

Mikado



Sprachen:

DE - EN - FR - ES - IT - PT - NL - SV - HR - SL - PL - HU - CS - SK - RO

DE

Spielregeln: Der erste Spieler stellt alle Stäbe gebündelt auf den Boden und lässt sie umfallen, so dass sie chaotisch übereinander liegen. Nun soll ein Stab nach dem anderen weggenommen werden, ohne dabei andere Stäbe zu bewegen. Wer bereits im Besitz des Mikados (oder auch nur eines Mandarins bei vereinfachten Regeln) ist, darf auch diesen als „Helfer“ benutzen und den anderen Stab mit der Spitze wegrollen oder unter den Stab gehen und dann hochwerfen. Bewegt sich bei dem Versuch ein zweiter Stab, wird abgebrochen. Die verbleibenden Stäbe werden eingesammelt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Nach fünf Runden hat der Spieler gewonnen, der die meisten Punkte gesammelt hat. Bei Gleichstand zweier Spieler gewinnt der, der die meisten Stäbe besitzt, bei nochmaligem Gleichstand wird eine weitere Runde gespielt.

Die Stäbe haben farbige Kennzeichen, die verschiedenen Werten entsprechen:

Name	Farbcode	Wert	Anzahl
Mikado	ohne Markierung	20	1
Mandarin	blau-rot-blau	10	2
Bonzen	rot-blau-rot-blau-rot	5	2
Samurai	rot-gelb-blau	3	10
Kuli	rot-blau	2	10

Insgesamt gibt es also 100 Punkte.

EN

Playing rules: The first player holds all the sticks in a bunch, vertically on the ground and lets them fall, so that they will land chaotically. Now, one must extract one stick after another, without moving any of the other sticks. If one player already has a Mikado (or a Mandarin, in case of the simplified rules), this can be used as an “aid”, in order to roll another stick with the tip of it, or to put it under a stick and throw it up in the air. In case another stick is moved during this attempt, the game is suspended. The rest of the sticks are collected and the next player gets his turn. The player, who manages to accumulate most of the points after five rounds, wins the game. In case of a tie, the player with the highest number of sticks wins, and in case of a second tie, there must be an additional round.

The sticks have colored markings, which correspond to the different values:

Name	Color code	Value	Number
Mikado	Without marking	20	1
Mandarin	Blue-red-blue	10	2
Big shot	Red-blue-red-blue-red	5	2
Samurai	Red-yellow-blue	3	10
Kuli	Red-blue		2

10

There is a total of 100 points.

FR

Règles de jeu: le premier joueur place tous les bâtons groupés sur le terrain et les laisse tomber de telle sorte qu'ils soient les uns sur les autres de façon chaotique. Maintenant un bâton après l'autre doit être enlevé sans bouger les autres bâtons. Celui qui possède le mikado (ou simplement d'un mandarin selon des règles simplifiées), peut également l'utiliser comme « aide » et faire rouler les autres bâtons avec la pointe ou alors aller au dessous du bâton et ensuite de lancer en l'air. Si cela bouge lors d'un essai avec un deuxième bâton, alors c'est terminé. Les bâtons restants sont ramassés et c'est au joueur suivant de jouer. Après cinq tours le joueur gagnant est celui qui a gagné le plus de points. Si deux joueurs ont le même nombre de points, celui qui gagne est celui qui a le plus de bâtons, si c'est le même nombre de bâton, une autre partie est jouée.

Les bâtons ont des marques de couleurs qui représentent des différentes valeurs:

Nom	Code couleur	Valeur	Nombre
Mikado	Sans marque	20	1
Mandarin	bleu-rouge-bleu	10	2
Bonzen	rouge-bleu-rouge-bleu-rouge	5	2
Samurai	rouge-jaune-bleu	3	10
Kuli	rouge-bleu	2	1

En tout il y a 100 points.

ES

Reglas de juego: El primer jugador agarra todos los palitos y los apoya verticalmente sobre el piso, después los suelta para que caigan de forma totalmente desordenada. Ahora se debe retirar un palito cada vez, sin mover ninguno de los otros palitos. El que ya tiene en su poder el Mikado (o en reglas simplificadas también un Mandarin), puede utilizarlo para ayudarse a retirar el próximo palito rodándolo o pasándolo por debajo de éste y después tirarlo para arriba. Si en este intento se mueve otro palito, se debe parar. Los palitos restantes se juntan y el turno pasa al próximo jugador. Después de cinco rondas, gana aquel jugador que haya logrado la mayor cantidad de puntos. En el caso de un empate entre dos jugadores, gana el que tenga más cantidad de palitos. Si el empate persiste, se juega una ronda más.

