à nouveau.

2) Pour retirer les baguettes du tas, on peut se servir de ses doigts (fig. 2), en appuyant alors sur la pointe de la baguette (fig. 3), ou encore s'aider du « mikado » (la baguette portant la spirale) ou d'un « mandarin » (les baguettes portant un anneau jaune au milieu) si ceux-ci ont déjà été retirés du jeu (fig. 4). Le joueur peut se lever de sa place, mais il n'a pas le droit d'aborder le tas à partir d'une autre direction.

3) Lorsqu'une baguette bouge durant la tentative, le joueur peut encore la prendre et c'est alors au joueur suivant de tenter sa chance.

4) Quand toutes les baguettes ont été dégagées, chacun fait le compte de ses points. Celui qui en totalise le plus grand nombre a gagné. (Voir fig. 5 pour la répartition des points)

Amusez-vous bien... et ne tremblez pas !

 vert	1 x 20 = 20 Points	Mikado
 bleu rouge bleu	5 x 10 = 50 Points	Mandarin
 rouge bleu rouge bleu rouge	5 x 5 = 25 Points	
 bleu jaune rouge	15 x 3 = 45 Points	
 bleu rouge	15 x 2 = 30 Points	

ⓔ Mikado

Un juego de destreza y concentración para 2 o más jugadores.

41 palillos de Mikado

Objetivo del juego

El objetivo del juego es sacar el mayor número de palillos fuera del montón sin que se mueva ningún otro palillo.

Preparativos antes de iniciar el juego

Juntar todos los palillos y agarrarlos con la mano en posición vertical (fig. 1). Luego dejar que todos los palillos caigan a la vez sobre una superficie lisa (mesa, suelo) abriendo la mano rápidamente.

En caso de que los palillos caigan de tal forma que la retirada de palillos sea demasiado difícil o demasiado fácil, se puede recoger todos los palillos y soltarlos nuevamente. Los jugadores acuerdan entre ellos el número de veces que quieran jugar.

Reglas de juego






1) Si un jugador logra retirar un palillo sin que se mueva ningún otro palillo del montón, puede seguir jugando.

2) Los palillos pueden ser retirados del montón con los dedos (fig. 2), presionando hacia abajo una de las puntas (fig. 3) o utilizando los palillos "Mikado" (el palillo con la espiral) y "Mandarín" (los palillos con la banda roja en el centro), si es que uno de estos ya ha podido ser retirado (fig. 4). El jugador puede levantarse de su sitio, pero no puede acercarse al montón viniendo de otra dirección.

3) Si un palillo se mueve, el jugador puede quedarse con el palillo que intentaba sacar. Ahora es el turno del siguiente jugador.

4) Después de haber retirado todos los palillos, los jugadores cuentan sus puntos. El jugador con el mayor puntaje gana el juego. (Para el puntaje véase fig. 5)

¡Que se diviertan y tengan un pulso seguro!

	1 x 20 = 20 puntos	Mikado
verde		
	5 x 10 = 50 puntos	Mandarín
azul rojo azul		
	5 x 5 = 25 puntos	
rojo azul rojo azul rojo		
	15 x 3 = 45 puntos	
azul amarillo rojo		
	15 x 2 = 30 puntos	
azul rojo		

Een concentratiespel voor 2 of meer handige spelers.

41 mikadostokjes

Doel van het spel

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk stokjes individueel uit de stapel te halen, zonder dat een van de andere stokjes beweegt.

Vorbereiding van het spel

Hou de stokjes samen in een gesloten vuist (figuur 1) en laat ze op een gladde ondergrond (tafel, vloer) door elkaar vallen door je hand plotseling te openen.

Als de stokjes zodanig gevallen zijn dat het te moeilijk is om ze weg te nemen, mag opnieuw geworpen worden. Het aantal spelronden wordt tussen de spelers onderling afgesproken.

De regels






1) Als een speler erin slaagt om een stokje weg te nemen zonder dat een ander stokje tijdens het maneuver beweegt, mag hij verderspelen.

2) De stokjes kunnen op volgende manieren uit de stapel genomen worden: met de vingers (figuur 2), door op een punt van een stokje te drukken (figuur 3) of door gebruik te maken van de stokjes "Mikado" (stokje met de spiraal) en "Mandarijn" (het stokje met de gele ring in het midden) op voorwaarde dat deze stokjes al uit de stapel bevrijd konden worden (figuur 4). De speler mag van zijn plaats opstaan maar mag de stapel niet vanuit een andere richting benaderen.

