

MIKADO

∴ INSTRUÇÕES DO JOGO ∴

- 1) Enfeixam-se as varetas e seguram-se por uma das extremidades, de tal maneira que a mão descance sobre a mesa. Em seguida, abre-se a mão, deixando cair as varetas que se espalham sobre a mesa.
- 2) O jogo consiste em levantar as varetas, uma a uma, de tal forma que uma não toque nas outras.
- 3) Se acontecer mexer-se em alguma vareta, além daquela que se tenta levantar, somam-se os pontos das varetas já levantadas e, em seguida, entrega-se o jogo ao próximo parceiro. Este começa da mesma forma, espalhando as 41 varetas sobre a mesa, e assim sucessivamente.
- 4) Pode fazer-se uso de ambas as mãos ao jogar o **MIKADO**. Porém, dando-se o caso de se apanhar o general (branca) ou um major (amarela), pode-se utilizá-lo como instrumento no levantamento das restantes varetas. Contudo, deve-se ter sempre em mente que, de qualquer modo, não se pode tocar nas varetas que não forem visadas.
- 5) Sòmente o general e um major podem auxiliar a apanhar as outras varetas. Se alguém usar qualquer outra vareta, ainda que por engano, comete falta e é obrigado a entregar o jogo ao parceiro seguinte. Os pontos dessa vareta são válidos e devem ser acrescentados à soma dos outros pontos.
- 6) O **MIKADO** é jogado sentado. Se, porém, a colocação de alguma vareta o exigir, o jogador poderá levantar-se, sem contudo sair do lugar que ocupa.
- 7) Se qualquer jogador mexer em alguma das varetas, ainda que seja com o vestuário ou de qualquer outra maneira, é considerado em falta e, portanto, perde a vez.
- 8) Este jogo pode ter a participação de duas ou mais pessoas, sendo necessário combinar, previamente, quantas partidas serão jogadas.
- 9) Em vista do direito que cada jogador tem até cometer erro, nada o poderá deter (caso não haja falta) no prosseguimento do jogo até levantar todas as varetas e, em seguida, recomeçar até cometer falta.
- 10) O regulamento do jogo deve ser rigorosamente obedecido. Será bastante que um pequeníssimo movimento mude a posição de uma das varetas para que haja falta e se perca a vez.
- 11) Neste jogo não há motivos para discussões e, portanto, se houver justa acusação de falta, por parte de um dos companheiros, passa-se o jogo ao parceiro, sem mais comentários.
- 12) O valor das varetas é o seguinte:

| | | | |
|--|-------|-----------|------|
| 1 — General (branca) | . . . | 20 pontos | |
| 5 — Majores (amarela) | . . . | 10 » | cada |
| 5 — Tenentes (azul) | . . . | 5 » | » |
| 15 — Sargentos (verde) | . . . | 3 » | » |
| 15 — Soldados (vermelha) | . . . | 2 » | » |
| 41 — Varetas no valor total de 170 pontos. | | | |

O **MIKADO** é um jogo de mesa e, por isso, os parceiros devem jogá-lo sentados em volta da mesma.

A todos os jogadores a MAJORA deseja horas de prazer



BRINQUEDOS — JOGOS — CONSTRUÇÕES
LIVROS INFANTIS
“MAJORA”
A GRANDE MARCA PORTUGUESA