



Eichhorn

OUTDOOR



1x		= 20
5x		= 10
5x		= 5
15x		= 3
15x		= 2

D: Spielanleitung
GB: Rules
F: Règles du jeu
I: Istruzioni di gioco
NL: Spelhandleiding
E: Instrucciones del juego
P: Instruções de jogo
DK: Spillevejledning
S: Spelregler
FIN: Peliohjeet
N: Spilleforklaring
H: Játékszabályt
CZ: Herního návodu
PL: Zasady gry
GR: Οδηγία χρήσεως παιχνιδιού
TR: Oyunun kullanım kılavuzu
SI: Navodilo za igrro
HRV: Upute za igranje
SK: Návod na hru
BG: Ръководството за игра
RO: Instrucţiuni de joc
UA: Інструкції для гри
EST: Mängureeglid
LT: Žaidimo instrukcija
LV: Spēles noteikumi
AR: قواعد اللعبة

D: Mikado

Das Spiel sollte auf einem möglichst ebenen und glatten Boden, z. B. Asphalt oder Platten gespielt werden. Der erste Spieler umfasst alle Stäbe gebündelt und stellt sie auf den Boden. Dann lässt er sie plötzlich los und alle Stäbe liegen nun durcheinander auf dem Boden. Jetzt versucht der Spieler einen Stab nach dem anderen wegzunehmen, ohne dass sich die anderen Stäbe dabei bewegen. Je nach Geschick gibt es dazu verschiedene Methoden wie einfach wegnehmen, vorsichtig wegrollen, herausziehen oder aufstellen. Zu Letztem wird auf das spitze Ende eines Stabes gedrückt. Wackelt beim Herausnehmen eines Stabes ein zweiter Stab, wird das Spiel abgebrochen. Die verbleibenden Stäbe werden eingesammelt und der nächste Spieler versucht sein Glück. Nach einer vorher festgelegten Rundenanzahl, z. B. 5, hat derjenige Spieler gewonnen, dessen Stäbe die höchste Gesamtpunktzahl aufweisen. Beim Gleichstand von zwei Spielern gewinnt, wer die meisten Stäbe besitzt.

GB: Mikado

The game should be played on as smooth and flat a surface as possible, e.g. asphalt or tiles. The first player holds all of the sticks together in his or her hand and stands them on the ground. Then he or she suddenly lets them go and all the sticks tumble onto the playing surface. Now the player tries to remove one stick after the other without any of the other sticks moving in the process. There are various methods of doing so depending upon the skill of the players, such as simply taking them away, carefully rolling them, pulling them out or pushing down on the pointed end of a stick. If a second stick wobbles when a stick is being removed the game is ended. The remaining sticks are gathered up and the next player tries his or her luck.

After a previously determined number of rounds, e.g. five, the winner is the player whose sticks total the highest number of points. If two players have the same number of points, the player with the most sticks wins.

F: Mikado

On joue sur une surface la plus plane et lisse possible, par exemple de l'asphalte ou une planche. Le premier joueur tient tous les bâtons regroupés en faisceau sur le plateau de jeu. Puis il les lâche brusquement de telle manière que les bâtons soient éparpillés sur le plateau de jeu. Le joueur essaie alors de retirer les bâtons l'un après l'autre sans bouger aucun des autres bâtons. Selon l'adresse du joueur, il existe différentes méthodes: soulever tout simplement, faire rouler prudemment, dégager ou bien faire lever. Pour cela, on appuie sur l'extrémité pointue d'un bâton. Dès qu'un deuxième bâton vacille, le jeu est interrompu. Les bâtons restants sont ramassés et c'est au joueur suivant de tenter sa chance.

Au bout d'un nombre de tours fixé au départ, par exemple 5, on calcule le total des bâtons obtenus par chaque joueur et celui qui a le plus haut score a gagné. En cas d'égalité entre deux joueurs, le vainqueur est celui qui possède le plus grand nombre de bâtons.

