



D	Spielanleitung	2
GB	Playing instructions	2
F	Règle du jeu	2
I	Istruzioni del gioco	2
NL	Spelhandleiding	3
E	Instrucciones de juego	3
P	Regras do jogo	3
DK	Spillevejledning	3
S	Spelregler	4
FIN	Peliohje	4
N	Spilleregler	4
H	Játékleírás	4
CZ	Návod ke hře	5
PL	Opis gry	5
GR	Οδηγίες παιχνιδιού	5
RUS	Описание игры	5
TR	Oyun kuralları	6
SI	Pravila igre	6
HRV	Uputa za igru	6
SK	Návod na hru	6
BG	Указание за игра	7
RO	Instructiuni de joc	7
UA	Опис гри	7
EST	Mängujuhend	7
LT	Žaidimo instrukcija	8
LV	Kā spēlēt	8
AR	طريقة اللعب	8

D Mikado

Der erste Spieler stellt alle Stäbe gebündelt auf den Tisch und lässt sie umfallen. Danach versuchen die Spieler der Reihe nach die Stäbchen einzeln wiederaufzunehmen. Dabei darf sich aber kein anderes Stäbchen bewegen. Bewegt sich doch eins, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat:

Mikado (blaue Spirale) = 20

Mandarin (blau/rot/blau) = 10

Bonzen (rot/blau/rot/blau/rot) = 5

Samurai (rot/gelb/blau) = 3

Kuli (rot/blau) = 2

Der Spieler der im Besitz des Mikado Stäbchens ist, darf ihn während der Spielrunde als „Helfer“ benutzen (ein Stäbchen mit der Mikado-Spitze weggrollen; unter den Stab gehen und dann hochwerfen).

GB Mikado

The first player places all sticks in a bundle and releases them onto the table. Next, the players take turns to pick up the sticks one after another without moving the other sticks. If a stick moves, the next player start his turn. The player with the most points at the end is the winner.

Mikado (blue spiral) = 20

Mandarin (blue/red/blue) = 10

Bonzen (red/blue/red/blue/red) = 5

Samurai (red/yellow/blue) = 3

Kuli (red/blue) = 2

The player with the Mikado stick can use it as a “helper” (to move a stick by placing the Mikado stick underneath and throwing up the other stick).

F Mikado

Le premier joueur tient les baguettes serrées dans le poing au-dessus de la table et les laisse tomber en éventail. A tour de rôle, chaque joueur tente de retirer une baguette à la fois. Aucune autre baguette ne doit cependant bouger. Dès qu’une autre baguette bouge, c’est au tour du joueur suivant. Le gagnant est celui qui obtient le plus de points à la fin :

Mikado (spirale bleue) = 20

Mandarin (bleu/ rouge/ bleu) = 10

Bonze (rouge/ bleu/ rouge/ bleu/ rouge) = 5

Samourai (rouge/ jaune/ bleu) = 3

Coolie (rouge/ bleu) = 2

Le joueur qui possède la baguette Mikado peut l’utiliser comme « aide » pour récupérer d’autres baguettes (faire rouler une baguette en la poussant avec la pointe ; passer la baguette Mikado en-dessous d’une baguette pour la projeter en l’air).

I Mikado

Il primo giocatore tiene tutti i bastoncini in verticale, con le punte appoggiate sul tavolo, e li lascia cadere a ventaglio. A turno, i giocatori tentano di raccogliere un bastoncino alla volta, ma senza muovere gli altri. Quando si muove un bastoncino, il turno passa al prossimo giocatore. Vince chi ha più punti alla fine del gioco:

Mikado (spirali blu) = 20

Mandarino (blu/ rosso/ blu) = 10

Bonzi (rosso/ blu/ rosso/ blu/ rosso) = 5

Samurai (rosso/ giallo/ blu) = 3

Kuli (rosso/ blu) = 2

Il giocatore che ha il bastoncino Mikado può utilizzarlo come “aiutante” quanto è il suo turno (far rotolare un bastoncino con la punta del Mikado; andare sotto al bastoncino e poi tornare sopra).