3) Als er een stokje beweegt, mag de speler dit stokje nog wegnemen maar is het wel de beurt aan de volgende speler om zijn kans te gaan.

4) Als er geen stokje meer over is, tellen alle spelers hun punten. De speler met de meeste punten is de winnaar. (voor puntentekening, zie figuur 5)

Wij wensen u veel plezier en een kalme hand!

 groen	1 x 20 = 20 Punten	Mikado
 blauw rood blauw	5 x 10 = 50 Punten	Mandarijn
 rood blauw rood blauw rood	5 x 5 = 25 Punten	
 blauw geel rood	15 x 3 = 45 Punten	
 blauw rood	15 x 2 = 30 Punten	

Mikado

Mikado er et fingerfærdighedsspil for 2 eller flere spillere.

Spillet består af 41 træpinde.

Spillets formål

Hver spiller skal prøve at tage så mange pinde op som muligt fra bunken uden at røre nogen af de andre pinde.

Forberedelse

En spiller holder alle pindene i sin lukkede hånd (Fig. 1) og lader dem falde ud på en glat overflade (et bord el. gulv). Hvis det ser ud til, at det ikke er muligt at tage nogle af pindene uden at røre de andre, kan man lade dem falde igen på ny.

Regler






1) Hvis det lykkedes en spiller at fjerne en pind uden at de andre pinde flytter sig, må han forsøge igen.

2) Pindene fjernes fra bunken ved at bruge fingrene (Fig. 2) og presse enderne nedad (Fig. 3). Man kan også bruge "Mikado" pinden (spiralmønster) eller "Mandarin" pinden (gult ringmønster) såfremt disse allerede er fjernet fra bunken (Fig. 4). Spillerne må gerne stille sig op, men de må ikke gå omkring bunken.

3) Hvis en spiller får en pinde til at bevæge sig, må han tage denne pind, men turen går videre til næste spiller.

4) Når der ikke er flere pinde tilbage, tæller hver spiller sine points sammen. Den spiller med flest points, har vundet.

God fornøjelse og ryst ikke på hånden!!

 grøn	1 x 20 = 20 Points	Mikado
 blå rød blå	5 x 10 = 50 Points	Mandarin
 rød blå rød blå rød	5 x 5 = 25 Points	
 blå gul rød	15 x 3 = 45 Points	
 blå rød	15 x 2 = 30 Points	

① Shanghai

Un gioco di abilità e concentrazione per 2 o più giocatori

41 Shanghai

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di prendere più shangai dal mucchio senza muovere nessuno degli altri pezzi.

Preparazione

Un giocatore tiene in pugno gli shangai e li lascia cadere su una superficie liscia (tavolo, pavimento) Se gli shangai cadono in un modo in cui è troppo difficile o troppo facile afferrarli è possibile raccogliarli e rilanciarli

Regole

1) se un giocatore riesce a prelevare uno shanghai senza muovere gli altri può continuare finché non sbaglia






2) gli shangai possono essere prelevati usando le dita (fig.2) premendo sull'estremità di un bastoncino o aiutandovi con lo Shanghai con la spirale oppure lo Shanghai Mandarino (con l'anello giallo nel centro) se li avete già presi (fig.4)

I giocatori possono stare in piedi ma non avvicinarsi al mucchio di shangai da una direzione diversa da quella in cui si trovano.

3) I giocatori possono prendere gli shangai che sono stati spostati dalla mossa del giocatore precedente

4) quando non rimangono più shangai ognuno conta i propri punti; il giocatore che ottiene il punteggio più elevato vince (vedi fig. 5 per calcolo punteggio)

Cerca di avere mano ferma e Buon divertimento!

 verde	$1 \times 20 = 20$ punti	Shanghai
 blu rosso blu	$5 \times 10 = 50$ punti	Mandarino
 rosso blu rosso blu rosso	$5 \times 5 = 25$ punti	
 blu giallo rosso	$15 \times 3 = 45$ punti	
 blu rosso	$15 \times 2 = 30$ punti	

P Mikado

Um jogo de destreza e concentração, para 2 ou mais jogadores.