I: Mikado

Il gioco necessita di un fondo più piano e liscio possibile, per es. l'asfalto o un tavolo. Il primo giocatore afferra tutti i bastoncini a fascio e li appoggia sul piano. Poi li lascia cadere in modo che rimangano sparsi a ventaglio sul piano. Il giocatore dovrà cercare di togliere un bastoncino dopo altro senza muovere gli altri bastoncini. A seconda della propria abilità ci sono diversi metodi per farlo, come levare semplicemente il bastoncino, farlo rotolare via con cautela, sfilarlo o posizionarlo in verticale. Infine, è possibile anche premere l'estremità appuntita dello stesso. Se, mentre si sta togliendo il bastoncino, si muove un altro bastoncino, il turno di gioco viene interrotto. I bastoncini rimanenti vengono raccolti e il turno di tentare la fortuna passerà a un altro giocatore. Dopo una serie di turni definiti inizialmente, per es. 5, vince il giocatore i cui bastoncini totalizzano il punteggio più alto. In caso di parità tra due giocatori vince chi possiede il maggior numero di bastoncini.

NL: Mikado

Het spel moet op een zo vlak en glad mogelijke ondergrond, bijv. asfalt of tegels gespeeld worden. De eerste speler pakt alle stokken vast en zet deze rechtop op de grond. Dan laat hij ze plotseling los, waardoor de stokken door elkaar op de grond komen te liggen. Vervolgens probeert de speler de ene stok na de andere weg te nemen, zonder dat daarbij de andere stokken gaan bewegen. Afhankelijk van de behendigheid zijn daar verschillende mogelijkheden voor, zoals eenvoudig wegnemen, voorzichtig wegrollen, er uit trekken of omhoog halen. Voor de laatste methode wordt op het puntige einde van een stok gedrukt. Als tijdens het wegnemen van een stok een andere stok beweegt, wordt het spel onderbroken. De resterende stokken worden verzameld, waarmee de volgende speler zijn geluk mag beproeven.

Na een vooraf vastgesteld aantal ronden, bijv. 5, heeft die speler gewonnen diens stokken het hoogste aantal punten hebben. Bij een gelijke stand van twee spelers wint degene die de meeste stokken bezit.

E: Mikado

El juego ha de llevarse a cabo en un suelo liso y lo más llano posible, p.ej. asfalto o baldosas. El primer jugador toma un haz de todos los palos atados en el puño y los echa en el suelo. Luego los suelta de repente y todos los palos caerán en el suelo desordenadamente. Ahora el jugador intenta quitar un palo uno tras otro sin mover los otros palos. Según la destreza hay diferentes métodos como quitar los palos de modo sencillo, rodarlos cuidadosamente, sacarlos o colocarlos. Con respecto a lo dicho últimamente se hace presión sobre el extremo puntiagudo de un palo. Si se tambalea un segundo palo al retirar uno de los palos el juego se deberá interrumpir. Los palos que quedan se recogen y el próximo jugador intentará su suerte.

Después de haberse jugado un número de rondas acordados previamente, p.ej. 5, ganará el jugador que haya acumulado el puntaje total más elevado. En caso de empate entre dos jugadores ganará el jugador que posea la mayoría de los palos.

P: Mikado

Deve ser jogado numa superfície o mais plana e lisa possível, por ex. asfalto ou placas. O primeiro jogador agarra em todas as varetas e pouso-as no chão. De seguida, larga-as repentinamente e todas as varetas ficam atravessadas umas em cima das outras no chão. Agora, o jogador procura retirar uma vareta a seguir à outra, sem que as outras varetas se movam. Há vários métodos para isso, como simplesmente retirá-las, rolá-las cuidadosamente, extraí-las ou levantá-las, dependendo da sua habilidade. E por fim, pressionar na ponta de uma vareta. Se, ao retirar uma vareta, uma segunda vareta se mexer, o jogo é interrompido. As restantes varetas são reunidas e o próximo jogador tenta a sua sorte.