Los palitos están marcados con colores que se corresponden con diferentes valores:

Nombre	Código de color	Valor	Cantidad
Mikado	Sin marcado	20	1
Mandarin	Azul-rojo-azul	10	2
Bonzen	Rojo-azul-rojo-azul-rojo	5	2
Samurai	Rojo-amarillo-rojo	3	10
Kuli	Rojo-azul	2	10

Por lo tanto en total existen 100 puntos.

IT

Regole del gioco: il primo giocatore appoggia le bacchette raccolte insieme sul pavimento e le lascia cadere in modo che si ponga disordinatamente una sopra l'altra. Ora si devono prelevare una bacchetta dopo l'altra senza muovere le altre bacchette. Chi è già in possesso della bacchetta di nome Shanghai (oppure anche soltanto un Mandarin (bacchetta con i colori blu-rosso-blu) utilizzata nelle regole di gioco più semplici può anche utilizzarlo come "aiuto" e può spostare un'altra bacchetta con la punta oppure filarlo al di sotto della bacchetta e sollevarla lanciandola in alto. Se si muove una seconda bacchetta, sarà interrotto il tentativo. Le bacchette rimanenti saranno raccolte e sarà il turno del prossimo giocatore. Dopo cinque partite il vincitore sarà quello che ha sommato più punti. In caso di parità di due giocatori vince chi possiede il maggior numero delle bacchette e se sussiste un'altra parità, si procede a un'altra partita.

Le bacchette sono colorate e i diversi valori corrispondono a:

Nome	Codice colore	Valore	Quantità
Shanghai	Senza colore	20	1
Mandarin	blu-rosso-blu	10	2
Bonzen	rosso-blu-rosso-blu-rosso	5	2
Samurai	rosso-giallo-blu	3	10
Kuli	rosso-blu	2	10

In totale ci sono quindi 100 punti.

NL

Spelregels:

De eerste speler neemt alle staven samen en laat deze op de grond vallen, zodat ze gemengd en op een hoop terecht komen. Nu moet de ene na de andere staaf worden weggehaald, zonder de andere staven te bewegen. Diegene die de Mikado-staaf al in bezit heeft (of zelfs een Mandarin bij vereenvoudigde regels) mag deze ook als een "helper" gebruiken om de andere staven met de punt weg te rollen of onder de andere staven gaan om deze weg te ketsen. De beurt is voorbij als een tweede staaf wordt bewogen. De overige staven worden verzameld en de volgende speler is aan de beurt. Na vijf rondes wint de speler die de meeste punten verzamelde. Als twee spelers een gelijke stand hebben, wint diegene die de meeste meeste staven in bezit heeft. Is de stand ook daar gelijk, wordt een nieuwe spelronde gespeeld.

De staven zijn gekenmerkt met kleuren, de waarden luiden als volgt:

Naam	Kleurcode	Waarde	Aantal
Mikado	Zonder markering	20	1
Mandarin	Blauw-rood-blauw	10	2
Bonzen	Rood-blauw-rood-blauw-rood	5	2
Samurai	Rood-geel-blauw	3	10
Kuli	Rood-blauw	2	10

Er zijn 100 punten in het totaal

SV

Spelregler: Den första spelaren samlar alla pinnarna, ställer dem på marken och låter dem falla så att de ligger huller om buller på varandra. Nu ska pinne efter pinne plockas upp en åt gången utan att de andra pinnarna rör sig. Den som har fått tag i Mikado-pinnen (eller bara

en Mandarin vid förenklade regler), får även ta denna till hjälp och rulla bort andra pinnar med spetsen eller gå under pinnen och sedan kasta upp den. Rör sig en annan pinne vid detta försök, avbryter man. De återstående pinnarna samlas ihop och sedan är det nästa spelares tur. Efter fem omgångar har den spelare vunnit som har samlat flest poäng. Om det blir oavgjort mellan två spelare vinner den som har flest pinnar, om det blir oavgjort ännu en gång spelas ytterligare en omgång.

Pinnarna är markerade med olika färger som är olika mycket värda:

Namn	Färgkod	Värde	Antal
Mikado	Utan markering	20	1
Mandarin	Blå-röd-blå	10	2
Bonzen	röd-blå-röd-blå-röd	5	2
Samurai	röd-gul-blå	3	10
Kuli	röd-blå	2	10

Totalt finns det alltså 100 poäng.

