

D

**SUPER
MARIO**™

MALEFIZ®

Ravensburger® Spiele Nr. **24 745 5**

Ein spannendes Würfelspiel
für **2 – 4** Spieler ab **6** Jahren

Autor: Werner Schöppner

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 12 Spielfiguren
(in 4 unterschiedlichen Farben)
- 6 Hindernis-Steine
- 1 Würfel



Mario, Luigi, Peach oder Toad? Wer wird das Schloss als Erster erreichen? Auf dem Weg dorthin warten jedoch einige Überraschungen: Hindernisse versperren den Weg oder die Mitspieler werfen eure Spielfigur aus dem Rennen. Mit viel Würfelglück und etwas Taktik könnt ihr den aufregenden Wettlauf gewinnen!

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle 3 Spielfiguren mit direktem Wurf ins Ziel (Schloss) zu bringen.

Vorbereitung

Zu Beginn puzzelt ihr den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Wählt eine Farbe aus und stellt die 3 Spielfiguren dieser Farbe auf die entsprechenden Startfelder am unteren Ende des Spielplanes. Die Hindernis-Steine legt ihr auf die orangen Felder auf dem Spielplan.



Jetzt geht's los!

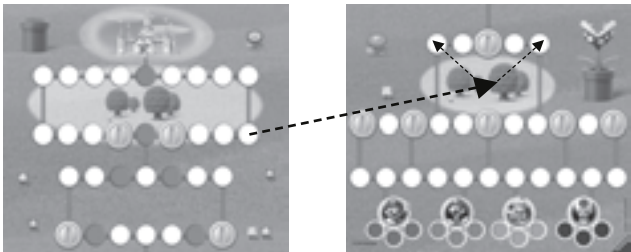
Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, darf beginnen. Danach geht's reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, würfelt und zieht eine seiner Spielfiguren entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielplan voran.

Dabei darf in beliebiger Richtung vorwärts oder rückwärts gezogen werden. Innerhalb eines Zuges könnt ihr jedoch nicht vor- und wieder zurückziehen. Auf einem Spielfeld darf immer nur eine Spielfigur stehen. Fremde und eigene Figuren werden übersprungen.

Endet euer Spielzug auf einem Feld, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht, werft ihr diese Figur aus dem Rennen und stellt sie zurück auf ihr Startfeld.

Aber nur dann, wenn sich die Spielfigur in der unteren oder mittleren Hälfte des Spielplanes befindet (auf der dunkelgrünen Wiese).

Werft ihr eine Spielfigur ganz oben, im hellgrünen Bereich des Spielplans aus dem Rennen, so muss diese Figur nur zurück bis zur hellgrünen Fläche im unteren Teil des Spielplans. Von dort kann sie erneut ins Spiel gebracht werden.



Jeder Spieler darf beliebig, nach und nach seine Spielfiguren ins Spiel bringen. Es besteht „Zugzwang“: Ist eine Spielfigur blockiert, muss mit einer anderen gezogen werden.

Hindernis-Steine können nicht übersprungen werden! Um einen Hindernis-Stein aus dem Weg zu räumen, müsst ihr ihn mit direktem Wurf erreichen. Dann könnt ihr ihn auf ein beliebiges weißes oder oranges Spielfeld versetzen.

TIPP: Wer Hindernis-Steine geschickt einsetzt, kann seinen Mitspielern Wege versperren, sie aufhalten oder die eigene Figur vor den nachfolgenden absichern.

Goldene Münz-Felder sind Ruhfelder. Spielfiguren die auf einem Münz-Feld stehen sind sicher und können nicht aus dem Rennen geworfen werden. Auf den Münz-Feldern dürfen keine Hindernis-Steine abgelegt werden. Auf einem Münz-Feld darf jeweils nur eine Spielfigur stehen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine dritte und damit letzte Spielfigur mit genauer Würfelzahl ins Schloss ziehen konnte! Dieser Spieler hat gewonnen!