NL Mikado

De eerste speler plaatst alle stokjes gebundeld op de tafel en laat ze vervolgens omvallen. Daarna proberen de spelers om beurten de stokjes een voor een weer weg te pakken. Hierbij mag echter geen enkel ander stokje bewegen. Als er toch eentje beweegt, is de volgende speler aan de beurt. Degene die aan het einde de meeste punten heeft, heeft gewonnen:

Mikado (blauwe spiraal) = 20

Mandarijn (blauw/rood/blauw) = 10

Bonzen (rood/blauw/rood/blauw/rood) = 5

Samurai (rood/geel/blauw) = 3

Kuli (rood/blauw) = 2

De speler die het Mikado-stokje in zijn bezit heeft, mag deze tijdens de speelronde als 'hulpje' gebruiken (een stokje met de Mikado-punt weg rollen; onder het stokje gaan en vervolgens omhoog gooien).

E Mikado

El primer jugador toma con la mano todos los palillos juntos, los apoya en la mesa y los deja caer. A continuación, los jugadores intentan por turnos tomar los palillos uno por uno. Al hacerlo, no debe moverse ningún otro palillo. En caso de que alguno se mueva, el turno pasa al siguiente jugador. Gana el jugador que haya conseguido más puntos en total:

Mikado (espiral azul) = 20

Mandarin (azul/rojo/azul) = 10

Bonzen (rojo/azul/rojo/azul/rojo) = 5

Samurai (rojo/amarillo/azul) = 3

Kuli (rojo/azul) = 2

El jugador que haya conseguido el palillo «Mikado» puede utilizarlo como «ayudante» durante la partida (por ejemplo, para hacer rodar un palillo con la punta del «Mikado», o para colocarlo debajo de un palillo y lanzarlo hacia arriba).

P Mikado

O primeiro jogador segura todos os pauzinhos em cima da mesa e deixa-os cair. Em seguida, o jogador seguinte tenta remover cada um dos pauzinhos. Mas para isso não pode mover nenhum dos outros pauzinhos. Se mover, passa a vez a para o próximo jogador. Ganha quem tiver mais pontos no final:

Mikado (espiral azul) = 20

Mandarin (azul/vermelho/azul) = 10

Bonzen (vermelho/azul/vermelho/azul/vermelho) = 5

Samurai (vermelho/amarelo/azul) = 3

Kuli (vermelho/azul) = 2

O jogador que tem o pauzinho Mikado pode usá-lo como "ajudante" na sua vez de jogar (deslizar um pauzinho com a ponta Mikado, passar por baixo de outro pauzinho e depois lançar para cima)

DK Mikado

Den første spiller samler pindene, stiller bundtet på bordet og slipper det, så pindene falder om. Derefter forsøger spillerne efter hinanden at fjerne pindene én efter én fra bunken. Ingen af de andre pinde må bevæge sig imens. Er der alligevel en pind, der bevæger sig, er det næste spillers tur. Vinderen er den, der slutter med flest point:

Mikado (blå spiral) = 20

Mandarin (ringe i blå / rødt / blå) = 10

Bouzu (ringe i rødt / blå / rødt / blå / rødt) = 5

Samurai (ringe i rødt / gult / blå) = 3

Kuli (ringe i rødt / blå) = 2

Spilleren, der har taget Mikado-pinden, må benytte den som »hjælper« i sin spillerunde (rulle en pind væk med Mikado-spidsen; stikke den under en pind og så kaste denne op i luften og væk).

S Mikado

Den första spelaren håller alla pinnarna samlade stående på bordet och låter de falla. Därefter försöker spelarna att i tur och ordning samla in pinnarna en efter en. Vid plockningen får inga andra pinnar röra sig. Om en pinne rör sig får nästa spelare fortsätta. Den spelare som till slut har samlat mest poäng vinner:

Mikado (blå spiral) = 20

Mandarin (blå/röd/blå) = 10

Bonzen (röd/blå/röd/blå/röd) = 5

Samurai (röd/gul/blå) = 3

Kuli (röd/blå) = 2

Den spelare som har kommit över Mikado-pinnen får använda den som "hjälpare" när pinnarna plockas (rulla bort en pinne med hjälp av Mikado-pinnens spets eller stick in spetsen under en pinne som ska plockas och lyft bort den).

