

70 x100 mm



## JEU DE PRÉCISION PRECISION GAME

MIKADO-MISSION / MISIÓN PALITOS  
CHINOS  
MISSIONE MIKADO / MISSIE MIKADO  
木卡多使命 / مهمة ميكادو

### MISE EN PLACE

Les sticks sont lâchés au centre des joueurs. Ils doivent être tous enchevêtrés et faire un joli tas. Si certains sont trop loin du tas, relâchez-les au centre. Les joueurs décident de la couleur de la carte mission qu'ils vont prendre : vert (6 sticks à récupérer), orange (8 sticks) ou bleu (10 sticks).

### COMMENT JOUER

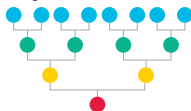
Chaque joueur prend une carte mission de la bonne couleur. Les joueurs doivent compléter leur carte mission par le nombre de sticks de chaque couleur indiqués sur la carte. Le joueur le plus jeune commence et l'ordre se fait ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs essaient de prendre un stick à la fois sans faire bouger les autres. Tant qu'il y arrive, le joueur continue de jouer jusqu'à ce qu'il fasse bouger un autre stick. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Dès qu'un joueur a le bon nombre de sticks par couleur, il crie « mission réussie ». Si c'est bien le cas, le joueur gagne un point (et garde la carte).

Tous les joueurs remettent leurs sticks sur le tas, piochent une nouvelle carte et débutent une nouvelle partie. En revanche, si le joueur se trompe, il donne à chaque joueurs un stick déjà en sa possession. Le premier joueur qui arrive à 5 points gagne la partie.

### VARIANTE AVEC LES ÉCHANGES

Pour pimenter la partie et ajouter une dimension plus stratégique, il est possible de faire des échanges de sticks. Cela permet d'obtenir le stick de la couleur souhaitée quand la couleur demandée sur la carte mission est difficile d'accès. Voici le barème d'échange :



- Un stick vert contre 2 bleus
- Un stick jaune par 2 verts
- Un stick rouge par 2 jaunes
- Un stick bleu foncé peut être échangé par n'importe quel stick de couleur
- Un stick bleu ne peut pas être échangé

**Exemple :** s'il manque à un joueur un stick rouge pour terminer sa mission, il peut remplacer ce stick rouge par 2 jaunes, 4 verts ou 8 bleus pour terminer sa mission

# 70 x100 mm

## SET-UP

The sticks are dropped in the middle of the players. They must all be touching and make a good pile. If some landed too far from the pile, pick them up and drop them back on it. The players pick the colour of their mission card: green (6 sticks to pick up), orange (8 sticks) or blue (10 sticks).

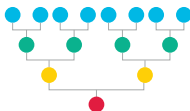
## HOW TO PLAY

Each player picks the right colour of mission card. The players must complete their mission card with the right number of sticks in each colour, as shown on the card. The youngest player starts and then the turns go clockwise. Everyone takes turns to pick up one of the sticks from the pile without moving the others. As long as they are successful, the player carries on going until they accidentally move another stick. Then it is the turn of the next player.

When a player has the right number of coloured sticks, he shouts "mission accomplished". If the player is right, he or she wins a point (and keeps the card). All the players put their sticks back on the pile, pick a new card and start a new round. If the player has miscounted, he or she gives the other players a stick each. The first player to get 5 points wins the game.

## VARIATION

To spice up the game and make it more strategic, players can swap sticks. This means players can get the right colour stick when the colour required by the mission card is in a difficult position. Here is the swap ratio:



- One green stick for 2 blues
- One yellow stick for 2 greens
- One red stick for 2 yellows
- One dark blue stick can be swapped with any other colour stick
- A blue stick cannot be swapped

**Example:** if a player is missing a red stick to complete his mission, he can replace this red stick with 2 yellows, 4 greens or 8 blues and complete his mission

**339522**

Oxybul éveil et jeux  
162 Boulevard de Fournies  
59100 Roubaix - France



70 x 100 mm

### SPIELAUFBAU

Die Stäbchen werden in der Mitte der Spieler fallengelassen. Sie müssen alle in einem Haufen durcheinanderliegen. Wenn einige Stäbchen zu weit vom Haufen entfernt sind, lassen Sie sie erneut in der Mitte fallen. Die Spieler entscheiden sich für die Farbe ihrer Aufgabenkarte: grün (6 Stäbchen zum Aufheben), orange (8 Stäbchen) oder blau (10 Stäbchen).

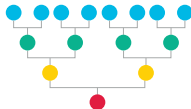
### WIE SPIELT MAN DIESES SPIEL?

