



cikkszám: **DJ05210**

DJECO társasjáték klasszikus: **Mikádó**

Ajánlott életkor: 5-10 éves korig

Játékosok száma: 1-6 fő

A játék tartalma: 41 Mikádó pálca, amely különböző értékeket, pontszámokat jelent:

- 1 Mikado (császár) pálcika: 20 pont (kék csavart)
- 5 Szamuráj pálcika: 10 pont (piros, kék, piros, kék, piros)
- 5 Mandarin pálcika: 5 pont (kék, piros, kék)
- 15 Tanító, vagy pap pálcika: 3 pont (piros, kék)
- 15 Testőr vagy katona pálcika, 2 pont (piros, sárga, kék)

A játék célja: A legnagyobb pontértékű pálcika gyűjtemény megszerzése.

A játék kezdete: a marokra fogott pálcikákat egy mozdulattal engedje el, hogy szétterüljenek egy sima felületen.

Hogyan kell játszani? A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásának megfelelően következik a másik játékos.

A szabály az, hogy úgy kell kihúzni egy pálcikát a pálcikakupacból, hogy nem mozdul meg másik pálcika. Ha megmozdul, akkor a következő játékos jön.

Tipp: A pálcikát ki lehet húzni kézzel, de fel lehet használni a megszerzéshez a már meglévő pálcikákat is.

Ki nyertes? Az a nyertes, akinek a játék végén a kihúzott pálcikákon lévő jelzések alapján az összeszámolt pontja a legtöbb.



cikkszám: **DJ05210**

DJECO társasjáték klasszikus: **Mikádó**

Ajánlott életkor: 5-10 éves korig

Játékosok száma: 1-6 fő

A játék tartalma: 41 Mikádó pálca, amely különböző értékeket, pontszámokat jelent:

- 1 Mikado (császár) pálcika: 20 pont (kék csavart)
- 5 Szamuráj pálcika: 10 pont (piros, kék, piros, kék, piros)
- 5 Mandarin pálcika: 5 pont (kék, piros, kék)
- 15 Tanító, vagy pap pálcika: 3 pont (piros, kék)
- 15 Testőr vagy katona pálcika, 2 pont (piros, sárga, kék)

A játék célja: A legnagyobb pontértékű pálcika gyűjtemény megszerzése.

A játék kezdete: a marokra fogott pálcikákat egy mozdulattal engedje el, hogy szétterüljenek egy sima felületen.

Hogyan kell játszani? A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásának megfelelően következik a másik játékos.

A szabály az, hogy úgy kell kihúzni egy pálcikát a pálcikakupacból, hogy nem mozdul meg másik pálcika. Ha megmozdul, akkor a következő játékos jön.

Tipp: A pálcikát ki lehet húzni kézzel, de fel lehet használni a megszerzéshez a már meglévő pálcikákat is.

Ki nyertes? Az a nyertes, akinek a játék végén a kihúzott pálcikákon lévő jelzések alapján az összeszámolt pontja a legtöbb.



cikkszám: **DJ05210**

DJECO társasjáték klasszikus: **Mikádó**

Ajánlott életkor: 5-10 éves korig

Játékosok száma: 1-6 fő

A játék tartalma: 41 Mikádó pálca, amely különböző értékeket, pontszámokat jelent:

- 1 Mikado (császár) pálcika: 20 pont (kék csavart)
- 5 Szamuráj pálcika: 10 pont (piros, kék, piros, kék, piros)
- 5 Mandarin pálcika: 5 pont (kék, piros, kék)
- 15 Tanító, vagy pap pálcika: 3 pont (piros, kék)
- 15 Testőr vagy katona pálcika, 2 pont (piros, sárga, kék)

A játék célja: A legnagyobb pontértékű pálcika gyűjtemény megszerzése.

A játék kezdete: a marokra fogott pálcikákat egy mozdulattal engedje el, hogy szétterüljenek egy sima felületen.

Hogyan kell játszani? A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásának megfelelően következik a másik játékos.

A szabály az, hogy úgy kell kihúzni egy pálcikát a pálcikakupacból, hogy nem mozdul meg másik pálcika. Ha megmozdul, akkor a következő játékos jön.

Tipp: A pálcikát ki lehet húzni kézzel, de fel lehet használni a megszerzéshez a már meglévő pálcikákat is.

Ki nyertes? Az a nyertes, akinek a játék végén a kihúzott pálcikákon lévő jelzések alapján az összeszámolt pontja a legtöbb.