Após um número de jogadas predeterminado, por ex. 5, ganha o jogador cujas varetas perfazam a pontuação total mais elevada. Em caso de empate de dois jogadores, ganha aquele que possuir mais varetas.

DK: Mikado

Spillet bør spilles på en muligst glat flade, fx asfalt eller fliser. Den første spiller holder alle pindene omsluttet i et bundt og stiller dem på underlaget. Så slipper han alle pindene på en gang og nu ligger alle pindene mellem hinanden på underlaget. Nu forsøger spilleren at fjerne én pind efter den anden uden at de andre pinde bevæger sig. Alt efter behændighed findes der forskellige metoder til dette, som fx bare at tage væk, rulle forsigtigt væk, trække ud eller stille op. Til det sidstnævnte trykker man på pindens spidse ende. Bevæger en anden pind sig når man trækker en pind ud bliver spiller afbrudt. De tilovers blivende pinde samles sammen og det er så den næstes spillers tur.

Efter et forinden fastlagt rundeantal, fx 5, har den spiller vundet, hvis pinde tilsammen giver det højeste pointtal. Ved uafgjort mellem to spillere, vinder den, der har de fleste pinde.



eichhorn-toys.com

10 000 4591 P1/2

S: Mikado

Man spelar på ett så jämnt och glatt underlag som möjligt, t.ex. asfalt eller plattor. Den förste spelaren tar om hela knippet med alla stavarna och ställer dem på marken. Sedan släpper han dem på en gång så att alla stavarna hamnar huller om buller på marken. Därefter försöker spelaren att ta bort en stav i taget, utan att de andra stavarna rör sig. Beroende på hur skicklig man är, finns det olika sätt att göra det på, som t.ex. bara lyfta bort, försiktigt rulla bort, dra ut eller ställa upp. För det sistnämnda trycker man på stavens spetsiga ände. Om en annan stav rör sig när man drar ut en stav, så avbryts spelet. Stavarna som är kvar samlas in och det är näste spelares tur att försöka.

Efter så många rundor som man bestämmt i förväg, t.ex. 5, har den spelare vunnit, som sammanlagt har fått flest poäng. Om det är oavgjort mellan två spelare, så vinner den som har flest stavar.

FIN: Mikado

Peliä tulisi pelata mahdollisimman tasaisella ja sileällä alustalla, esim. asfaltilla tai levyllä. Ensimmäinen pelaaja kokoaä tikut nipuksi ja asettaa nipun toisen pään lattialle. Sitten hän päästää äkkiä nipusta irti ja kaikki tikut kaatuvat sekaisin lattialle. Nyt pelaaja yrittää poistaa kasasta tikun kerrallaan muita tikkuja liikuttamatta. Aina taitojen mukaan poistamiseen on olemassa erilaisia menetelmiä, kuten yksinkertainen poisto, varovainen pyörittäminen, ulosvettäminen tai pystyyn nostaminen. Viimeisessä menetelmässä painetaan tikun terävää päätä. Jos tikkuja poistettaessa toinen tikku heiluu, pelivuoro keskeytyy. Jäljellä olevat tikut kerätään kasaan ja seuraava pelaaja yrittää onneaan.

Aikaisemmin sovittu kierrosmäärä, esim. 5 kierroksen jälkeen on voittaja se pelaaja, jonka tikkujen yhteispistemäärä on suurin. Jos kahdella pelaajalla on sama pistemäärä, voittaja on se, jolla on enemmän tikkuja.

N: Mikado

Det bør helst spilles på et glatt gulv, f. eks. asfalt eller fliser. Den første spilleren holder hendene rundt alle pinnene og stiller dem opp på gulvet. Deretter slipper han dem plutselig slik at de faller fra hverandre. Deretter forsøker så spilleren å plukke opp en pinne etter den andre, uten at de andre pinnene beveger seg. Alt etter hvor fingerferdig han er, finnes det flere metoder å få fatt i en pinne uten at de andre beveger seg, som f. eks. å ta dem bort, å rulle dem forsiktig bort, trekke dem ut eller å stille dem opp. Dersom en annen pinne vakler når en annen pinne blir trukket ut, blir spillet avbrutt. Resten av pinnene blir så samlet inn og den neste spilleren står for tur og forsøker lykken.