Jeder Spieler nimmt eine Aufgabenkarte in der richtigen Farbe. Die Spieler müssen ihre Aufgabenkarte mit der auf der Karte angegebenen Anzahl von farbigen Stäbchen vervollständigen. Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Die Spieler versuchen abwechselnd, ein Stäbchen nach dem anderen aufzunehmen, ohne die anderen Stäbchen zu bewegen. Der Spieler spielt so lange weiter, bis sich ein Stäbchen bewegt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sobald ein Spieler die richtige Anzahl von Stäbchen pro Farbe hat, ruft er „Aufgabe erledigt“. Wenn dies stimmt, gewinnt der Spieler einen Punkt (und behält die Karte). Alle Spieler legen ihre Stäbchen wieder auf den Haufen, ziehen eine neue Karte und beginnen eine neue Partie. Wenn der Spieler jedoch einen Fehler macht, muss er jedem Spieler ein bereits in seinem Besitz befindliches Stäbchen geben. Der erste Spieler, der 5 Punkte erreicht, gewinnt die Partie.

### VARIANTE MIT TAUSCHEN

Um das Spiel aufzupeppen und ihm eine strategischere Dimension zu verleihen, ist es möglich, Stäbchen zu tauschen. Dadurch kann man das Stäbchen der gewünschten Farbe erhalten, wenn die auf der Aufgabenkarte geforderte Farbe schwer erreichbar ist. Umrechnungstabelle:



- Ein grünes Stäbchen gegen 2 blaue Stäbchen
- Ein gelbes Stäbchen gegen 2 grüne Stäbchen
- Ein rotes Stäbchen gegen 2 gelbe Stäbchen
- Ein dunkelblaues Stäbchen kann durch ein beliebiges farbiges Stäbchen ausgetauscht werden
- Ein blaues Stäbchen kann nicht ausgetauscht werden

**Beispiel:** Wenn einem Spieler ein rotes Stäbchen fehlt, um seine Aufgabe zu beenden, kann er dieses rote Stäbchen durch 2 gelbe, 4 grüne oder 8 blaue Stäbchen ersetzen, um seine Aufgabe zu erfüllen.



70 x 100 mm

## ORGANISATIE

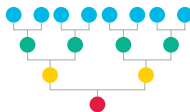
De sticks worden in het midden van de spelers gedropt. Ze moeten allemaal door elkaar liggen en een mooie stapel vormen. Als sommige te ver van de stapel af zijn, laat u ze weer in het midden vallen. De spelers kiezen welke kleur opdrachtkaart ze zullen nemen: groen (6 stokjes nemen), oranje (8 stokjes) of blauw (10 stokjes).

## HOE WERKT HET?

Elke speler neemt een opdrachtkaart in de juiste kleur. Spelers moeten hun opdrachtkaart voltooien met het aantal sticks in het kleur dat op de kaart staat aangegeven. De jongste speler begint en het spel verloopt vervolgens met de klok mee. De spelers proberen elk om beurt een stick uit de hoop te halen zonder dat de andere sticks bewegen. Zolang dit lukt, mag de speler blijven spelen tot een andere stick beweegt. Dan is het de beurt aan de volgende speler.

Zodra een speler het juiste aantal sticks per kleur heeft, schreeuwt hij "opdracht voltooid". In dit geval wint de speler een punt (en houdt hij de kaart bij). Alle spelers leggen hun sticks terug op de stapel, trekken een nieuwe kaart en beginnen een nieuw spel. Als de speler zich vergist, moet hij elke speler een stick geven die hij al in zijn bezit heeft. De eerste die 5 punten haalt, wint het spel. Variatie met uitwisselingen

Om het spel wat pittiger te maken en een meer strategische dimensie toe te voegen, is het mogelijk om sticks uit te wisselen. Zo kunt u een stick van de gewenste kleur verkrijgen als de kleur op de opdrachtkaart moeilijk toegankelijk is. Hier is de uitwisselingsvoorwaarde:



- Een groene stick voor 2 blauwe sticks
- Een gele stick voor elke 2 groene sticks
- Een rode stick voor elke 2 gele sticks
- Een blauw stokje kan omgewisseld worden voor een stokje van een willekeurige kleur.
- Een blauwe stick kan niet worden geruild.

**Voorbeeld:** als een speler een rode stick mist om zijn opdracht te volbrengen, kan hij deze rode stick vervangen door 2 gele, 4 groene of 8 blauwe om zijn opdracht te volbrengen.

**339522**

Oxybul éveil et jeux  
162 Boulevard de Fournies  
59100 Roubaix - France



70 x100 mm

### COLOCACIÓN

Los palitos se tiran en el centro de los jugadores. Todos tienen que estar unos encima de otros y crear un gran montón. Si algunos están demasiado lejos del montón, saltados en el centro. Los jugadores deciden el color de la carta misión que van a coger: verde (6 sticks) que recuperar, naranja (8 sticks) o azul (10 sticks).