Um das **Spiel** zu **verkürzen**, könnt ihr vor Beginn des Spiels auch festlegen, dass nur eine Spielfigur das Schloss erreichen muss! Wer seine Spielfigur zuerst ins Schloss zieht, gewinnt!

© 2025 Nintendo



**SUPER
MARIO™**

LA COURSE AUX PIÈCES

Jeux Ravensburger® n° 24 745 5

Un passionnant jeu de dé pour
2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Auteur : Werner Schöppner

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 12 pions de 4 couleurs différentes
- 6 obstacles
- 1 dé



Mario, Luigi, Peach ou Toad ... Qui atteindra le château le premier ? Mais quelques surprises vous attendent en chemin : des obstacles bloquent le passage ou vos adversaires vous éjectent. À vous d'utiliser votre chance au dé et votre tactique pour remporter cette course passionnante !

Le but du jeu consiste à atteindre l'objectif (le château) le premier avec vos 3 pions, d'un nombre de points exact au dé.

Mise en place

Une fois assemblé, installez le plateau au milieu de la table. Choisissez une couleur et placez vos 3 pions sur la case Départ correspondante, en bas du plateau. Placez les obstacles sur les cases orange.



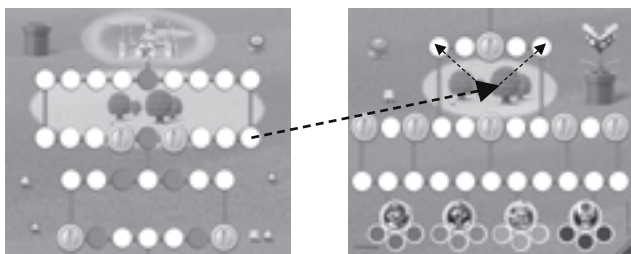
C'est parti !

Le joueur qui obtient le plus de points au dé commence. Les autres jouent ensuite à tour de rôle dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et déplace un de ses pions sur le plateau du nombre de points obtenu.

Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction, en avant, comme en arrière. Il est cependant interdit d'avancer et de reculer au cours du même déplacement. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Il est permis de sauter par-dessus un pion quel que soit le joueur auquel il appartient.

Si le joueur termine son déplacement sur une case occupée par un autre pion, il le renvoie au départ, mais seulement s'il se trouve dans la zone inférieure ou centrale du plateau (la prairie verte).

Si un joueur tombe sur un pion dans la zone vert foncé, tout en haut du plateau, il ne le renvoie que dans la zone vert clair en bas. Son propriétaire pourra repartir de là.



Chacun est libre d'amener comme il le veut ses pions petit à petit vers le château. Un joueur est obligé de jouer : si un pion est bloqué, il doit en déplacer un autre.

Un obstacle ne peut pas être franchi en passant par-dessus ! Le joueur doit faire le nombre exact au dé pour tomber dessus et l'enlever. Il peut alors le déplacer sur une case blanche ou orange.

CONSEIL : *Le joueur qui place astucieusement les obstacles peut bloquer ses adversaires, les retarder ou protéger ses propres pions de ses poursuivants.*

Les cases Pièce d'or sont des abris : un pion sur une case Pièce d'or est protégé et ne peut pas être renvoyé. Il est interdit de placer un obstacle sur une case Pièce d'or. De plus, elle ne peut accueillir qu'un seul pion.

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint le château avec son troisième et dernier pion, d'un nombre exact de points au dé. Il remporte cette course !

Pour **réduire la durée de la partie**, vous pouvez choisir d'atteindre le château avec un seul pion pour gagner. Le premier qui l'atteint l'emporte.

© 2025 Nintendo



**SUPER
MARIO**™**MALEFIZ**®**Gioco Ravensburger® n° 24 745 5**

Divertente partita con i dadi per
2-4 giocatori dai 6 anni in su

Autore: Werner Schöppner

Contenuto:

- 1 tabellone
- 12 pedine in 4 diversi colori
- 6 barricate
- 1 dado



Mario, Luigi, Peach o Toad ... Chi raggiungerà per primo il castello? La partita è ricca di imprevisti: ci sono le barricate che sbarrano continuamente il percorso e i giocatori avversari che possono metterti in difficoltà rimandandoti alla partenza. Per vincere questa emozionante partita, ti occorreranno una buona dose di fortuna ai dadi e un pizzico di strategia.