Etter et fastlagt antall runder som man kan bestemme på forhånd, f. eks. 5, har den spilleren vunnet som har fått det høyeste poengtallet med sine pinner. Dersom det er uavgjort, vinner den spilleren som har fått de fleste pinnene.

H: Mikadó

A játékok lehetőleg sík és sima aljzaton kell játszani, pl. aszfalton vagy sík burkolatokon. Az első játékos átfogja az összes pálcikát egy kötegben, és a padlóra állítja azt. Ezután hirtelen elengedi és az összes pálcika egymás hegyén-hátán fekszik a padlón. Ezt követően megpróbálja a játékos az egyik pálcikát a másik után elvenni, anélkül, hogy a többi megmozdulna. A játékosok ügyességéhez mérten ehhez többféle módszer is létezik: egyszerűen elvenni, óvatosan továbbgörgetni, kihúzni vagy felállítani. Végezetül a pálcika hegyes végét kell lenyomni. Amennyiben egy pálcika kivételénél egy másik is megmozdul, abbamarad a játék. A megmaradt pálcikákat össze kell gyűjtenni és a következő játékos próbál szerencsét. Egy előreb megbeszélt fordulószám után, pl. 5, az a játékos a győtes, akinek a pálcika-összértéke a legnagyobb. Ázonos pontszám esetén a két játékos közül az nyer, akinek a legtöbb pálcikája van.

CZ: Mikado

Hra by se měla hrát pokud možno na rovné a hladké ploše, např. na asfaltu nebo deskách. První hráč uchopí všechny tyčinky do svazku a postaví je na zem. Potom je uvolní a všechny tyčinky leží jedna přes druhou na zemi. Nyní se hráč snaží odebrat jednu tyčinku po druhé, aniž by se přitom ostatní tyčinky pohnuly. Podle umu hráčů existují různé metody pro jednoduché odebrání, opatrné odkoulení, vyjmutí nebo postavení. Nakonec se zatlací na špičatý konec tyčinky. Pokud se při odebrání tyčinky pohne jiná tyčinka, hra se ukončí. Zbývající tyčinky se posbírají a ššesti zkusí další hráč. Po předem stanoveném počtu kol, např. 5, vyhrává hráč, jehož tyčinky mají celkové nejvyšší počet bodů. Při rovnosti bodů vyhrává ze dvou hráčů ten, kdo má nejvíce tyčinek.

PL: Mikado

Gra powinna odbywać się na możliwie równym i gładkim podłożu, np. na asfalcie lub płytach. Pierwszy gracz trzyma wszystkie patyczki razem i ustawia je na podłożu. Następnie je upuszcza, tak by rozsypały się w promieszany stos. Teraz gracz ten próbuje wyciągać ze stosu jeden patyczek po drugim, tak, by przy tym nie grądnął żaden inny patyczek ze stosu. W zależności od zręczności stosować można różne metody, takie jak zwykłe wyjmowanie, ostrożne toczenie, wyciąganie lub stawianie. Na końcu naciska się na ostry czubek patyczka. Gre przerywa się, gdy podczas wyjmowania patyczka poruszy się inna bierka. Pozostale patyczki są zbierane i szcześnie próbuje następny gracz. Po zakończeniu ustalonej wcześniej liczby rund, np. 5 wygrywa ten gracz, który uzbierał patyczki o najwyższej łącznej liczbie punktów. Przy remisie punktowym wygrywa ten z graczy, który posiada największą ilość bierek.