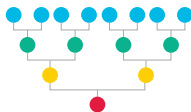
### CÓMO JUGAR

Cada jugador coge una carta misión del color correcto. Los jugadores tienen que completar su carta misión con el número de palitos de cada color indicados en la carta. El jugador más joven comienza y el orden sigue a continuación en el sentido de las agujas de un reloj. Por turnos, los jugadores intentan coger un palito a la vez sin mover los otros. Mientras se pueda, el jugador continúa jugando hasta que mueva otro palito. Entonces el jugador siguiente tiene que jugar.

Así que un jugador tenga el número correcto de palitos por color, grita «misión cumplida». Si es el caso, el jugador gana un punto (y guarda la carta). Todos los jugadores vuelven a poner sus palitos en el montón, coger una nueva carta y comienzan una nueva partida. En cambio, si el jugador se equivoca, da a cada jugador un palito ya en su posesión. El primer jugador que llega a 5 puntos, gana la partida.

### VARIANTE CON LOS CAMBIOS

Para animar la partida y añadir una dimensión más estratégica, se pueden cambiar los palitos. Esto permite obtener el palito del color deseado cuando el color solicitado en la carta misión es de difícil acceso. Este es el baremo de intercambio:



- Un palito verde por 2 azules
- Un palito amarillo por 2 verdes
- Un palito rojo por 2 amarillos
- Un palito azul oscuro puede cambiarse por cualquier stick de color.
- Un palito azul no se puede cambiar

**Ejemplo:** si falta a un jugador un palito rojo para terminar su misión, puede reemplazar este palito rojo por 2 amarillos, 4 verdes o 8 azules para terminar su misión.



# 70 x100 mm

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

I bastoncini vengono lasciati cadere al centro dei giocatori. Dovranno essere tutti aggrovigliati e formare un bel mucchio. Se alcuni si trovasse troppo lontani dal mucchio, spingeteli verso il centro. I giocatori scelgono il colore della carta missione che desiderano: verde (6 bastoncini da recuperare), arancione (8 bastoncini) o blu (10 bastoncini).

## COME GIOCARE

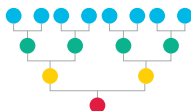
Tutti i giocatori scelgono la propria carta missione. Dovranno completare la loro carta missione recuperando il numero e il colore dei bastoncini indicati sulla carta. Il giocatore più giovane è il primo a iniziare e il gioco continuerà in senso orario. I giocatori, a turno, dovranno sfilare un bastoncino dal mucchio cercando di non muovere gli altri. Se il giocatore riesce a sfilarlo, può continuare a giocare fino al momento in cui muoverà un altro bastoncino. In questo caso, dovrà cedere il turno al giocatore seguente.

Quando un giocatore ha ottenuto il numero giusto di bastoncini colorati, dovrà dire «missione riuscita». Se effettivamente ha completato la sua missione, il giocatore vince un punto (e conserva la carta). Tutti i giocatori rimettono i loro bastoncini nel mucchio, pescano una nuova carta e iniziano una nuova partita.

Se invece il giocatore si è sbagliato, dovrà cedere a ognuno degli altri partecipanti uno dei suoi bastoncini. Il primo giocatore che ottiene 5 punti è il vincitore.

## VARIANTE CON SCAMBI

Per rendere la partita più avvincente e aggiungere un tocco più strategico è possibile scambiare i bastoncini. In questo modo sarà possibile ottenere il bastoncino del colore indicato sulla carta missione quando questo risulta difficile da prendere nel mucchio. Ecco i parametri per gli scambi:



- Un bastoncino verde vale 2 blu
- Un bastoncino giallo vale 2 verdi
- Un bastoncino rosso vale 2 gialli
- Un bastoncino blu scuro può essere cambiato con qualsiasi altro colore
- Un bastoncino blu non può essere scambiato

**Esempio:** se a un giocatore manca un bastoncino rosso per completare la sua missione, potrà sostituirlo con 2 gialli, 4 verdi o 8 blu.

