

Speel! kwartiertje

mikado magnetico



Spelregels
Mikado magnetico

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** bij 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.

Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.



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