FIN Mikado

Ensimmäinen pelaaja asettaa kaikki tikut sekaisin pöydälle ja antaa niiden pudota sekalaiseen pinoon. Tämän jälkeen pelaajat yrittävät vuorotellen ottaa kasasta yksitellen tikkuja. Se tulee tehdä niin, että muut tikut eivät liikahtaa. Jos jokin tikuista liikahtaa, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Voittaja on se, jolla on eniten pisteitä pelin lopussa:

Mikado (sininen kierre) = 20

Mandarin (sininen/punainen/sininen) = 10

Bonzen (punainen/sininen/punainen/sininen/punainen) = 5

Samurai (punainen/keltainen/sininen) = 3

Kuli (punainen/sininen) = 2

Pelaaja, jolla on Mikado-tikku, saa käyttää sitä apuna tikkujen nostamisessa (kierittää tikkua Mikado-tikulla; laittaa sen tikun alle ja heittää tikun pois kasasta).

N Mikado

Den første spilleren setter alle pinnene samlet på bordet og lar dem falle. Etterpå går det på tur, og spillerne skal prøve å plukke opp pinnene én og én. Men når en pinne plukkes opp, skal ingen andre pinner bevege på seg. Hvis en annen pinne beveger på seg, er det neste spiller. Spilleren som har flest poeng når alle pinnene er plukket opp, vinner:

Mikado (blå spiral) = 20

Mandarin (blå / rød / blå) = 10

Bonzen (rød / blå / rød / blå / rød) = 5

Samurai (rød/gul/blå) = 3

Kuli (rød/blå) = 2

Spilleren som har Mikado-pinnen kan bruke den som "Hjelpemiddel" (rulle bort en pinne med Mikado-pinnen eller gå under pinnen og kaste den opp i været).

H Marokkó (Mikádó)

Az első játékos minden pálcikát összefogva az asztalra állít, majd hagyja őket leesni. Ezután a játékosok sorban egyenként megpróbálják felszedgetni a pálcikákat. Közben azonban nem érhetnek hozzá mások pálcikához. Ha egy mégis megmozdul, akkor a következő játékoson a sor. Az nyer, akinek a végén a legtöbb pontja van:

Marokkó (Mikádó) (kék spirál) = 20

Mandarin (kék/piros/kék) = 10

Bonc (piros/kék/piros/kék/piros) = 5

Szamoráj (piros/sárga/kék) = 3

Hordár (piros/kék) = 2

Az a játékos, akinél a Marokkó van, a körön belül „segítőként” használhatja (egy pálcikát odébb guríthat a Marokkó hegyével; a pálcika alá helyezheti, hogy feldobja).

CZ Mikádo

První hráč postaví svazek dřevěných tyčinek na stůl a nechá je spadnout. Poté se pokouší hráči jeden po druhém jednotlivé tyčinky vytahovat. Přitom se nesmí pohnout žádná další tyčinka. Pokud se nějaká pohne, přichází na řadu další hráč. Vyhrává ten, kdo má na konci nejvyšší počet bodů:

Mikádo (modrá spirála) = 20

Mandarín (modrá/červená/modrá) = 10

Bonz (červená/modrá/červená/modrá/červená) = 5

Samuraj (červená/žlutá/modrá) = 3

Kuli (červená/modrá) = 2

Hráč, který vlastní tyčinku Mikádo, ji smí během hracího kola použít jako „Pomocníka“ (odsunout tyčinku pomocí špičky Mikáda; strčit ji pod tyčinku a poté tyčinku vyhodit).

PL Mikado

Pierwszy gracz umieszcza całą wiązkę patyczków na stole i pozwala im się rozsypać. Następnie gracze próbują podnieść patyczki jeden po drugim. Nie można jednak poruszyć przy tym żadnego innego patyczka. Jeśli któryś zostanie poruszony, kolej na następnego gracza. Wygrywa ten, kto na koniec ma najwięcej punktów.