Scopo del gioco: lanciando il dado, devi ottenere il punteggio che ti permette di portare per primo tutte e 3 le tue pedine esattamente sulla casella di arrivo (castello).

Preparazione

Componete il puzzle del tabellone, poi appoggiatelo al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore e mette le 3 pedine del colore prescelto sulla casella di partenza corrispondente (sul tabellone, in basso). Collocate le barricate sulle caselle arancioni del tabellone.



La partita comincia!

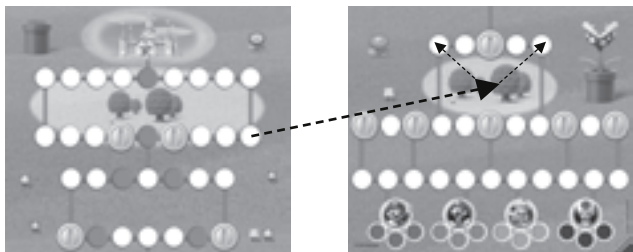
Ogni giocatore lancia il dado: chi ottiene il punteggio più alto dà inizio alla partita, quindi si procede a turno, in senso orario. Al tuo turno, lancia il dado e poi, in base al punteggio ottenuto, sposta una delle tue pedine sul tabellone per il numero di caselle corrispondente.

A ogni turno, puoi decidere in che direzione spostare la pedina: o in avanti, oppure indietro. Non puoi però muoverla sia avanti, sia indietro durante lo stesso turno. Su ogni casella può sostare sempre un'unica pedina. Le proprie pedine e quelle degli avversari si saltano.

Se il tuo turno termina su una casella sulla quale si trova già un'altra pedina, le rubi il posto e la costringi così a ricominciare la gara dall'inizio: rimettetela sulla sua casella di partenza.

La regola vale solamente quando la pedina si trova nella parte inferiore, oppure a metà del tabellone (sul prato verde scuro).

La pedina che, invece, si trova sulla zona verde chiaro della parte superiore del tabellone, deve retrocedere solamente fino alla zona verde chiaro che si trova nella parte inferiore del tabellone.



Man mano che la partita prosegue, puoi far entrare in gioco tutte le tue pedine. Sei sempre “obbligato a muovere”: se una pedina è bloccata, devi spostarne un'altra.

Barricate Non puoi saltarle! Per togliere una barricata dal percorso, devi lanciare il dado e raggiungerla con un punteggio esatto. Dopodiché puoi spostarla su una qualsiasi casella bianca o arancione.

SUGGERIMENTO: puoi sfruttare le barricate a tuo vantaggio, bloccando il percorso agli altri giocatori, oppure proteggendo la tua pedina da quella che si trova dietro di te.

Casella moneta d'oro È una caselle “relax”. La pedina che sosta qui è al sicuro: non può essere fatte retrocedere. Sulla casella-moneta può sostare una sola pedina alla volta e non è possibile mettere barriere.

La **partita termina** non appena il primo giocatore riesce ad ottenere il punteggio del dado esatto per portare la sua terza (e quindi ultima) pedina nel castello! È lui il vincitore!

Se desiderate **abbreviare il gioco**, prima di iniziare la partita potete stabilire che solamente una pedina debba raggiungere il castello! Vince chi ci riesce per primo!

© 2025 Nintendo



**SUPER
MARIO™****BARRICADE**

Ravensburger® spel nr. **24 745 5**

Een spannend dobbelspel voor
2–4 spelers vanaf **6** jaar

Auteur: Werner Schöppner

Inhoud:

- 1 spelbord
- 12 speelfiguren
(in 4 verschillende kleuren)
- 6 barricades
- 1 dobbelsteen



Mario, Luigi, Peach of Toad ... wie zal het kasteel als eerste bereiken? Op weg ernaartoe wachten echter een paar verrassingen: barricades versperren de weg of de andere spelers gooien je speelfiguur uit het spel. Met veel dobbelgeluk en een beetje tactiek kunnen jullie de spannende wedstrijd winnen!