**339522**

Oxybul éveil et jeux  
162 Boulevard de Fournies  
59100 Roubaix - France



70 x 100 mm

## 设置

将游戏棒散落在玩家中间。游戏棒必须相互交叠并形成一棒堆。如果某些游戏棒离棒堆太远，请将它们重新散落在中间位置。玩家决定他们要拿的任务卡颜色：绿色（收集 6 根）、橙色（8 根）或蓝色（10 根）。

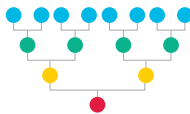
## 玩法

每个玩家拿一张相应颜色的任务卡。玩家必须获得任务卡上所示颜色和数量的游戏棒以完成任务。从年龄最小的玩家开始，然后按顺时针方向进行游戏。每一轮，玩家尝试一次拿一根游戏棒而不碰触其他游戏棒。如果达到要求，玩家可以继续拿游戏棒，直到碰触到另一根游戏棒。然后轮到下一位玩家。

一旦一位玩家拿到相应颜色和数量的游戏棒，他就大喊“任务完成”。在这种情况下，玩家赢得一个积分（并保留任务卡）。所有玩家将游戏棒放回棒堆上，抽出一张新卡并开始新的游戏。相反，如果玩家出错，就罚他将自己的一根游戏棒给其他玩家。首个拿到 5 个积分的玩家获胜。

## 互动玩法

为了给游戏增添趣味性和挑战性，可以相互交换游戏棒。当任务卡上要求的颜色难以完成时，可以通过交换游戏棒得到所需颜色的游戏棒。交换规则：



- 1 根绿色游戏棒换 2 根蓝色游戏棒
- 1 根黄色游戏棒换 2 根绿色游戏棒
- 1 根红色游戏棒换 2 根黄色游戏棒
- 深蓝色的游戏棒可以换成任何颜色的游戏棒
- 蓝色游戏棒无法更换

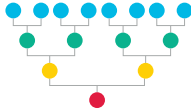
**例：**如果玩家缺少红色游戏棒来完成任任务，则可以用两根黄色游戏棒、4 根绿色游戏棒或 8 根蓝色游戏棒来完成任任务



70 x100 mm

## طريقة لعب أخرى يمكن تنفيذها من خلال التبديلات

لإضفاء طابع حماسي على اللعبة وإضافة بُعد استراتيجي أكثر لها، من الممكن تبادل العصي. وهذا يتيح الحصول على عصا اللون المطلوبة عندما يصعب الوصول إلى اللون المطلوب على بطاقة المهمة. وها هي لائحة التبديل:



- عصا واحدة خضراء في مقابل 2 عصا زرقاء
  - عصا واحدة صفراء في مقابل 2 عصا خضراء
  - عصا واحدة حمراء في مقابل 2 عصا صفراء
  - يمكن تبديل عصا بلون أزرق غامق ببعضاً أخرى من أي لون.
  - عصا واحدة زرقاء لا يمكن تبديلها
- ملاحظة:** إذا كان اللاعب يحتاج إلى عصا واحدة حمراء لإكمال مهمته، فيمكنه استبدال هذه العصا الحمراء بـ 2 عصا من اللون الأصفر أو بـ 4 عصي من اللون الأخضر أو بـ 8 عصي من اللون الأزرق لإكمال مهمته.

## التجهيز للعب

يتم إسقاط العصي في وسط اللاعبين. يجب أن تكون جميعها متشابهة، وأن تكون هذه العصي كومة جميلة. إذا كان هناك البعض منها بعيداً جداً عن الكومة، فضعها مرة أخرى في المنتصف. يقرر اللاعبون لون بطاقة المهمة التي سيسحبونها: أخضر (6 عصي ينبغي تجميعها)، أو برتقالي (8 عصي) أو أزرق (10 عصي).

## طريقة اللعب

يأخذ كل لاعب بطاقة مهمة من اللون الصحيح. يجب على اللاعبين إكمال بطاقة مهتهم بالعدد المحدد من العصي لكل لون موضح على البطاقة. يبدأ أصفر اللاعبين سناً للعب، ويتم ترتيب اللعب بعد ذلك في اتجاه عقارب الساعة. يتناوب اللاعبون اللعب في محاولة لسحب إحدى العصي من الكومة دون تحريك الأخرى. ويمجد وصوله إلى هذه النقطة، يستمر اللاعب في اللعب حتى يحرك عصا أخرى. وجنبا يكون على اللاعب التالي اللعب. ويمجد أن يحصل اللاعب على العدد المناسب من العصي لكل لون، يصرخ قائلاً: "مهمة ناجحة". إذا كان هذا هو الحال، يفوز اللاعب بنقطة (ويحتفظ بالبطاقة). يعيد جميع اللاعبين عصيهم إلى الكومة، ثم يسحبون بطاقة جديدة، ويبدأون جولة جديدة من اللعب. وفي المقابل، إذا كان اللاعب مخطئاً، فإنه يعطى كل لاعب عصاً مملوكة له بالفعل. يفوز بالعبة أول لاعب يربح 5 نقاط.

**339522**

Oxybul éveil et jeux  
162 Boulevard de Fourmies  
59100 Roubaix - France