Mikado (niebieska spirala) = 20

Mandaryn (niebieski/czerwony/niebieski) = 10

Bonza (czerwony/niebieski/czerwony/niebieski) = 5

Samuraj (czerwony/żółty/niebieski) = 3

Kulis (czerwony/niebieski) = 2

Gracz, który ma patyczek mikado, może wykorzystać go jako „pomocnika“ w trakcie rundy gry (kręcimy pałeczką z końcówką mikado, wkładamy pod patyczek i podrzucamy).

GR Mikado

Ο πρώτος παίκτης κρατάει μαζί στις χούφτες του όλα τα ξυλάκια επάνω στο τραπέζι και τα αφήνει να πέσουν κάτω. Στη συνέχεια οι παίκτες προσπαθούν να πάρουν με τη σειρά από ένα ξυλάκι τη φορά. Δεν πρέπει όμως τότε να κουνηθεί κανένα άλλο ξυλάκι. Εάν ωστόσο κουνηθεί, παίζει ο επόμενος παίκτης. Κερδίζει όποιος μαζέψει στο τέλος τους περισσότερους βαθμούς:

Μικάντο (μπλε σπирάλ) = 20

Μανταρίν (μπλε/κόκκινο/μπλε) = 10

Μπόντσεν (κόκκινο/μπλε/κόκκινο/μπλε/κόκκινο) = 5

Σαμουράι (κόκκινο/κίτρινο/μπλε) = 3

Κούλι (κόκκινο/μπλε) = 2

Ο παίκτης που έχει στα χέρια του το ξυλάκι Μικάντο μπορεί να το χρησιμοποιήσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σαν βοήθεια (να διώξει ένα άλλο ξυλάκι με τη μύτη του ξύλου Μικάντο ή να το τοποθετήσει κάτω από ένα ξυλάκι και να το πετάξει ψηλά).

RUS Микадо

Первый игрок ставит на стол все палочки в связке и позволяет им упасть. Затем игроки по очереди пытаются вытягивать по одной палочке. При этом нельзя сдвигать другие палочки. Если палочка сдвигается, то наступает ход следующего игрока. Выигрывает игрок, набравший в конце игры наибольшее количество очков:

Микадо (синяя спираль) = 20

Мандарин (синий/красный/синий) = 10

Бонзы (красный/синий/красный/синий) = 5

Самурай (красный/желтый/синий) = 3

Кули (красный/синий) = 2 Игрок, которому у которого имеется палочка Микадо, может использовать ее во время хода в качестве помощи (откатить палочку кончиком Микадо, поддеть, а затем вытащить ее).

TR Mikado

İlk oyuncu çubukları toplu olarak buket halinde tutarak masanın üzerine koyar ve düşmeleri için bırakır. Oyuncular sıra ile çubukları birer birer tekrar almaya çalışırlar. Ancak bunu yaparken diğer çubukların hiçbir hareket etmemelidir. Yine de biri hareket ederse sıra bir sonraki oyuncuya geçer. En sonunda en çok puanı olan kazanır:

Mikado (mavi spiral) = 20

Mandarin (mavi/kırmızı/mavi) = 10

Rahip (kırmızı/mavi/kırmızı/mavi/kırmızı) = 5

Samuray (kırmızı/sarı/mavi) = 3

Kuli (kırmızı/mavi) = 2

Mikado çubuğuna sahip olan oyuncu bir sonraki oyun turunda "Yardımcı" olarak kullanılabilir (çubuk Mikado'nun sivri ucu ile yuvarlanabilir, çubuğun altına sokularak yukarı atılabilir).

SI Mikado

Prvi igralec postavi šop vseh paličic na mizo in jih spusti, da padejo. Nato igralci eden za drugim poskušajo pobrati posamezno paličico. Pri tem ne smejo premakniti drugih paličic. Če premaknejo katero od paličic, je na vrsti naslednji igralec. Zmaga tisti, ki ima na koncu največ točk:

Mikado (modra spirala) = 20

Mandarin (modra/rdeča/modra) = 10

Bonzen (rdeča/modra/rdeča/modra/rdeča) = 5

Samurai (rdeča/rumena/modra) = 3

Kuli (rdeča/modra) = 2

Igralec, ki ima paličico Mikado, si lahko z njo pomaga med igro (s konico paličice Mikado odkotali drugo paličico v stran; konico potisne pod drugo paličico in jo dvigne v zrak).