Doel van het spel is, als eerste alle 3 je speelfiguren met een directe worp in het doel (kasteel) te krijgen.

Vorbereiding

Puzzel eerst het spelbord in elkaar en leg het dan in het midden op tafel. Kies een kleur uit en zet de 3 speelfiguren van deze kleur op de overeenkomstige startvelden onderaan het spelbord. Leg de barricades op de oranje velden op het spelbord.



We gaan beginnen!

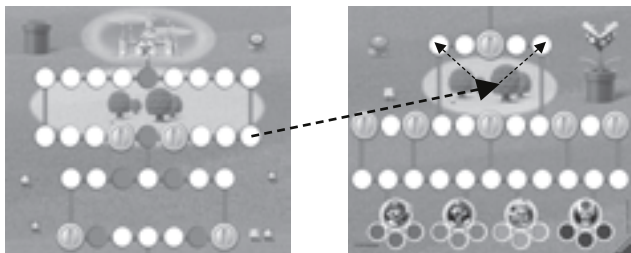
Wie het hoogste getal heeft gegooid, mag beginnen. Daarna gaat het spel om de beurt met de klok mee verder. Wie aan de beurt is, gooit en zet één van zijn speelfiguren het aantal gegooiden ogen vooruit op het spelbord.

Daarbij mag in willekeurige richting voor- of achteruit worden gezet. Tijdens een beurt mag je echter niet voor- én achteruit zetten. Op een speelveld mag altijd maar één speelfiguur staan. Er wordt over eigen speelfiguren en die van anderen heen gesprongen.

Eindigt je speelbeurt op een veld waar al een ander figuur op staat, dan gaat dit figuur uit het spel en zet je hem terug op het startveld.

Maar alleen dan, als het speelfiguur zich op de onderste of middelste helft van het spelbord bevindt (op het donkergroene gras).

Gooi je een speelfiguur helemaal bovenaan, in het lichtgroene gedeelte van het spelbord uit het spel, dan hoeft dit figuur slechts terug tot aan het lichtgroene vak in het onderste gedeelte van het spelbord. Van daaruit kan hij opnieuw in het spel worden gebracht.



Iedere speler mag naar keuze, zijn speelfiguren één voor één in het spel brengen. Er bestaat wel “zetplicht”: is een speler geblokkeerd, dan moet er met één van de andere speelfiguren gezet worden.

Over **barricades** mag niet gesprongen worden! Om een barricade uit de weg te ruimen, moet je deze met een directe worp bereiken. Dan kunnen jullie hem op een willekeurig wit of oranje speelveld neerzetten.

***Tip:** wie barricades handig inzet, kan wegen blokkeren voor de andere spelers, ze ophouden of het eigen figuur beschermen tegen achtervolgers.*

Velden met een gouden munt zijn pauzevelden. Speelfiguren die op een munt-veld staan, zijn veilig en kunnen er niet worden afgegooid. Op de munt-velden mogen geen barricades worden neergezet. Op een munt-veld mag maar één speelfiguur staan.

Het spel eindigt zodra een speler zijn derde en dus laatste speelfiguur met een directe worp in het kasteel heeft gezet! Deze speler heeft gewonnen!

Om het **spel te verkorten**, kunnen jullie voordat het spel begint ook afspreken dat maar één speelfiguur het kasteel hoeft te bereiken! Wie zijn speelfiguur als eerste in het kasteel zet, wint!

