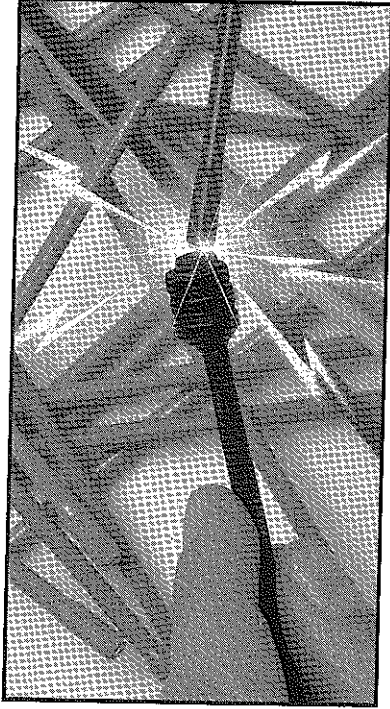


# MIKADO

M A G N E T I C O



Spelregels Règles du jeu Spielregeln  
Rules of the game Spelregler Spilleregler  
Regole del gioco

111



## MIKADO MAGNETICO

Het bekende behendigheidsspelletje met magnetische kracht. Het bijzondere van Mikado Magnetico is dat het gespeeld wordt met behulp van magnetische kracht. Het grijze staafje heeft in het dickere gedeelte een magneetje, de overige staafjes hebben aan de uiteinden een stukje ijzer.

### In het kort

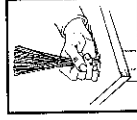
Met behulp van het grijze staafje zoveel mogelijk staafjes oprapen van de tafel zonder dat de andere staafjes bewegen.

### Het spel

De speler, die aan de beurt is, neemt alle staafjes, behalve de grijze, in zijn vuist en laat ze uiteenvallen. Hij mag maximaal drie keer proberen ze 'goed' te laten vallen. Met behulp van het grijze staafje probeert hij zoveel mogelijk andere staafjes op te nemen **zonder dat er verder staafjes bewegen**. Zolang het lukt staafjes op te nemen, zonder dat de andere staafjes bewegen, behoudt de speler de beurt.

De staafjes hebben een verschillende puntenwaardering:

groen (8)	- 5 punten
oranje (8)	- 10 punten
blauw (4)	- 15 punten
geel (2)	- 20 punten
rood (2)	- 25 punten



Zodra een speler een staafje opneemt en daarbij beweegt een ander staafje, dan is zijn beurt ten einde. Het staafje dat hij probeerde op te nemen, mag hij **niet** bij zijn totaal voegen. Van de staafjes die hij wel op heeft genomen worden de punten geteld en genoteerd. Dan neemt de volgende speler alle staafjes op en probeert hij op dezelfde manier een hogere score te bereiken. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest worden de scores vergeleken. De speler met de hoogste score is de winnaar.

© 1988 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam,  
under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands      Imprimé aux Pays-Bas

1e druk

### **MIKADO MAGNETICO**

Le fameux jeu d'adresse à puissance magnétique. Le caractère particulier de ce jeu est que l'on y joue avec l'aide de la force magnétique. Le bâtonnet gris présente dans sa partie plus large un petit aimant tandis que les autres bâtons ont en leurs extrémités un morceau de fer.

#### **En résumé:**

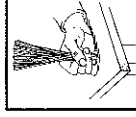
Le but de jeu est de ramasser sur la table le plus de bâtonnets possible avec l'aide du bâton gris sans faire bouger les autres bâtons

#### **Le jeu:**

Le joueur dont c'est le tour prend tous les bâtonnets dans sa main sauf le gris et les laisse tomber. Il peut au maximum recommencer trois fois pour "bien" les faire tomber. A l'aide du bâtonnet gris, il essaie de ramasser le plus de bâtonnets possible sans faire bouger les autres. Le joueur continue à ramasser les bâtonnets tant qu'il ne touche pas les autres puis c'est le tour d'un autre joueur.

Les bâtons comptent pour un certain nombre de points:

Vert (8) – 5 points  
Orange (8) – 10 points  
Bleu (4) – 15 points  
Jaune (2) – 20 points  
Rouge (2) – 25 points



Dès que le joueur prend un bâtonnet en déplaçant un autre, son tour de jeu est terminé. Le bâtonnet qu'il essayait de ramasser ne peut pas être inclus dans le total de ses points. Les points des autres bâtonnets sont additionnés et notés. Le joueur suivant prend tous les bâtonnets et il essaie de la même manière d'obtenir un total plus important. Lorsque tous les joueurs ont eu leur tour, les points sont comparés. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

## **MIKADO MAGNETICO**

Das bekannte Geschicklichkeitsspiel jetzt mit magnetischer Kraft für 2 und mehr Spieler ab 6 Jahren.