HRV Mikado

Prvi igrač stavlja sve štapiće u snopu na stol i pušta da padnu. Igrači zatim pokušavaju redom da pojedinačno ponovno uzmu štapiće. Pritom se ne smije pomaknuti niti jedan štapić. Ako se jedan štapić ipak pomakne, na redu je sljedeći igrač. Pobjednik je igrač koji na kraju ima najviše bodova:

Mikado (plava spirala) = 20

Mandarin (plava/crvena/plava) = 10

Bonzen (crvena/plava/crvena/plava/crvena) = 5

Samurai (crvena/žuta/plava) = 3

Kuli (crvena/plava) = 2

Igrač koji ima Mikado štapić smije ga tijekom kruga igre upotrijebiti kao „pomagača“ (jedan štapić otkotrljati pomoću Mikado vrha; zaući ispod štapića, a zatim ga podići).

SK Mikádo

Prvý hráč položí všetky paličky na stôl a nechá ich spadnúť. Potom sa hráči snažia jeden po druhom vyťahovať paličky z kôpky. Žiadna iná palička sa ale nesmie pohnúť. Pokiaľ sa ale pohne, príde na rad ďalší hráč. Víťazom je ten, kto má na konci najviac bodov:

Mikádo (modrá špirála) = 20

Mandarin (modrá/červená/modrá) = 10

Bonzen (červená/modrá/červená/modrá/červená) = 5

Samurai (červená/žltá/modrá) = 3

Kuli (červená/modrá) = 2

Hráč, ktorý je držiteľom paličky Mikádo, ju môže počas hry použiť ako „pomocníka“ (odhodiť paličku pomocou špičky Mikáda; zasunúť ju pod paličku a potom ju vyhodiť).

BG Микадо

Първият играч поставя всички пръчици в снопче на масата и ги оставя да паднат. След това играчите се опитват последователно да вземат пръчиците една по една. При това обаче не трябва да се премества никоя от другите пръчици. Ако обаче някоя бъде преместена, на ред е следващият играч. Печели този, който в края има най-много точки:

Микадо (синя спирала) = 20

Мандарин (синьо/червено/синьо) = 10

Бонза (червено/синьо/червено/синьо/червено) = 5

Самурай (червено/жълто/синьо) = 3

Работник (червено/синьо) = 2

Играчът, който притежава пръчицата Микадо, може да я използва като „помощник“ по време на рунда от играта (изтъркайте една пръчица с върха на Микадо; отидете под пръчицата и след това я изхвърлете нагоре).

RO Mikado

Primul jucător pune toate betele grupate pe masă și le lasă cadă. Apoi, jucătorii încearcă pe rand să scoată bețele unul câte unul. Niciun alt băț nu trebuie să se miște. Dacă se mișcă, este rândul jucătorului următor. Câștigătorul este cel care are cele mai multe puncte la final:

Mikado (spirală albastră) = 20

Mandarin (albastru/ roșu/ albastru) = 10

Bonzen (roșu/ albastru/ roșu/ albastru/ roșu) = 5

Samurai (roșu/ galben/ albastru) = 3

Kuli (roșu/ albastru) = 2

Jucătorul care este în posesia bățului Mikado îl poate folosi ca „ajutor” în timpul rundeii jocului (dați la o parte un băț cu bățul Mikado; mergeți sub băț și apoi ridicați-l).

UA Микадо

Перший гравець ставить всі палички, тримаючи пучком, на стіл і дозволяє їм впасти. Після цього гравці по черзі намагаються взяти окремі палички. При цьому не можна рухати інші палички. Якщо будь-яка паличка рухається, хід переходить до іншого гравця. Виграє той, хто набрав більше балів наприкінці гри.

Мікадо (спіралі синього кольору) = 20

Мандарин (синя / червона / синя спіраль) = 10

Бон-цен (червона / синя / червона / синя / червона спіраль) = 5

Самурай (червона / жовта / синя спіраль) = 3

Кулі (червона / синя спіраль) = 2

Гравець, який має паличку Мікадо, може використовувати її як «помічницю» під час ігрового раунду (перекотити одну паличку кінцем палички Мікадо, підсунути під паличку та підкинути її вгору).