© 2025 Nintendo



**SUPER
MARIO**™**MALEFIZ**®**Juego Ravensburger® n.º 24 745 5**

Un divertido juego con dados para **2-4** jugadores a partir de **6** años

Autor: Werner Schöppner

Contenido:

- 1 tablero
- 12 peones de diferentes colores
- 6 barricadas
- 1 dado



Mario, Luigi, Peach o Toad... ¿Quién será el primero en llegar al castillo? La partida está llena de imprevistos: hay barricadas que te bloquean continuamente el recorrido y oponentes que pueden ponerte en apuros mandándote de vuelta a la casilla de salida. Para ganar en este emocionante juego, necesitarás una buena dosis de suerte con los dados y un poco de estrategia.

Objetivo del juego: Ser el primero en llevar sus 3 propios peones con una tirada exacta a la casilla de la meta (castillo).

Preparación

Montad el tablero como si fuera un puzzle y después ponedlo en el centro de la mesa. Cada jugador escoge un color y pone los 3 peones del color escogido en la casilla de salida correspondiente (en la parte inferior del tablero). Colocad las barricadas en las casillas naranjas del tablero.



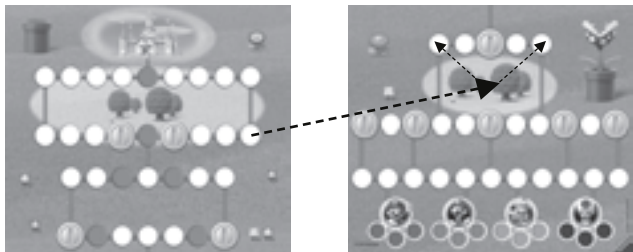
¡Empieza la partida!

Cada jugador lanza el dado: quien obtenga la puntuación más alta empezará la partida y luego se seguirá jugando por turnos en sentido horario. En tu turno, lanza el dado y luego, según la puntuación obtenida, mueve uno de tus peones en el tablero el número de casillas correspondiente. En cada turno, puedes decidir en qué dirección mover el peón: hacia delante o hacia detrás. Sin embargo, no puedes moverlo hacia delante y hacia detrás en el mismo turno. En cada casilla solo puede haber un único peón. Tus otros peones o los de los oponentes se saltan.

Si terminas tu movimiento justo sobre una casilla en la que ya hay otro peón, le robas el sitio y lo obligas así a reiniciar la carrera desde el inicio: vuelve a ponerlo en su casilla de salida.

La regla vale únicamente cuando el peón se encuentra en el parte inferior o en la mitad del tablero (en el prado verde oscuro).

En cambio, el peón que se encuentre en la zona verde claro de la parte superior del tablero, deberá retroceder solo hasta la zona verde claro que se encuentra en la parte inferior del tablero.



A medida que la partida transcurre, puedes hacer entrar en juego tus otros peones. Estás siempre «obligado a mover»: si un peón está bloqueado, debes mover otro peón.

Barricadas: ¡No puedes saltarlas! Para quitar una barricada del recorrido, debes lanzar el dado y llegar hasta ella con una tirada exacta. Después, puedes moverla a cualquier otra casilla blanca o naranja.

SUGERENCIA: *Puedes usar las barricadas a tu favor, bloqueando el recorrido a los otros jugadores, o bien protegiendo a tu peón de otro que esté detrás de ti.*

Casilla con moneda de oro: Es una casilla de «descanso». El peón que se pare en ella está a salvo: no pueden hacerle retroceder. Solo puede haber un peón a la vez en la casilla-moneda y no se pueden poner barricadas sobre ella.

La partida termina en cuanto un jugador logra obtener la puntuación del dado exacta para llevar a su tercer (y, por tanto, último) peón al castillo. ¡Ese jugador gana la partida!

Si queréis **acortar la partida**, antes de empezar a jugar podéis establecer que solo hace falta llevar un peón al castillo. ¡Gana el primero que lo consiga!