HR

Pravila igre: Prvi igrač postavlja sve štapiće povezane u snop na pod te ih ispušta tako da kaotično leže jedan preko drugog. Sada bi trebalo uzeti jedan štapić za drugim, a da se pri tome ne pomaknu drugi štapići. Tko je već u posjedu Mikada (ili samo jednog Mandarina kod pojednostavljenih pravila), može koristiti tog "pomagača" i vrhom otkotrljati drugi štapić, zavući se ispod štapića i zatim ga baciti uvis. Ako se kod tog pokušaja pomakne drugi štapić, prekida se. Preostali se štapići skupljaju i sljedeći je igrač na redu. Nakon pet krugova pobjednik je onaj igrač, koji je skupio najviše bodova. Kod izjednačenja dvaju igrača, pobjeđuje onaj tko posjeduje najviše štapića, kod ponovnog izjednačenja igra se dodatan krug.

Štapići imaju oznake u bojama koje odgovaraju različitim vrijednostima.

Ime	Kod boje	Vrijednosti	Broj
Mikado	Bez oznake	20	1
Mandarin	plava-crvena-plava	10	2
Bonzen	crvena-plava-crvena-plava-crvena	5	2
Samurai	crvena-žuta-plava	3	10
Kuli	crvena-plava	2	10

Znači, ukupno ima 100 bodova.

SL

Pravila: Prvi igralec na tla postavi šop palic in jih spusti, tako da padejo na vse strani ena preko druge. Naslednji igralec poskuša izvleči čim več palic, ne da bi pri tem premaknil druge palice. Kdor ima v posesti Mikado palico (ali eno izmed palic Mandarin, pri poenostavljenih pravilih), si lahko pomaga s tole palico, tako da s konico premakne drugo palico ali jo vrže v zrak. Če igralec pri poskusu premakne drugo palico, se poskus prekine. Preostale palice se poberejo in na vrsti je naslednji igralec. Zmagovalec je tisti, ki v petih krogih zbere največ točk. Pri neodločenem izidu dveh ali več igralcev zмага tisti igralec, ki ima največ palic. Pri ponovnem neodločenem izidu se igra dodatni krog.

Palice so označene z različnimi barvami in so vredne različno število točk:

Ime	Barva	Vrednost	Število
Mikado	brez oznake	20	1
Mandarin	rdeča/modra/rdeča	10	2
Bonzen	rdeča/modra/rdeča/modra/rdeča	5	2
Samuraj	rdeča/rumena/modra	3	10
Kuli	rdeča/modra	2	10

Skupaj: 100 točk.

PL

Zasady gry: Pierwszy gracz ustawia wszystkie bierki w jednej wiązce na podłożu i puszcza je tak, by upadły w sposób niekontrolowany. Zadanie polega na wyjmowaniu bierek jedna po drugiej, bez poruszenia przy tym innych. Osoba, która posiada mikado (lub w przypadku uproszczonej wersji także osoba, która posiada mandarin'a), może używać tej bierki do wyjmowania kolejnych bierek – poprzez kulanie lub też poprzez podważenie wyciąganej bierki. Jeśli podczas takiej próby poruszy się jakaś bierka, grę należy przerwać. Pozostałe bierki trzeba wówczas zebrać i ruch ma wtedy kolejny gracz. Po pięciu rundach wygrywa ten gracz, który zebrał największą ilość punktów. W przypadku takiej samej ilości zdobytych punktów, wygrywa ten, kto ma najwięcej bierek; w przypadku ponownego remisu należy rozegrać kolejną rundę.

Bierki posiadają kolorowe oznaczenia, odpowiadające różnym wartościom:

Nazwa	Kolor	Wartość	Ilość
Mikado	bez oznaczenia	20	1
Mandarin	niebiesko-czerwono-niebieski	10	2
Bonzen	czerwono-niebiesko-czerwono-niebiesko-czerwony	5	2
Samurai	czerwono-żółto-niebieski	3	10
Kuli	czerwono-niebieski	2	10

Łącznie daje to 100 punktów.

HU

Játékszabály: Az első játékos a pálcákat összefogva állítja fel és hagyja eldőlni őket úgy, hogy összevissza feküdjenek egymáson. Most az egyik pálcát a másik után el kell venni anélkül, hogy a többi pálca megmozdulna. Akinek már van egy mikádója (vagy egy mandarinja, egyszerűsített szabály esetén), az ezt „segítőként” használhatja és a másik pálcát a hegye segítségével elguríthatja vagy a pálca alá nyúlhat és ezután a magasba dobhatja. Ha a próbálkozás alatt egy második pálca is megmozdul, akkor meg kell szakítani a játékot. A maradék pálcákat be kell gyűjteni és a következő játékos van soron. Öt kör után az a játékos nyert, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Ha két játékos egyenlően áll, akkor az nyer, aki a legtöbb pálcával rendelkezik, újra azonos állás van, akkor egy további kört kell játszani.