EST Mikado

Esimene mängija hoiab pulgakimpu püsti vastu lauda ja laseb siis pulkadel ümber kukkuda. Seejärel proovivad mängijad kordamööda pulki ükshaaval üles korjata. Seejuures ei tohi teisi pulki liigutada. Kui mõni pulk ikkagi liigub, on järgmise mängija kord pulki korjata. Võidab see, kellel on mängu lõpuks kõige rohkem punkte:

Mikado (sinine spiraal) = 20

Mandariin (sinine / punane / sinine) = 10

Bonsa (punane / sinine / punane / sinine / punane) = 5

Samurai (punane / kollane / sinine) = 3

Kuli (punane / sinine) = 2

Mängija, kellel on Mikado pulk, võib seda kasutada mängu ajal „abivahendina“ (ta võib veeretada teise mängupulga Mikado pulga otsa abil eemale; viia Mikado pulga otsa teise pulga alla ja siis seda ülespoole visata).

LT Mikado

Pirmasis žaidėjas pastato visus pagaliukus viena krūvele ant stalo ir leidžia jiems nukristi. Tada žaidėjai stengiasi paeiliui ištraukti pagaliukus po vieną. Tai darant negali judėti joks kitas pagaliukas. Jei bent vienas sujuda, ateina eilė žaisti kitam žaidėjui. Laimi tas, kuris surenka daugiausiai taškų:

Mikado (mėlyna spiralė) = 20

Mandarinai (mėlyna / raudona / mėlyna) = 10

Bronzinė (raudona / mėlyna / raudona / mėlyna / raudona) = 5

Samurajus (raudona / geltona / mėlyna) = 3

Kuli (raudona / mėlyna) = 2

Žaidėjas, turintis „Mikado“ pagaliuką, savo ėjime naudoti kaip „pagalbą“ (kitą pagaliuką „Mikado“ pagaliuku nuridenti, pakišti po pagaliuku, tada kilstelėti).

LV Mikado

Pirmais spēlētājs novieto visu kociņu saišķi uz galda un ļauj tiem nokrist. Pēc tam spēlētāji pēc kārtas mēģina pa vienam atkal pacelt kociņus. Taču pie tam nedrīkst izkustēties neviens cits kociņš. Ja tomēr kāds izkustas, kārta ir nākamajam spēlētājam. Vinnē tas, kuram beigās ir visvairāk punktu:

Mikado (zila spirāle) = 20

Mandarīns (zils/sarkans/zils) = 10

Augstmanis (sarkans/zils/sarkans/zils/sarkans) = 5

Samurajs (sarkans/dzeltens/zils) = 3

Šķēpnesējs (sarkans/zils) = 2

Spēlētājs, kuram ir Mikado kociņš, drīkst to izmantot spēles apļa laikā kā „palīgu“ (ar Mikado kociņa galu aizvelt kādu kociņu; palikt zem kociņa un tad pamest uz augšu).

AR ميكادو

يمسك اللاعب الأول بجميع الأعواد في يديه بشكل منتصب على الطاولة، ثم يتركهم يسقطون. وبعد ذلك، يحاول اللاعب الذي عليه الدور التقاط كل عود على حدة. ولكن دون أن يتسبب في تحريك أي عود آخر. فإذا تحرك أحد الأعواد الأخرى، ينتقل الدور إلى اللاعب الآخر. والفائز هو من يجمع أكبر عدد من النقاط في النهاية:

ميكادو (عود بحلزون أزرق) = 20

ماندارين (أزرق/أحمر/أزرق) = 10

بونزن (أحمر/أزرق/أحمر/أزرق/أحمر) = 5

ساموراي (أحمر/أصفر/أزرق) = 3

كولي (أحمر/أزرق) = 2

اللاعب الذي يحصل على عود ميكادو، يمكنه استخدامه أثناء اللعب «كأداة مساعدة» (وذلك بإدخال طرف عود ميكادو تحت أي عود من الأعواد الملقاة على الطاولة، ثم قذفه لأعلى).