GR: Mikádo

Το παίχνιι θα πρέπει να παίζεται κατά το δυνατόν σε επίπεδο και λείο δάπεδο, π.χ. άσφαλτο ή πλάκες. Ο πρώτος παίχτης πιάνει όλες τις ράβδους σε δέσμη και τις στήνει στο δάπεδο. Κατόπιν τις αφήνει ξαφνικά ελεύθερες και όλες οι ράβδοι πέφτουν και διασκορπίζονται υπεριοδεμένα πάνω στο δάπεδο. Τώρα ο παίχτης προσπαεί να παίρνει τις ράβδους τη μία μετά την άλλη χωρίς να μετακινεί όμως τις άλλες ράβδους. Ανάλογα με την επεξεξετιότητα υπάρχουν διάφορες μέθοδοι όπως απλή αφαίρεση, προεκστική κύλιση, τράβηγμα ή σήκωμα. Για το σήκωμα πιέζετε τη μία άκρη της ράβδου. Εάν κατά την αφαίρεση μιας ράβδου κουνιηθεί μία άλλη ράβδος, τότε το παίχνιι διακόπτεται. Οι υπόλοιπες ράβδοι περιουλλέγονται και ο επόμενος παίχτης δοκιμάζει την τύχη του.

Μετά από προκαθορισμένο αριθμό γύρων παίχνιιού, π.χ. 5 κερδίζει ο παίχτης, ο οποίος έχει στην κατοχή του τις ράβδους με το μεγαλύτερο συνολικό αριθμό πόντων. Σε περίπτωση ισοπαλίας, κερδίζει ο παίχτης με τις περισσότερες ράβδους.

TR: Mikado

Oyun mümkün olduđu kadar düz ve dengeli bir zeminde konulmalıdır, örneğın asfalt veya plakalar üzerinde oynanabilir. İlk oyuncu bütün demet halinde dander dander çubukları kavrar ve zeminde koyar. Bunları aniden bırakır ve bütün çubuklar artık zeminde karmakarış bir şekilde yer alır. Şimdi oyuncu çubukları birbirine değdirmeden, sırayla bulundukları yerden almaya çalışır. El marifetine göre çeşitli metotlar bulunmaktadı, bunları dikkatle ılerileyi doğru yuvamlamak, çekerek almak veya üste doğru çekerek, almak içın. Çubuğının ucuna da bastırılabilir. Eğer bir çubuk dışarıya çekilirken başka bir çubuk sallınırsa, oyun kesilir. Geriye kalan çubuklar toplanır ve bir sonraki oyuncu şansını dener. Önceden tespit edilen oyun adedine göre, örneğın 5, çubukları en yüksek toplam puana ulaşan oyuncu galip gelir. Eşitlik olması halinde, elindeki çubuk sayısı adet olarak fazla olan oyuncu galip ilan edilir.

SI: Mikado

Igro naj se igra na karseda ravnih in gladkih tleh, npr. asfaltu ali ploščah. Prvi igralec prime cel snop palic in jih polozi na tlo. Nato jih nenadoma spusti in vse palice sedaj ležijo pomešane na tleh. Sedaj poskuša igralec vzeti stran eno palico za drugo, brez da se druge palice pri tem premaknejo. Odvisno od spretnosti obstaja več metod kot so kar vzeti, previdno odkotaliti, izveliči ali postaviti pokonci. Slednje dosežete tako, da pritisnete na zašiljen konec palice. Če se pri odstranjevanju palice maje druga palica, se igro prekine. Preostale palice se poberejo in naslednji igralec poskusi ugoi srečo. Po predhodno določenem številu krogov, npr. 5, je zmagal igralec s palicami, ki ima najvišje skupno število točk. Če sta dva igralca izenačena, zmaga igralec z največjim številom palic.

