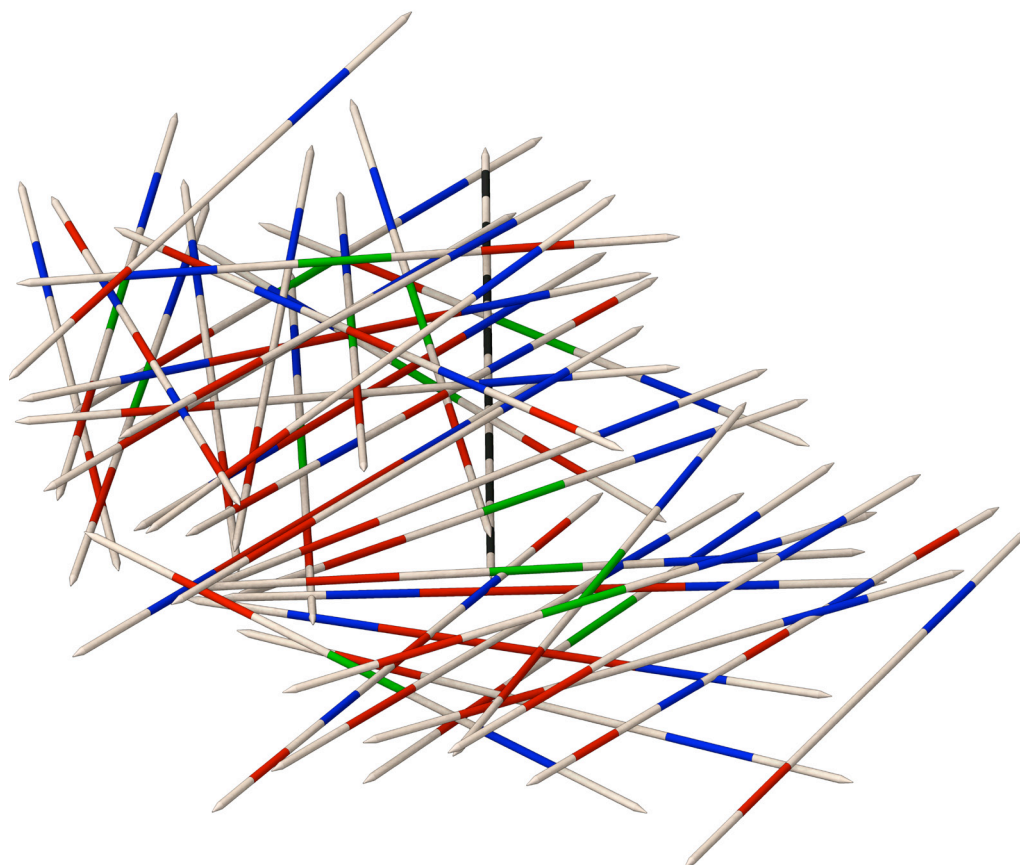


122.898

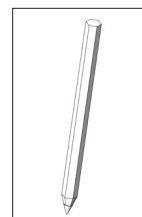
# Reuzen mikado



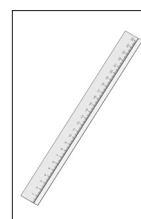
## Benodigd gereedschap:



Penseel en acrylverf



Schrijf-/tekenpotloden

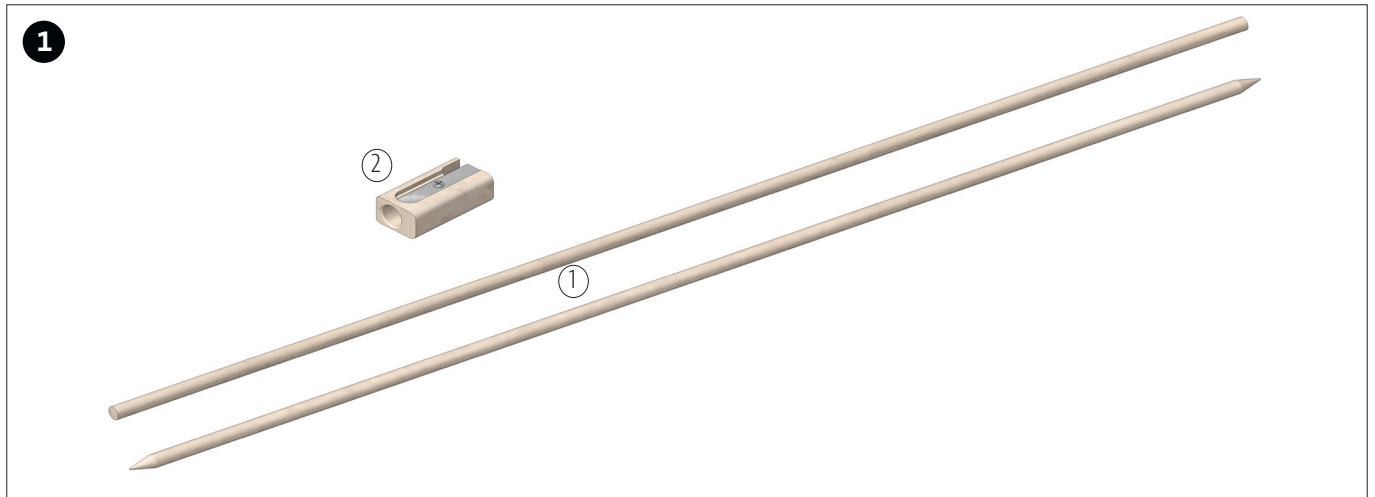


Liniaal

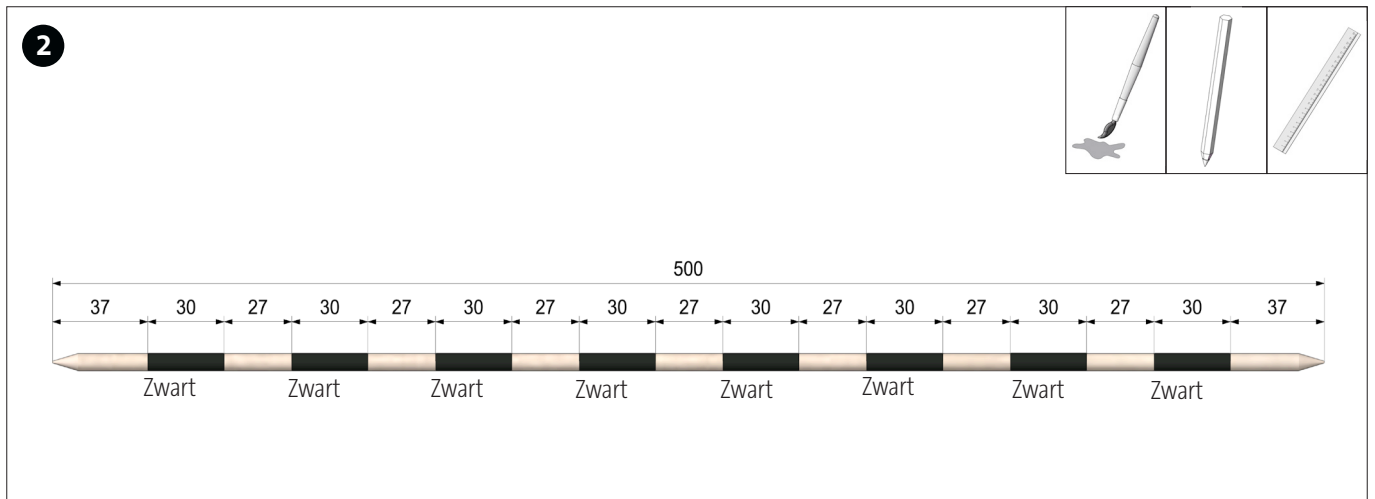
### Opmerking

Opitec bouwpakketten zijn na afbouw geen speelgoed, maar leermiddelen als ondersteuning in het onderwijs. Dit bouwpakket mag door kinderen en jongeren alleen onder toezicht van een volwassene worden gebouwd en gebruikt. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar!

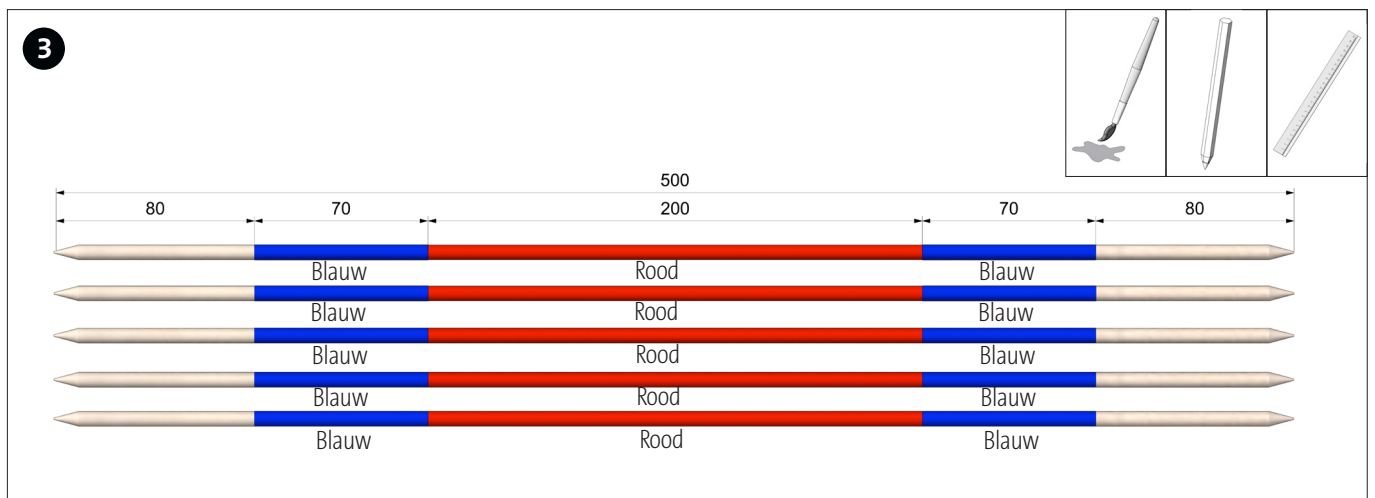
Stuklijst	Aantal	Afm. (mm)	Omschrijving	Nr.
Rondhout	41	ø6x500	Rondhout	1
Puntenslijper	1		Puntenslijper	2



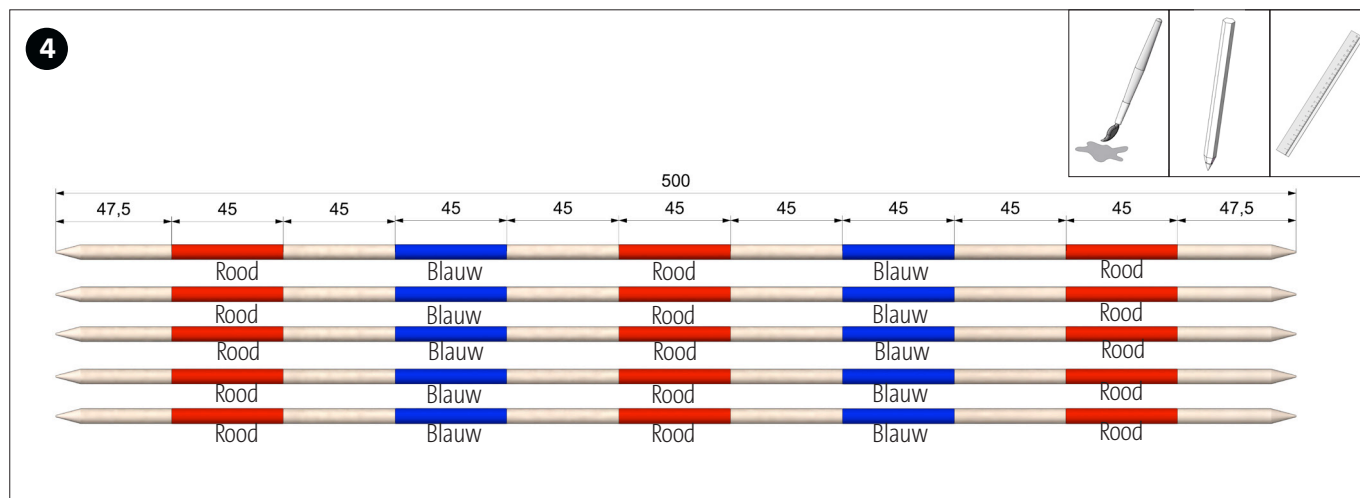
Alle houten stokjes (1) aan beide kanten, met de meegeleverde puntenslijper, slijpen.



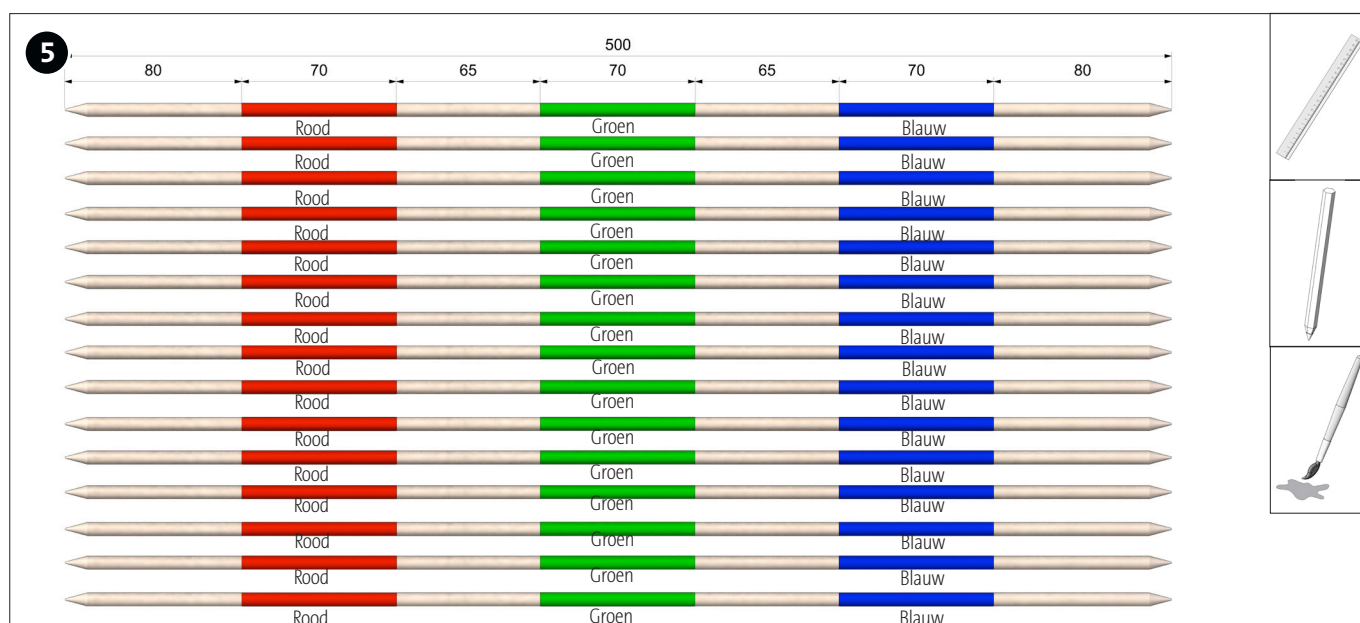
Verf een stokje (aanduiding: Mikado), zoals afgebeeld, met zwarte verf.



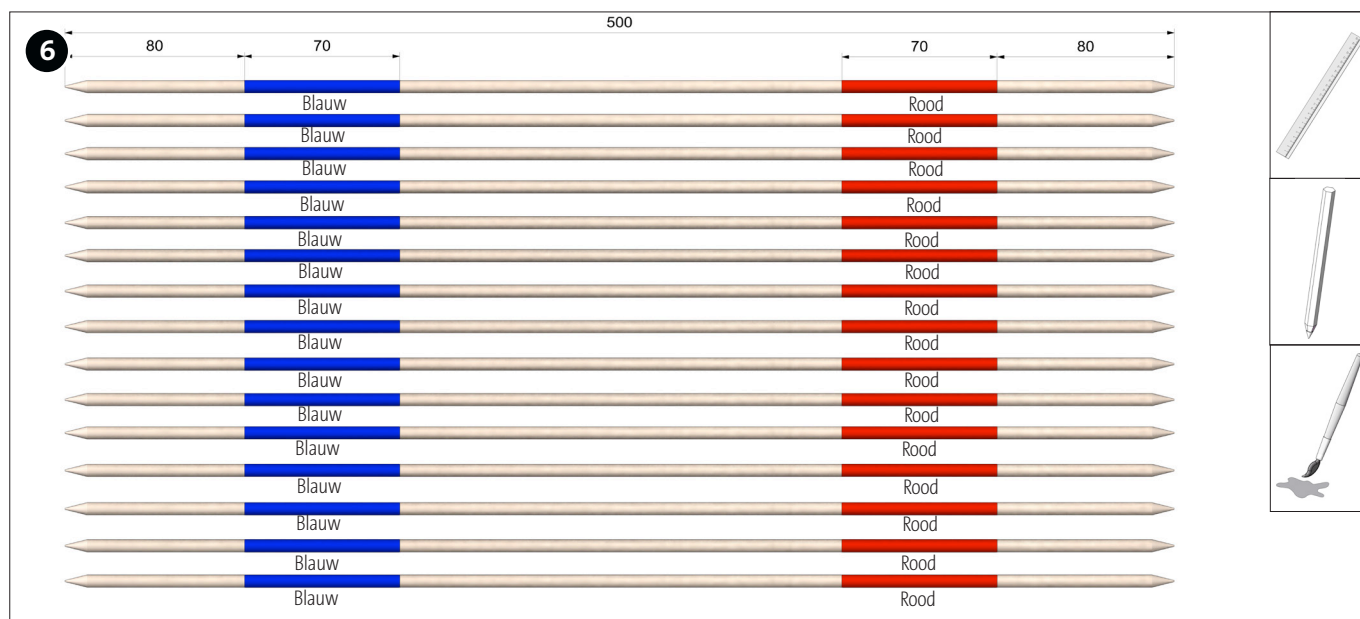
Verf 5 stokjes (aanduiding: Mandarijn), zoals afgebeeld, met rode en blauwe verf.



Verf 5 stokjes (aanduiding: Bonze), zoals afgebeeld, met rode en blauwe verf.



Verf 15 stokjes (aanduiding: Samoerai), zoals afgebeeld, met rode, groene en blauwe verf.



Verf 15 stokjes (aanduiding: Koelie), zoals afgebeeld, met blauwe en rode verf.

## Spelregels

Het behendigheids spel Mikado is vernoemd naar zijn staf met de hoogste waarde en is tevens de titel van de Japanse keizer. Het wordt gespeeld met 41 licht puntige stokjes. Deze zijn allemaal even lang en dik en hebben verschillende gekleurde ringen die de waarde van de houten stokjes aangeven. En zo werkt het Mikado-spel:

1. Een speler pakt alle stokjes op en laat ze uit elkaar vallen op een glad oppervlak, zoals de tafel of de vloer, zodat ze een wirwar vormen.
2. In de loop van het spel moet het ene na het andere stokje worden weggehaald, waarbij de andere stokjes niet mogen bewegen.
3. Spelers proberen om de beurt een stokje uit de stapel weg te pakken.
4. Spelers die al in het bezit zijn van de Mikado (of een Mandarijn in het geval van vereenvoudigde regels) mogen deze ook gebruiken als ze aan de beurt zijn. Rol daarvoor een stokje met de punt weg, pak de stokje eronder op en gooi het andere stokje omhoog.
5. Als tijdens de beurt een stokje beweegt, dan is de volgende speler aan de beurt.

Wie de meeste punten verzamelt, wint. Als twee spelers hetzelfde aantal punten hebben, telt het aantal stokjes.

<b>Naam</b>	<b>Kleurcode</b>	<b>Waarde</b>	<b>Aantal</b>
Mikado	Zwarte strepen	20	1
Mandarin	Blauw-rood-blauw	10	5
Bonze	Rood-blauw-rood-blauw-rood	5	5
Samoerai	Rood-groen-blauw	3	15
Koelie	Rood-blauw	2	15

170 punten in totaal