



12573



12573

Speeltijd la Récré

mikado magnetico



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.



NL Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.
FR Attention : ce jeu contient de petits éléments, il n'est donc pas adapté aux enfants de moins
de 3 ans. Gardez précieusement cette boîte et ces règles à portée de main.



Spelregels - Règles du jeu
Mikado Magnetico

NL - Spelregels

Inhoud

- 24 gekleurde staafjes
- 1 grijze magneetstaaf
- spelregels

Het bekende behendigheids-spelletje met magnetische kracht.

Het bijzondere van Mikado Magnetico is dat het gespeeld wordt met behulp van magnetische kracht. Het grijze staafje heeft in het dikkere 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** blij 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.

FR - Règles du jeu



Contenu

- 24 bâtons colorés
- 1 bâton magnétique gris
- règles du jeu

Une version magnétique de ce célèbre jeu dexérité.

La particularité de Mikado Magnético est que cette version se joue à l'aide d'un aimant. La partie la plus large du bâton gris est muni d'un élément magnétique. Les autres bâtons, à attraper, un bout métallique à leur extrémité.

En résumé

A l'aide du bâton gris, attraper le plus possible des bâtons colorés **sans faire bouger les autres**.

Comment jouer ?

Le premier joueur prend tous les bâtons (sauf le gris) en main et les laisse tomber sur la table. Il a au maximum 3 essais pour les faire tomber correctement (= les unes sur les autres). A l'aide de l'aimant, il essaie d'attraper le plus possible des bâtons colorés sans faire bouger les autres. Tant

qu'il réussit, il continue à jouer. Chaque couleur correspond à des points.

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

Dès qu'un joueur a fait bouger un autre bâton en essayant d'en attraper un autre, son tour de jeu s'arrête. Il ne peut pas garder le bâton qu'il essayait de prendre. Il calcule le nombre de points qu'il a obtenus et note ses points sur une feuille.

Le joueur suivant prend alors tous les bâtons colorés et effectue les mêmes étapes que le premier joueur : il les laisse tomber sur la table (3 essais) puis tente de les attraper sans faire bouger les autres. Lorsque tous les joueurs ont joué, on compare les points de chacun. Celui qui a le plus grand nombre de points gagne.