HRV: Mikado

Igra se po mogućnosti treba igrati na ravnom i glatkom podu, npr. asfaltu ili pločama. Prvi igrač obuhvaća sve štapice zajedno i stavlja ih na pod. Potom ih odjednom pušta i sve štapici sada leže zbrcano na podu. Sada svaki igrač pokušava izvaditi jedan štapic za drugim bez da se pri tome drugi štapici pomaknu. Ovisno o sposobnosti ovdje postoji različitih metoda kao što su to na primjer jednostavno uzeti štapic, oprezno izgurati ga, izvuci ga van ili ga uspravno postaviti. Za zadnje se pritišće na šiljati završetak nekog štapica. Ako se prilikom vađenja jednog štapica neki drugi štapic 1julja, onda se igra prekida. Preostali štapici se skupljaju i sljedeći igrač pokušava svoju sreću. Nakon prethodno utvrđenog broja krugova, npr. 5 je pobijedio onaj igrač, čiji štapici imaju najviši ukupni broj bodova. Kod istog rezultata u dva igrača pobjeđuje onaj, tko ima veći broj štapica.

SK: Mikádo

Hra by sa podľa možnosti mala hrať na rovnej a hladkej ploche, napr. na asfalte alebo doskách. Prvý hráč uchopí všetky tyčinky do zväzku a postaví ich na zem. Potom ich uvoľní a všetky tyčinky ležia jedna cez druhú na zemi. Teraz sa hráč snaží odoberať jednu tyčinku po druhej, pričom dbá, aby sa ostatné tyčinky nepohli. Podľa šikovnosti hráčov existujú rôzne metódy na jednoduché odoberanie, opatrné odkotúčanie, vytiahnutie alebo postavenie. Nakoniec sa zatláča na špičatý koniec tyčinky. Ak sa pri odobraní tyčinky pohne iná tyčinka, hra sa ukončí. Zvyšné tyčinky sa posberajú a ššestici zkusí ďalší hráč. Po dopredu stanovenom počte kôl, napr. 5, vyhráva hráč, ktorého tyčinky majú celkovo najvyšší počet bodov. V prípade rovnosti bodov vyhráva ten hráč, ktorý má najviac tyčiniek.

BG: Микадо

Играта трябва да се играе по възможност върху равен и гладък под, напр. асфалт или плочи. Първият играч обхваща всички пръчки в сноп и ги изправя върху пода. След това ги пуска внезапно и то така, че всички пръчки да лежат безразборно на земята. Сега играчът се опита да вземе пръчките една след друга, при това без да се помръдват другите пръчки. В зависимост от сръчността има различни методи за това цел като: просто вземане, внимателно изтърпялане, издърпване или изправяне. При последната се натиска върху острия край на пръчката. Ако при изтеглянето на пръчката се залюлее друга пръчка, играта се прекъсва. Останалите пръчки биват събрани и следващият играч опита късметa си. След предварително направената уговорка за броя на рундовете, напр. 5, победител е този играч, чийто пръчки има най-голям общ брой точки. При равенство между двама играчи побеждава този, който притежава повече пръчки.

RO: Mikado

Este recomandabil ca jocul să se joace pe un sol cât se poate de plan și de lucios, de exemplu pe asfalt sau pe plăci. Primul jucător cuprinde toate bețele într-un mănunchi și le pune în picioare pe sol. Apoi jucătorul încearcă să ridice succesiv bețele fără ca celelalte bețe să se miște. În funcție de îndemănare există diferite metode cum ar fi luarea pur și simplu, rularea prudentă, scoaterea sau ridicarea. Pentru realizarea acestora din urmă, se apasă pe vârful ascuțit al unuia din bețe. În cazul în care la scoaterea unui băț, un al doile băț se mișcă, jocul se intrerupe. Bețele rămase se colectează și vine rândul jucătorului următor să își încerce norocul. După un număr de runde convenit în prealabil, de exemplu 5, câștigă acel jucător ale cărui bețe arată punctajul cel mai mare. Când doi jucători au un punctaj egal, câștigă acela care deține cele mai multe bețe.