### **1. Spielinhalt:**

- 24 MIKADO MAGNETICO-Stäbchen (8 grüne, 8 orange, 4 blaue, 2 gelbe, 2 rote), sie haben in beiden Enden ein kleines Eisenstück
- 1 Sammelstab ( grau ), er hat im dicken Ende einen Magneten
- 1 Spielregel

### **2. Spielidee:**

Wie beim traditionellen MIKADO-Spiel müssen auch bei dieser Variante Stäbchen aus der Auslage aufgenommen werden, ohne dabei andere Stäbchen zu bewegen. Allerdings spielen diesmal die Gesetze des Magnetismus eine Rolle.

### **3. Spielvorbereitungen:**

Der Sammelstab wird von den MIKADO MAGNETICO-Stäbchen getrennt.

Papier und Bleistift müssen für die Punktnotierung bereitgelegt werden.

Der kleinste Spieler darf anfangen. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.

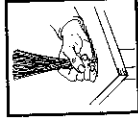
### **4. Spielverlauf:**

Wer an die Reihe kommt, nimmt alle MIKADO MAGNETICO-Stäbchen in eine Faust und stellt sie auf den Tisch (vgl. Abb.) Die Faust wird schnell geöffnet. Dadurch fallen die Stäbchen kreisförmig auseinander. Sollte die Art, wie die Stäbchen gefallen sind, dem Spieler nicht zusagen, darf er bis zu zweimal den Wurf wiederholen.

Mit Hilfe des grauen Sammelstabes versucht er nun, möglichst viele Stäbchen vom Tisch aufzunehmen. Er klipst dabei mit dem Magneten an die Enden der Stäbchen und hebt diese vorsichtig vom Tisch auf. **Dabei dürfen keine anderen**

I bastoncini hanno un differente valore in punte:

verde (8)	- 5 punte
arancione (8)	- 10 punte
blu (4)	- 15 punte
giallo (2)	- 20 punte
rosso (2)	- 25 punte



Appena un giocatore prende un bastoncino e con questo fa muovere un altro bastoncino, passa il gioco ad un altro. Il bastoncino che cercava di prendere, non lo può aggiungere al suo totale. Viene fatto il conteggio e la relativa annotazione dei bastoncini che ha preso fino a quel momento.

Il giocatore seguente prende tutti i bastoncini e anch'egli cercherà allo stesso modo di raggiungere un più alto punteggio. Quando tutti i giocatori hanno avuto il loro turno vengono confrontati i punte. Vincitore è il giocatore che ha realizzato il più alto punteggio.

---

**Stäbchen bewegt werden.** Alle anderen Mitspieler sind Schiedsrichter und beobachten, ob diese Regel eingehalten wird.

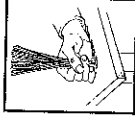
Der Spieler darf solange weiterspielen, bis er einen Fehler macht, also ein zweites Stäbchen bei seinem Aufnahmeversuch mitbewegt.

Danach wird seine Punktzahl ermittelt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

#### **5. Punktwertung und Spielsieger:**

Die verschiedenen Stäbchen haben unterschiedliche Punkte:

- grün - 5 Punkte
- orange - 10 Punkte
- blau - 15 Punkte
- gelb - 20 Punkte
- rot - 25 Punkte



Das Stäbchen, das den Zug eines Spielers beendet, weil bei seiner Aufnahme ein anderes mitbewegt wurde, zählt 0 Punkte.

Die Punktzahl aller gewonnenen Stäbchen wird durch Addition ermittelt und vom ältesten Spieler notiert.

Nachdem jeder dreimal an der Reihe war, hat der Spieler gewonnen, der bei seinen Versuchen insgesamt das höchste Ergebnis erzielt hat.

#### **MIKADO MAGNETICO**

The game of magnetic attraction that calls for skill and care.

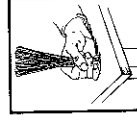
#### **Object**

To pick up as many rods as possible without disturbing other rods.