41 pauzinhos Mikado

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é retirar o maior número possível de pauzinhos do monte, um a um, sem mover os outros ao fazê-lo.

Preparação do jogo

Segurar os pauzinhos com a mão fechada (figura 1) e larga-los sobre uma superfície lisa (mesa, chão), abrindo rapidamente a mão.

Se os pauzinhos caem numa posição que torne o jogo demasiado difícil ou demasiado fácil, podem ser recolhidos e voltar a serem largados. Antes de iniciar o jogo é combinado o número de jogadas.

Regras






1) Se um jogador consegue recolher um pauzinho sem mover nenhum outro, pode continuar a sua jogada.

2) Os pauzinhos podem ser recolhidos com os dedos (figura 2), pressionando a ponta (figura 3), ou com a ajuda dos pauzinhos "Mikado" (pauzinhos com espiral) e "Mandarin" (pauzinhos com o anel amarelo no meio), desde que estes já tenham sido previamente libertados do monte (figura 4). O jogador pode levantar-se do seu lugar, mas não poderá direccionar-se para o monte a partir de uma outra posição.

3) Se, ao recolher um pauzinho, é movido um outro, o jogador poderá recolher o pauzinho que pretendeu retirar do monte, e o jogo continua com o jogador seguinte.

4) Quando todos os pauzinhos foram retirados do monte, cada jogador conta os seus pontos. Vencedor é aquele com maior número de pontos. (ver figura 5 para distribuição dos pontos)

Divirta-se e bastante destreza!

	$1 \times 20 = 20$ pontos	Mikado
<p>verde</p>		
	$5 \times 10 = 50$ pontos	Mandarin
<p>azul vermelho azul</p>		
	$5 \times 5 = 25$ pontos	
<p>vermelho azul vermelho azul vermelho</p>		
	$15 \times 3 = 45$ pontos	
<p>azul amarelo vermelho</p>		
	$15 \times 2 = 30$ pontos	
<p>azul vermelho</p>		

Микадо

Игра на ловкость и сосредоточенность для 2 или более игроков.

41 палочка Микадо

Цель игры

Цель игры - собрать максимальное число палочек по одной из брошенной кучки, не касаясь и не сдвигая при этом другие палочки.

Подготовка к игре

Палочки зажимают в кулак (рис. 1) и бросают на гладкое основание (стол, пол), быстро раскрыв пальцы. Если палочки упали так, что извлечение палочки оказывается слишком сложным или слишком простым, сбрасывание палочек может быть повторено. Игроки договариваются между собой о числе игровых раундов.

Правила

1) Если игроку удалось взять палочку, не сдвинув при этом другую, постороннюю палочку, он продолжает игру.

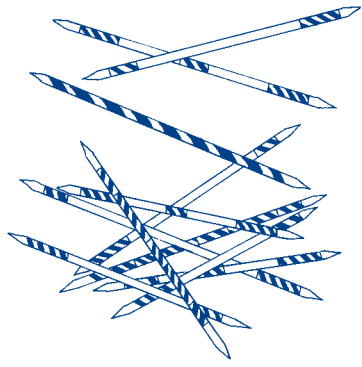
2) Палочки можно брать их кучки пальцами (рис. 2), нажатием на конец палочки (рис. 3) или с помощью палочек „Микадо“ (палочка со спиралью) и „Мандарин“ (палочки с жёлтым кольцом посередине), если их уже удалось освободить (рис. 4). Игрок может привставать со своего места, однако не имеет права подходить к кучке с другой стороны.

3) Если какая-то палочка сдвинулась, игрок также забирает её, и очередь переходит к следующему игроку.

4) Когда ни одной палочки больше не останется, каждый подсчитывает свои очки. Побеждает тот, кто набрал больше всех очков. (Стоимость по очкам - см. рис. 5)

Желаем удачи и твёрдой руки!

 зелёный	1 x 20 = 20 очков	Микадо
 синий красный синий	5 x 10 = 50 очков	Мандарин
 красный синий красный синий красный	5 x 5 = 25 очков	
 синий жёлтый красный	15 x 3 = 45 очков	
 синий красный	15 x 2 = 30 очков	



Art.-Nr.: HS 227