UA: Mikado

В цю гру треба брати, якщо можливо, на рівній і гладкій поверхні, наприклад, на асфальті або на плитах. Перший гравець охоплює усю в’язку паличок і ставить її на землю. Потім він раптово відпускає її, і всі палички лягають упереміш на землю. Потім він намагається одну за одною виймати палички таким чином, щоб при цьому не зрушити з місця, що залишаються на землі. Залежно від спритності існують різні методи, як,наприклад: просто зняти, обережно викотити, витягти паличку або поставити її вертикально. Для останньої з цих дій потрібно натиснути на гострий кінець палички. Якщо при вийманні однієї із паличок зрушиться інша, гра припиняється. Палички, що залишаються, збираються, і наступний гравець випробує своє щастя.

По закінченні обумовленої кількості кіл, наприклад, 5, виграє той гравець,який набрав найбільшу кількість очок. За рівності очок у двох гравців, виграє той із них, хто зібрав більшу кількість паличок.

EST: Mikado

Mängu tuleb mängida võimalikult tasasel ja siledal pinnal, nt asfaldil või plaatidel. Esimene mängija võtab pulgakimbi ja asetab selle maapinnale. Seejärel laseb ta selle järgi suu lahti ja nüüd asetsevad kõik pulgad segilabi maha. Nüüd üritab mängija ühe pulga teise järel ära võtta,ilma et teised pulgad sealiiguse liiguksid. Olenevalt mängija osavusest on selleks erinevaid meetodeid, nagu äravõtmine, ettevaatlikult eemale veeretamine,väljatõmbamine või püstiseadmine. Viimaks vajutatakse pulga teravale otsale. Kui pulga väljavõtmisel teine pulk kõigub, katkestatakse mäng. Ülejäädud pulgad kogutakse kokku ja järgmine mängija proovib oma õnne. Olenevalt eelnevalt kindlaksmääratud täisarvule,nt 5, on võitnud see mängija, kellel on kõige kõrgem kogupunktide arv. Kahe mängija ühesuguse pulkade arvu kohal võibab see, kellel on kõige rohkem pulki.

LT: Mikado

Zaidimas turėtų būti žaidžiamas ant kuo lygesnio ir plokštesnio paviršiaus, pavyzdžiui, asfalto ar plokščių. Zaidimas žaidėjas suima visas lazdeles ir pastato jas ant pagrindo. Tada jis staiga paleidžia lazdelių krūvelę ir visos lazdelės netvarkingai sukrenta ant pagrindo. Dabar žaidėjas, nepajudindamas kitų lazdelių, vieną po kitos bando nuimti po vieną lazdele. Priklausomai nuo jūsus įgūdžių, yra įvairių būdų kaip tai padaryti: pavyzdžiui, paprasčiausiai nuimti, atsargiai išridenti, ištraukti ar pastatyti lazdele. Norint atlikti pastarąjį – pastatymo – veiksmą, reikia paspausti smailųjį lazdelės galą. Jei imant lazdele sujuda kita lazdele, žaidimas yra nutraukiamas. Likusios lazdeles yra surenkamos ir jau kitas žaidėjas bando savo laimę. Po iš anksto nustatyto žaidimo rundų skaičiaus, pvz., po 5 rundų, laimi tas žaidėjas, kurio lazdelės turi daugiausiai taškų. Jei du žaidėjai surenka vienodą skaičių taškų, laimi tas žaidėjas, kuris turi daugiau lazdelių.