#### **Play**

The first player takes all the rods except the grey one, holds

grøn (8)	-	5 points
orange (8)	-	10 points
blå (4)	-	15 points
gul (2)	-	20 points
rød (2)	-	25 points



Lige så snart en deltager tager en stok op og derved bevæger en anden er det den næste deltagers tur. Den stok, som man forgæves prøvede at samle op, må ikke regnes som vundet. De stokke, som man har haft held til at samle op, regnes om i points, som bliver noteret. Derefter samler den næste deltager stokkene op i sin hånd, og prøver på samme måde som de foregående at score endnu flere points. Når alle deltagerne har spillet en omgang sammenlignes resultaterne. Deltageren med det højeste antal points har vundet.

### MIKADO MAGNETICO

Il noto giochetto di abilità con forza magnetica. La caratteristica eccezionale di Mikado magnetico consiste nel fatto che si gioca con l'aiuto della forza magnetica. Il bastoncino grigio ha nella parte più spessa un magnete, mentre gli altri bastoncini hanno sulla punta un pezzettino di ferro.

#### In breve

Con l'aiuto del bastoncino grigio si deve cercare di raccogliere il maggior numero possibile di bastoncini dal tavolo senza muovere gli altri bastoncini.

#### Il gioco

Il giocatore di turno prende nel suo pugno tutti i bastoncini ad eccezione di quello grigio e li fa cadere. Egli può provare, al massimo tre volte, di farli cadere "bene". Con l'aiuto del bastoncino grigio, cerca di raccogliere il maggior numero possibile di bastoncini, **senza muovere in alcuna maniera gli altri**. Il giocatore continua a giocare fintantoché gli riesce di prendere bastoncini senza far muovere gli altri.



them, and drops them. A player is allowed up to three attempts to achieve a good drop.

The grey rod is now used to lift as many rods as possible **without moving any other rod**. The player can continue to pick up rods so long as no other rod is disturbed. If another rod moves, the rods attached to the magnet are lost and the player's turn ends.

Points are scored for rods picked up:

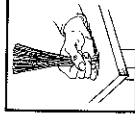
green (8) – 5 points

orange (8) – 10 points

blue (4) – 15 points

yellow (2) – 20 points

red (2) – 25 points



It is then the next player's turn. The player with the highest score after an agreed number of rounds is the winner.

### MIKADO MAGNETICO Magnetiskt Plockepinn

Det kända plockepinnspelet med magnetisk kraft.

Det speciella med magnetiskt plockepinn är att det spelas med hjälp av magnetisk kraft. Den grå pinnen har en liten magnet i den tjockare delen, de övriga pinnarna har en liten järnbit på ändarna.

#### Spelet.

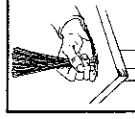
Meningen är att man med hjälp av den grå pinnen plockar så många pinnar som möjligt från bordet utan att de andra pinnarna rör sig.

#### Spelregler

Spelaren som är i tur tar alla pinnarna, utom den grå, i handen och släpper. Han får försöka släppa dem "riktigt" högst tre gånger. Med hjälp av den grå pinnen försöker han plocka upp så många andra pinnar som möjligt **utan att några andra pinnar rör sig**. Så länge han lyckas med att plocka upp pinnar utan att de andra rör sig, får spelaren fortsätta.

Pinnarna har olika poängantal:

Grön (8)	- 5 poäng
Orange (8)	- 10 poäng
Blå (4)	- 15 poäng
Gul (2)	- 20 poäng
Röd (2)	- 25 poäng



Så snart en spelare plockar upp en pinnen och en annan pinne rör sig, är hans tur över. Pinnen som han försökte plocka upp, får han **inte** räkna med. Av pinnarna som han har plockat upp räknas och noteras antalet poäng. Sedan tar nästa spelare alla pinnar och försöker på samma sätt nå ett högre antal poäng. När alla spelare har varit i tur jämförs resultaten. Spelaren som har det högsta poängantalet är vinnaren.

---

### MIKADO MAGNETICO

Det kända behändighetsspil med magnetisk kraft. Det specielle ved Mikado Magnetico er at det spilles ved hjælp af magnetisme. I den grå stok sidder der en magnet i den tykke ende, resten af stokkene har et stykke jern i den ene ende.

#### Kort om spillet:

Ved hjælp af den grå stok skal man forsøge at samle så mange stokke op fra bordet som muligt uden at de andre stokke bevæger sig.

#### Spillet

Den første deltager tager alle stokkene, undtagen den grå, i hånden og lader dem falde væk fra hinanden. Højst tre gange må man på denne måde prøve at få dem til at falde "godt". Ved hjælp af den grå stok skal man nu forsøge at samle så mange stokke op fra bordet som muligt **uden at de andre stokke bevæger sig**. Man må blive ved med at samle stokke op, så længe de andre ikke rører sig.

Stokkene har forskellige pointværdier: