

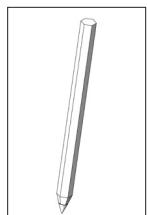
122.898

Mikado gigante

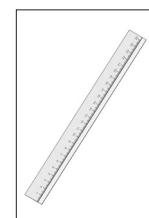
Herramientas necesarias



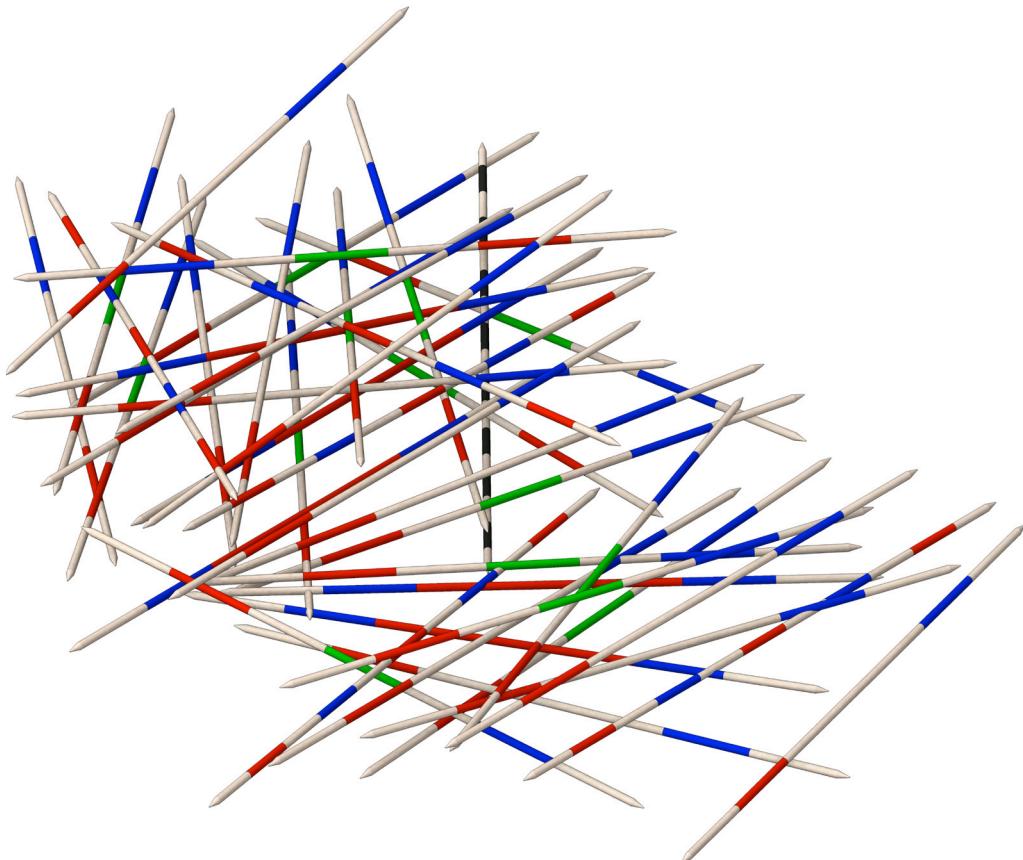
Pincel y pintura acrílica



Lápiz



Regla



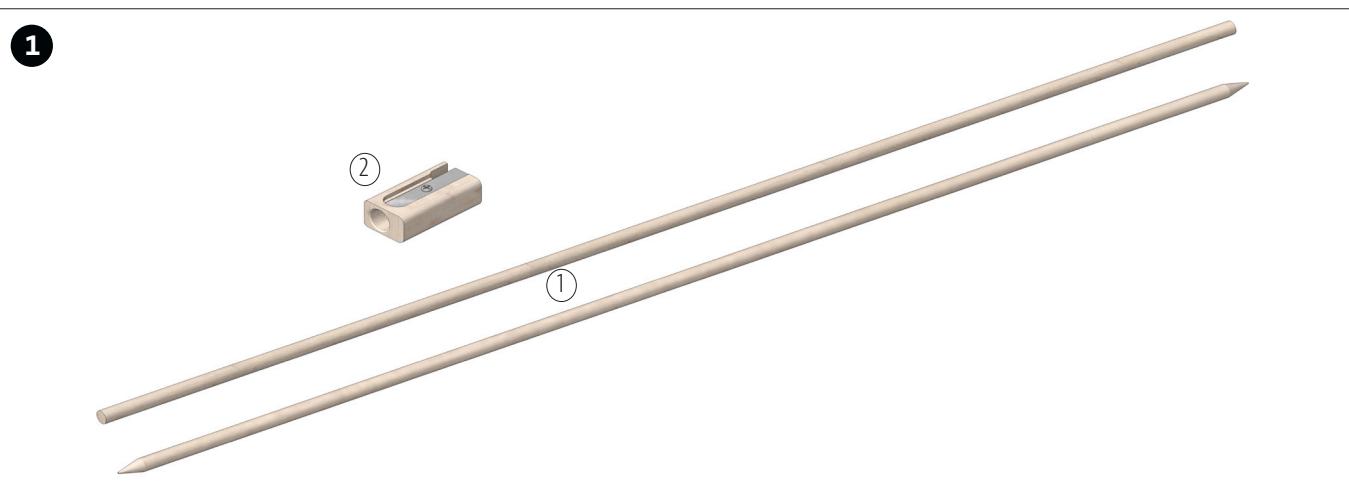
Nota:

Las maquetas de OPITEC, una vez terminadas, no deberían ser consideradas como juguetes en el sentido comercial del término. De hecho, se trata de material pedagógico adecuado para un uso didáctico. Es imprescindible la supervisión de un adulto. Kit no adecuado para niños menores de 3 años, dado que existe riesgo de asfixia por piezas pequeñas.

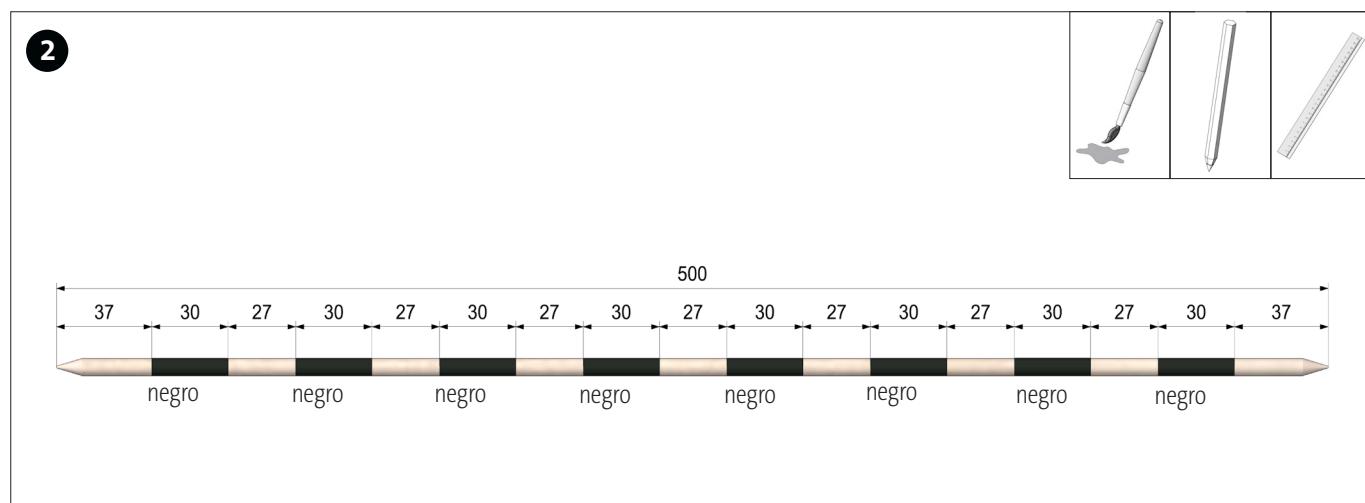
Material suministrado	Cantidad	Medidas (mm)	Aplicación	Pieza Nº.
Varilla de madera	41	ø6x500	Varilla de madera	1
Sacapuntas fácil	1		Sacapuntas	2

Instrucciones de montaje 122.898

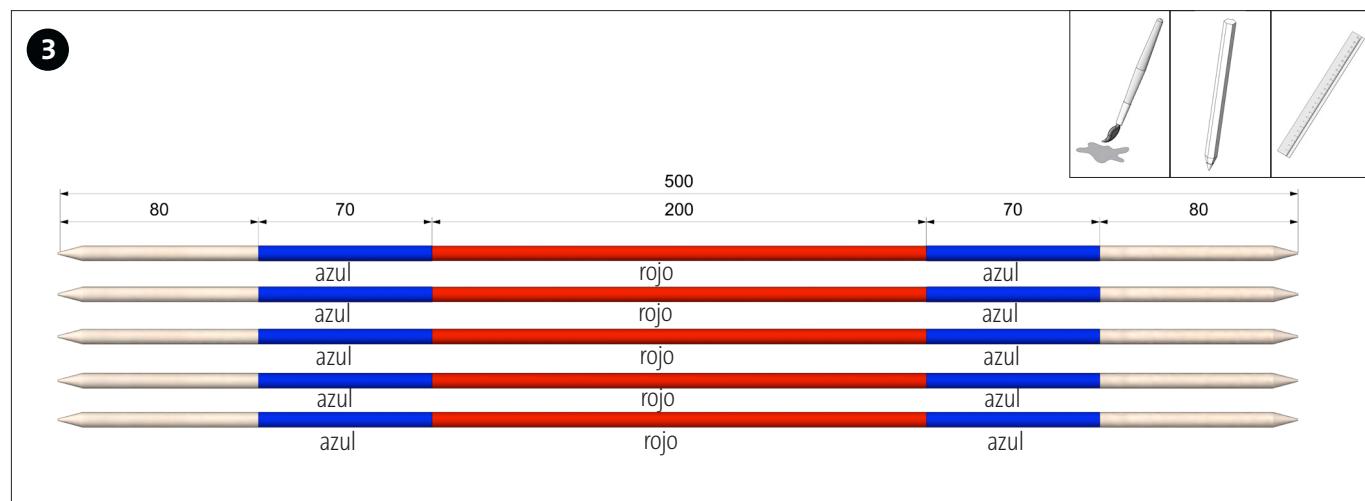
Mikado gigante



Afilar las dos puntas de todas las varillas (1) con el sacapuntas proporcionado.



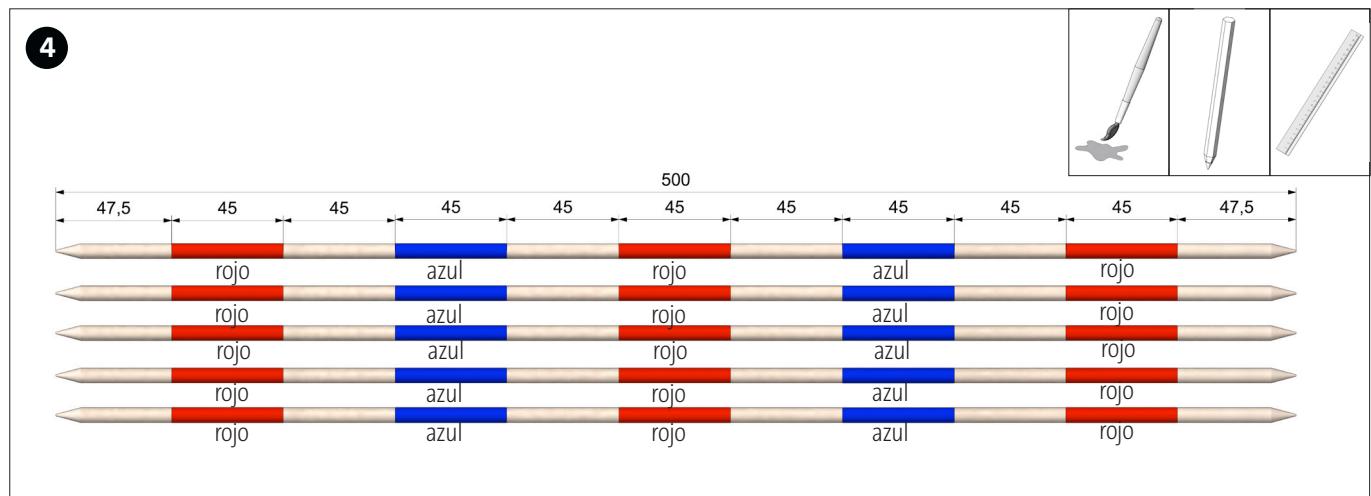
Pintar una varilla (mikado) de color negro, como se puede ver en la imagen.



