

Svoora Retro Collection

# MIKADO

The Classic games in new adventures!

#23133

6+



**EL.** Μικάδο. Περιλαμβάνονται 41 ξύλακια.

**EN.** Mikado. 41 sticks included.

**DE.** Mikado. 41 Sticks enthalten.

**ES.** Micado. 41 palos incluidos.

**FR.** Mikado. Il comprend 41 bâtons.

**IT.** Mikado. 41 bastoncini inclusi.

**KA.** Mikado. მიკადის 41 ჯობის.

**DE** Das Ziel des Spiels ist es, die maximale Punkte zu erreichen, indem Sie die Sticks sammeln, ohne die anderen Sticks zu bewegen oder zu berühren.

Um das Spiel zu starten, halten Sie alle Sticks in einer Hand in einem senkrechten Bündel zum Tisch und lassen Sie sie dann fallen, sodass sie einen zufällig geformten Stapel bilden.

Der jüngste Spieler beginnt und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler versucht, einen der Sticks aufzuheben, ohne den Rest des Stapels zu berühren oder zu bewegen. Gelingt es ihm, wird er versuchen, einen weiteren Stick aufzuheben, andernfalls lässt er den Stick auf dem Tisch liegen und passt an der Reihe. Zusätzlich zu den Händen können die Spieler ihre bereits gewonnenen Sticks verwenden, um zu versuchen, den nächsten Stick anzuheben und zu entfernen.

Wenn alle Sticks eingesammelt sind, zählen die Spieler ihre Punkte (siehe Abbildung). Wer die meisten Punkte hat, ist der Gewinner des ganzen Spiels.

Das Spiel kann auch von einem Spieler gespielt werden, um Geschicklichkeit und Feinmotorik zu üben.

**ES** El objetivo del juego es conseguir el máximo número de puntos recogiendo los palos sin mover ni tocar los otros palos.

Para empezar a jugar, sostenga todos los palos en una mano verticalmente a la mesa y suéltelos, de modo que formen una pila de forma aleatoria.

El jugador más joven comienza primero y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores, por turnos, intentan levantar un palo sin tocar ni mover el resto del montón. Si lo consigue, intentará recoger otro trozo de madera, de lo contrario dejará la madera sobre la mesa y pasará el turno. Además de las manos, los jugadores pueden usar sus palos ya ganados para tratar de recoger y sacar el siguiente palo de la pila.

Cuando se han recogido todos los palos de la pila, los jugadores cuentan sus puntos (ver figura). El que tenga más puntos es el ganador.

El juego también puede ser jugado por un jugador, para practicar la destreza y la motricidad fina.



Le but du jeu consiste à retirer le plus baquettes une à une sans bouger et sans toucher aux autres baquettes.

Pour commencer une partie, l'un des joueurs doit tout prendre toutes les baquettes dans sa main puis on lâche les baquettes à ce qu'elles retombent de façon aléatoire.

Le plus jeune joueur commence et on joue dans le sens d'une montre. A son tour, le joueur tente de retirer une baquette de son choix. Il ne doit pas en aucun cas toucher ou déplacer une autre baquette. Tant qu'il y parvient, il gagne la baquette retirée et continue à jouer. Le joueur peut utiliser une baquette gagnée pour l'aider. S'il fait bouger ou déplacer une baquette. Il cède son tour au joueur suivant.

Lorsque toutes les baguettes sont ramassées, les joueurs additionnent les points de chacune des baguettes gagnées. Le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points.

Ce jeu peut se jouer en solitaire. Il permet de développer sa dextérité et sa motricité fine.



Scopo del gioco è ottenere il massimo numero di punti raccogliendo i bastoncini senza muovere o toccare gli altri bastoncini.

Per iniziare il gioco tenere tutti i bastoncini in una mano in un fascio perpendicolare al tavolo, poi lasciarli cadere in modo che formino una catasta casuale.

Inizia il giocatore più giovane, e il gioco procede in senso orario. Il giocatore cerca di raccogliere uno dei bastoncini senza far muovere gli altri. Se ci riesce, proverà a raccogliere un altro bastoncino, altrimenti lascerà il bastoncino sul tavolo e passerà il turno. Il giocatore può utilizzare uno dei bastoncini che ha già raccolto come strumento per raccoglierne altri.

Quando tutti i bastoncini sono stati raccolti, i giocatori contano i propri punti (vedi figura). Chi ha più punti è il vincitore.



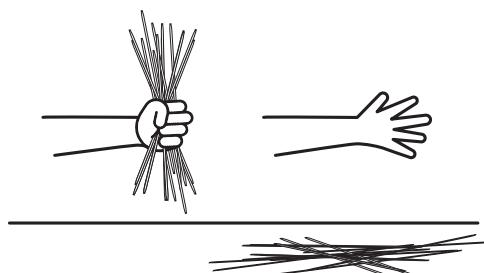
თამაშის მიზანია ყველაზე მეტი ქულის მოგროვება წყობიდან ჯოხების ამოცაბით, დანარჩენებზე გადაადგილების ან შეხების გარეშე.

თამაშის დასაწყისად ყველა ჯოხი ცალი ხელით ვერტიკალურად მიიტანეთ მაგიდასთან და გაათავისუფლეთ ისნი ისე, რომ ჩამოყალიბდეს შემთხვევითი ფორმის გროვა.

ყველაზე ახალგაზრდა მოთამაშე თამაშოს პირველი და თამაში გრძელდება საათის ისრის მიმართულებით. მოთამაშეები თავისი მხრივ ცდილობები აიღონ ჯოხი დანარჩენი წყობის შეხების ან გადაადგილების გარეშე. თუ ისინი წარმატებას მიაღწვენ, ისნი იღებენ ჯოხს და შეუძლიათ გაარძელონ სხვა ჯოხის აღება, სანამ არ ჩავარდებიან. წარუმატებლობის შემთხვევაში ჯოხს ტოვებენ ისე, რომორც წყობამა, რათა დაეხმარონ მოთამაშეს არჩევაში და გადაადგილებაში, მაგრამ არ უნდა შეიცვალოს წყობის დარჩენილი ნაწილი.

როდესაც წყობაში ჯოხი აღარ დარჩება, მოთამაშები ითვლიან მოპოვებულ ჯოხების ქულებს და იგებს ყველაზე მეტი ქულის მქონე მოთამაშე.

თამაში ასევე შეიძლება ითამაშოს ერთმა მოთამაშემ, ოსატობისა და მოტორიკული უნარების გამოშუბებისთვის.



<b>1 x</b>		<b>20 POINTS</b>
<b>5 x</b>		<b>10 POINTS</b>
<b>5 x</b>		<b>5 POINTS</b>
<b>15 x</b>		<b>3 POINTS</b>
<b>15 x</b>		<b>2 POINTS</b>



πορτοκαλί- orange- anaranjado- arancione- ნარინჯისფერი



კόκκινი- red- rot- rojo- rouge- rosso- წითელი



μπλε- blue- blau- azul- azzurro- ლურჯი