LV: Mikado

Spēlī ieteicams spēlēt uz pēc iespējas lidenākas un gludākas virsmas, piemēram, asfalta vai galda. Pirmais spēlētājs satver un vertikāli novieto kociņus uz spēles virsmas. Tad šīs spēlētājs atlaiž tos vaļā un visi kociņi sakrīt viens uz otra. Tagad spēlētājs mēģina kociņus vienu pēc otra paņemt, neizkustinojot pārējos kociņus. Atkarībā no prasmēm ir iespējamas dažādas metodes, piemēram, vienkārti paņemt, uzmanīgi aizpirināt, izvilkt vai novietot vertikāli. Pēdējā metodē kociņa spicais gals ir jāspiež uz leju. Ja nemot ārā kociņu, tiek izkustināts cits kociņš, spēle tiek pārtraukta. Atlikušie kociņi tiek savākti un savu veiksmi izmēģina nākamais spēlētājs. Spēles sākumā jānosaka jāgienu skaits, piemēram, 5, pēc kuriem ir uzvarējis spēlētājs, kuram ir kociņi ar vislielāko punktu skaitu. Ja diviem spēlētājiem ir vienāds punktu skaits, uzvar tas spēlētājs, kuram ir vairāk kociņu.

AR: مېکاو

يجب أن تلعب اللعبة على سطح مستو وأملس قدر الإمكان مثل الأسفلت أو البلاط بمسك اللاعب الأول العصي معاً بيده ثم يوقفها على الأرض في وضع رأسي. بعد ذلك يتركها فجأة لتسقط وتلقي كل العصي على الأرض بشكل متبعثر ومتناثر. ثم يحاول اللاعب أن يسحب عصا تلو الأخرى بدون أن تتحرك العصي الأخرى أثناء ذلك. هناك العديد من الطرق المختلفة لفعل ذلك وفقاً لمهارة اللاعب مثل الإمساك المباشر أو الدحرجة بخدر أو السحب للخارج أو الدفع للأمام من خلال الضغط على الطرف المذنب للعصا. إذا اهتزت عصا أخرى أثناء سحب إحدى العصي، يتم إنهاء اللعبة. يتم تجميع العصي المنقطة معاً وجرب اللاعب التالي خطه. بعد انتهاء عدد الجولات المحددة مسبقاً، 5 جولات على سبيل المثال، يفوز اللاعب الذي لديه العصي ذات عدد النقاط الأعلى إجمالاً. وفي حالة تعادل اللاعبين من حيث عدد النقاط يفوز اللاعب الذي لديه معظم العصي من حيث العدد.

يُفوز اللاعب الذي لديه أكبر عدد من العصي من حيث العدد.

يُفوز اللاعب الذي لديه أكبر عدد من العصي من حيث العدد.

يُفوز اللاعب الذي لديه أكبر عدد من العصي من حيث العدد.

يُفوز اللاعب الذي لديه أكبر عدد من العصي من حيث العدد.

يُفوز اللاعب الذي لديه أكبر عدد من العصي من حيث العدد.

يُفوز اللاعب الذي لديه أكبر عدد من العصي من حيث العدد.

Simba Toys GmbH & Co. KG • Werkstr. 1 • 90765 Fürth • Germany
eichhorn-toys.com | service.eichhorn-toys.com
Simba Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Toys España S.L.U., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2ª, Oficina E, 28023 Madrid • Simba Toys Italia s.r.l. — Strada Statale 32 n. 9 — 28050 Pombia (NO) Italy • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budai u. 4., 2051 Bátorbágy • Smoby Toys SAS., 95 Route du Haut Jura, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France • Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Uhonšt • Simba Toys Bulgaria, / Симба Тоис България ЕООД • с. Кривина 1588 , общ. София, ул. Розова Градина 17, тел—+359 2 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İçerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merk. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / İstanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiesti 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Ausserfeldstrasse 9, 5036 Oberentfelden, Schweiz • Simba Toys Nordic AS, Pindseleven 1 C, 3221 Sandefjord, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontie 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., Cімбa Toйз Україна, вул. Червонокафська 42, м. Київ 02660 • Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patunthani Rd. Bangdau, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • SISO Toys South Africa (PTY) Ltd. Compass House, 12 Crassula Road, Cornubia, Durban, 4051 • Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Simba Toys India Pvt Ltd., B1-002, Ground Floor, Boomerang Building, Chandivali Farm Road, Andheri (E), Mumbai — 400072 • Fabriqué en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricado na China / Fabricato in Cina 88880824