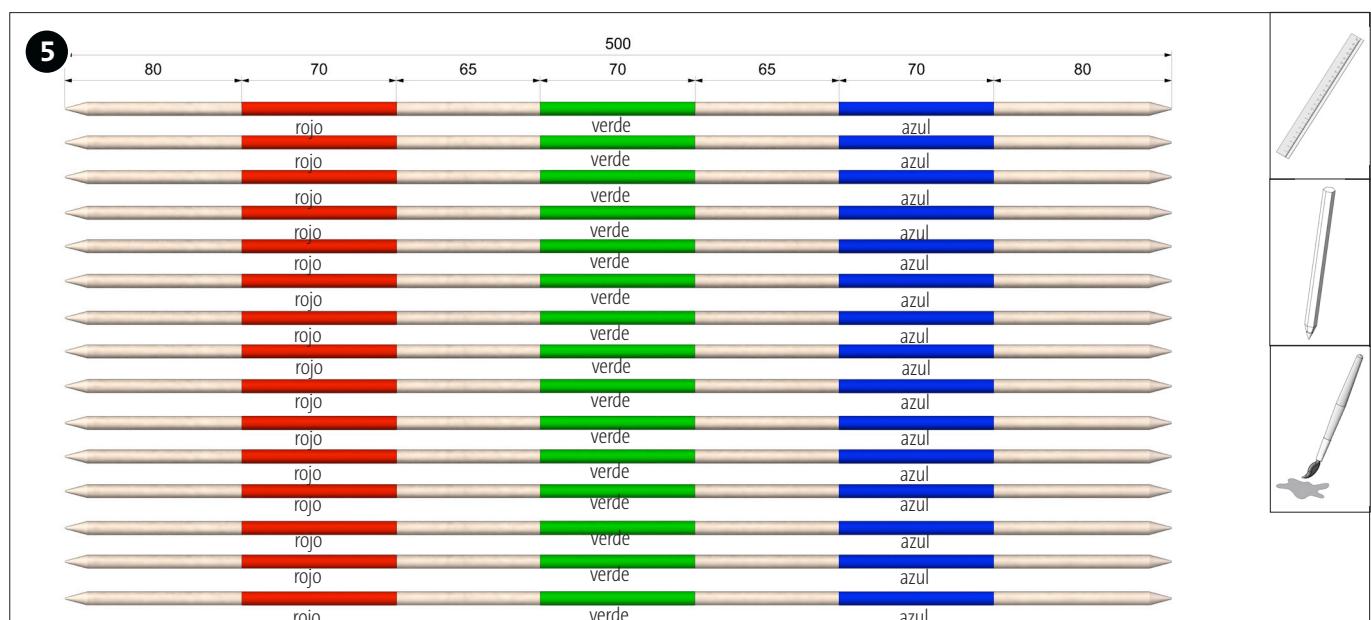
Pintar 5 varillas (mandarines) de color rojo y azul, como se ve en la imagen.

