



MALEFIZ®

Ravensburger® Spiele Nr. **20 529 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!

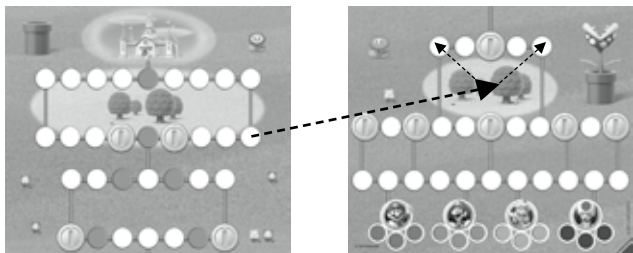
Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, darf beginnen. Danach geht's reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, würfelt und zieht eine seiner Spielfiguren entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielplan voran.

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!

© 2019 Nintendo





BARRICADE

Jeux Ravensburger® n° 20 529 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.



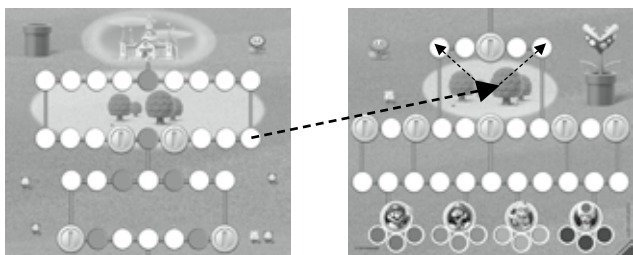
C'est parti !

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.

© 2019 Nintendo



**SUPER
MARIO**™**MALEFIZ**®**Gioco Ravensburger® n° 20 529 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!

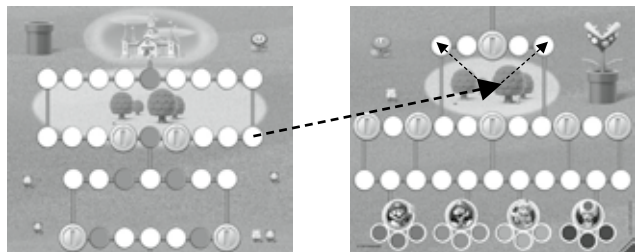
Ogni giocatore lancia il dado: chi ottiene il punteggio più alto dà inizio alla partita, quindi si procede a turno, in senso orario. Al tuo turno, lancia il dado e poi, in base al punteggio ottenuto, sposta una delle tue pedine sul tabellone per il numero di caselle corrispondente.

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 fatta 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!

© 2019 Nintendo





BARRICADE

Ravensburger® spel nr. **20 529 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.

Voorbereiding

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!

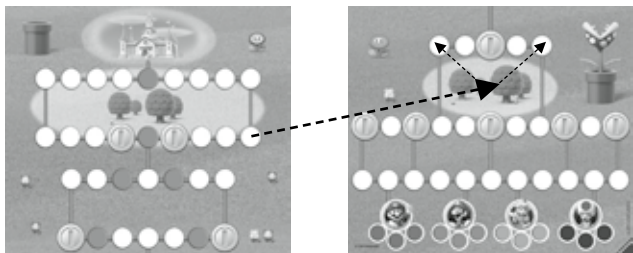
Wie het hoogste getal heeft gegooid, mag beginnen. Daarna gaat het spel om de beurt met de klok mee verder. Wie aan de beurt is, gooit en zet één van zijn speelfiguren het aantal gegooide ogen vooruit op het spelbord.

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!

© 2019 Nintendo

© 2019

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com



Ravensburger

238083