A pálcáknak színes jelöléseik vannak, amelyek különböző értékeknek felelnek meg:

Név	Színkód	Érték	Darabszám
Mikádó	jelölés nélkül	20	1
Mandarin	kék-piros-kék	10	2
Bonzen	piros-kék-piros-kék-piros	5	2
Szamuraj	piros-sárga-kék	3	10

Kuli piros-kék 2 10

Összesen tehát 100 pont van.

CS

Pravidla hry: První hráč uchopí svazek tyčinek jednou stranou hrotů vzhůru a nechá je spadnout tak, že tyčinky leží jedna přes druhou. Snaží se vytahovat jednu tyčinku po druhé tak, aniž by se ostatní pohnuly. Ten, kdo získá tyčinku Mikádo (nebo tyčinku Mandarin v případě zjednodušených pravidel), smí si s touto pomáhat při odebrání tyčinek, tj. může s její pomocí jinou tyčinku odstrčit nebo ji podebrat a odhodit. Pokud se pohne jiná tyčinka, pokračuje soupeř. Zbylé tyčinky se seberou a na řadě je další hráč. Vyhrává ten, kdo po pěti kolech sesbírá nejvíc bodů. Při stejném počtu bodů dvou spoluhráčů vyhrává ten, kdo má víc tyčinek. Pokud je i počet tyčinek dvou hráčů stejný, hraje se ještě jedno kolo.

Tyčinky jsou barevně rozlišeny a odpovídají následujícím hodnotám:

Název	Barevné značení	Hodnota	Počet
Mikádo	bez značení	20	1
Mandarin	modrá-červená-modrá	10	2
Bonzen	červená-modrá-červená-modrá-červená	5	2
Samurai	červená-žlutá-modrá	3	10
Kuli	červená-modrá	2	10

Celkem lze získat 100 bodů.

SK

Pravidlá hry: Prvý hráč uchopí zväzok tyčiniiek jednou stranou hrotov hore a nechá ich spadnúť tak, že tyčinky ležia jedna cez druhú. Snaží sa vyťahovať jednu tyčinku po druhej bez toho, aby sa ostatné pohli. Ten, kto získa tyčinku Mikádo (alebo tyčinku Mandarin v prípade zjednodušených pravidiel), smie si s ňou pomáhať pri odoberaní tyčiniiek, tj môže s jej pomocou inú tyčinku odstrčiť alebo ju podobrať a odhodiť. Ak sa pohne iná tyčinka, pokračuje súper. Zvyšné tyčinky sa zoberú a na rade je ďalší hráč. Vyhráva ten, kto po piatich kolách zozbiera najviac bodov. Pri rovnakom počte bodov dvoch spoluhráčov vyhráva ten, kto má viac tyčiniiek. Ak je aj počet tyčiniiek dvoch hráčov rovnaký, hrá sa ešte jedno kolo.

Tyčinky sú farebne rozlíšené a zodpovedajú nasledujúcim hodnotám:

Názov	Farebné značenie	Hodnota	Počet
Mikádo	bez značenia	20	1
Mandarin	modrá-červená-modrá	10	2
Bonzen	červená-modrá-červená-modrá-červená	5	2
Samurai	červená-žltá-modrá	3	10
Kuli	červená-modrá	2	10

Celkom sa dá získať 100 bodov.

RO

Regulile de joc: Primul jucător ridică toate bețele, la un loc, în poziție verticală, și le lasă să cadă, în așa fel încât să formeze o stivă haotică. Acum trebuie scos un băț după altul, fără a deplasa celelalte bețe cu această ocazie. Cine se află deja în posesia unui Mikado (sau și a

unui Mandarin, în cazul regulilor simplificate) poate să îl folosească, ca și „ajutor” pentru a rula un alt băț cu vârful sau pentru a trece sub un băț și a-l arunca în sus. În cazul în care pe parcursul încercării se deplasează un băț, jocul se întrerupe. Restul bețelor sunt adunate și este rândul următorului jucător. După cinci runde a câștigat jucătorul, care a reușit să strângă cele mai multe puncte. În caz de egalitate, câștigă jucătorul cu mai multe bețe, dacă este din nou egalitate se mai joacă o rundă.

Bețele au marcaje colorate, care corespund valorilor:

Nume	Cod de culoare	Valoare	Număr
Mikado	Fără marcaj	20	1
Mandarin	Albastru-roșu-albastru	10	2
Boier	Roșu-albastru-roșu-albastru-roșu	5	2
Samurai	Albastru-galben-albastru	3	10
Kuli	roșu-albastru	2	10

Există în total 100 de puncte.