Instrucciones de montaje 122.898

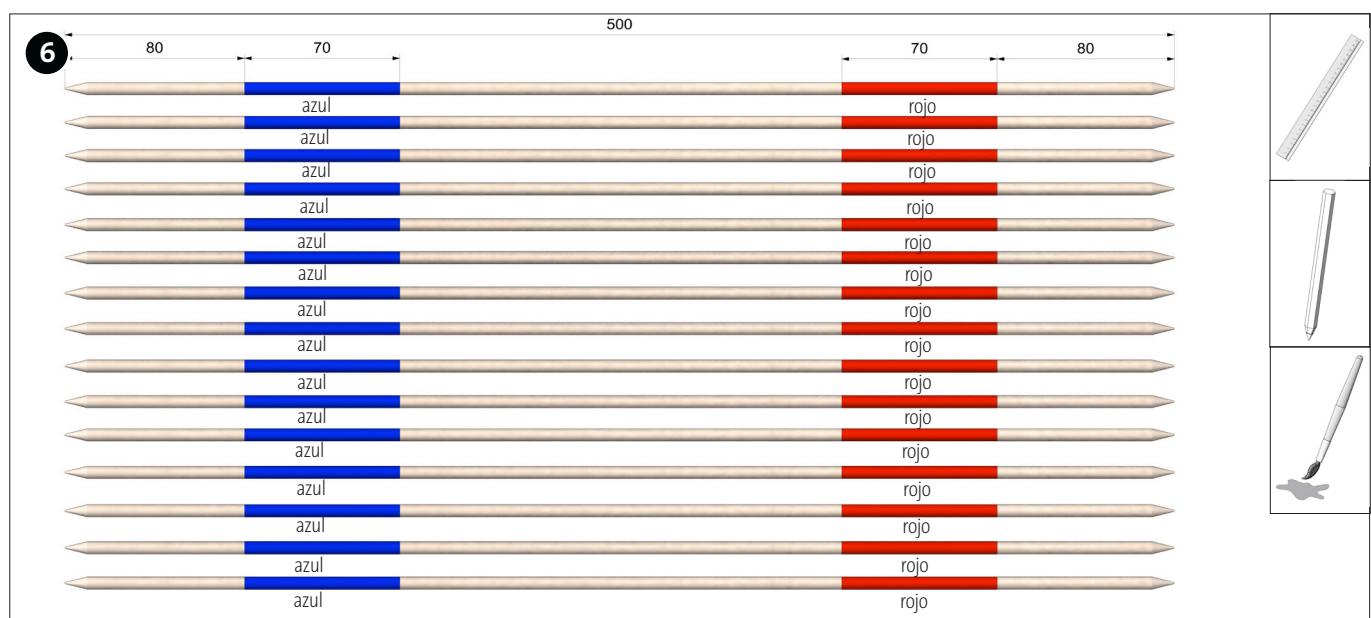
Mikado gigante



Pintar 5 varillas (mandarines) de color rojo y azul, como se ve en la imagen.



Pintar 5 varillas (Samurái) de color rojo, verde y azul, como se ve en la imagen.



Pintar 5 varillas (Kuli) de color rojo y azul, como se ve en la imagen.

Instrucciones de montaje 122.898

Mikado gigante

Reglas del juego

El juego de habilidad Mikado lleva el nombre de la varilla con el valor más alto y también es el título del emperador japonés. Se juega con 41 varillas ligeramente puntiagudos. Estas son todas del mismo largo y grosor y tienen anillos de diferentes colores que indican el valor de los cada una. Y así funciona el juego de Mikado:

1. Un jugador coge todas los palitos y los deja caer sobre una superficie lisa como, por ejemplo, la mesa o el suelo.
2. El juego consiste en ir retirando los palitos uno a uno, sin que los demás se muevan.
3. Los jugadores van intentando a turnos retirar los palitos.
4. Los jugadores que ya estén en posesión del Mikado (o un mandarín en el caso de reglas simplificadas) también pueden usarlo como ayuda para extraer otro palito.
Para ello, colocar la punta del palito debajo del que se quiera mover y empujarlo para lanzarlo hacia el aire.
5. Si los otros palitos se movieran durante el intento, el turno salta al siguiente jugador.

Gana quien acumule más puntos. si dos jugadores tienen el mismo número de puntos, gana el que tenga más palitos.

Nombre	Color	Valor	Cantidad
Mikado	Rayas negras	20	1
Mandarín	azul-rojo-azul	10	5
Bonzen	rojo-azul-rojo-azul	5	5
Samurái	rojo-verde-azul	3	15
Kuli	rojo-azul	2	15

170 puntos en total