© 2025 Nintendo



**SUPER
MARIO**™**MALEFIZ**®**Jogo Ravensburger® n° 24 745 5**

Jogo de dados divertido para
2–4 jogadores a partir de 6 anos

Autor: Werner Schöppner

Conteúdo:

- 1 tabuleiro
- 12 peões em 4 cores diferentes
- 6 barricadas
- 1 dado

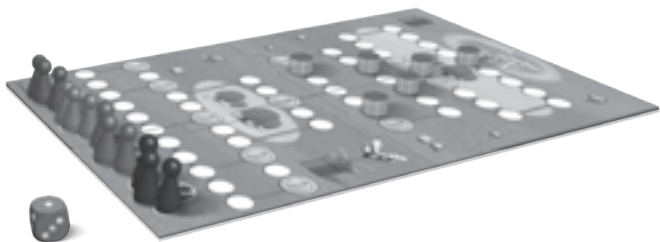


Mario, Luigi, Peach ou Toad... Quem chegará primeiro ao castelo? A partida está cheia de imprevistos: há barricadas que obstruem continuamente a passagem e jogadores adversários que podem colocar-te em apuros, mandando-te de volta ao início. Para ganhar esta partida eletrizante, é preciso uma boa dose de sorte e um pouco de estratégia.

Objetivo do jogo: ao lançar o dado, tem de obter uma pontuação que permite chegar primeiro com todos os 3 peões exatamente na casa de chegada (castelo).

Preparação

Monte o puzzle do tabuleiro e depois coloque-o no meio da mesa. Cada jogador escolhe uma cor e coloca os 3 peões da cor escolhida na casa de partida correspondente (no tabuleiro, em baixo). Coloque as barricadas nas casas cor de laranja do tabuleiro.



Começa a partida!

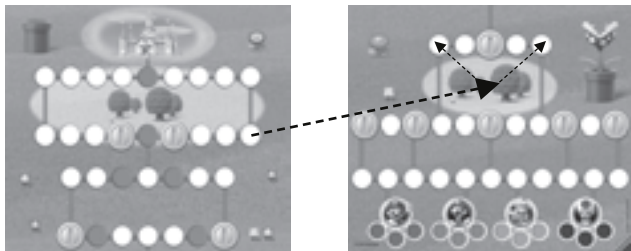
Cada jogador lança o dado: quem conseguir a pontuação mais alta começa a partida, depois prossegue-se em turno, no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez, lance o dado e depois, segundo a pontuação que obteve, mova um de seus peões no tabuleiro pelo número correspondente de casas.

Em cada turno, pode decidir em que direção mover o peão: ou para a frente ou para trás. No entanto, não pode avançar ou recuar o peão durante a mesma rodada. Em cada casa pode ficar apenas um peão. Os próprios peões ou os dos adversários devem ser pulados.

Se a sua vez terminar numa casa onde já existe outro peão, rouba o seu lugar e assim obriga-o a recomeçar a partida do início: recoloca-o na sua casa de partida.

A regra só se aplica quando o peão está na parte inferior ou na metade do tabuleiro (no relvado verde escuro).

O peão, que está na área verde claro na parte superior do tabuleiro, deve recuar apenas para a área verde claro na parte inferior do tabuleiro.



À medida que a partida continua, pode colocar em jogo todos os seus peões. É sempre „obrigado a mover-se“: se um peão estiver bloqueado, deve mover outro.

Barricadas

Não pode pulá-las! Para remover uma barricada do caminho, é necessário lançar o dado e alcançá-la com uma pontuação exata. Depois pode movê-la para qualquer casa branca ou laranja.

DICA: *pode utilizar as barricadas em seu proveito, quer bloqueando o caminho aos outros jogadores, quer protegendo o seu peão daquele que está atrás de si.*

Casa de moedas de ouro

Esta é uma casa de „relax“. O peão que para aqui está seguro: não pode ser feito recuar. Na casa-moeda pode parar apenas um peão de cada vez e nenhuma barreira pode ser colocada sobre ela.

A partida termina assim que o primeiro jogador conseguir obter a pontuação exata do dado para levar o seu terceiro (e, portanto, o último) peão no castelo! Ele é o vencedor!

Se quiser encurtar o jogo, antes de começar a partida pode decidir que apenas um peão deve chegar ao castelo! Quem conseguir primeiro, ganha!

© 2025 Nintendo

© 2025



Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

242143