

# 1000 KM

**MARIOKART™**



**SPELREGELS  
SPIELREGELN  
REGLAS DE JUEGO  
REGRAS DE JOGO**

# Inhoud • Inhalt • Contenido • Conteúdo



# Kaarten • Karten • Cartas • Cartas

**Aanvalskarten**  
**Angriffskarten**  
**Cartas de Ataque**  
**Cartas de Ataque**

x5



x4



x3



x3



x3



x6



**Verdedigingskaarten**  
**Verteidigungskarten**  
**Cartas de Defensa**  
**Cartas de Defesa**

x14



x6



x6



x6



x6



Op de **Informatiekaart** staan alle **Aanvals-, Verdedigings- en Beschermingskaarten**.

**Beschermingskaarten**  
**Schutzkarten**  
**Cartas de Protección**  
**Cartas de Proteção**

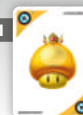
x1



x1



x1



x1



Die **Übersichtskarte** listet alle **Angriffs-, Verteidigungs- und Schutzkarten** auf.

La **Carta de Ayuda** incluye un resumen de todas las **Cartas de Ataque, Defensa y Protección**.

**Kilometerkaarten**  
**Kilometerkarten**  
**Cartas de Kilómetros**  
**Cartas de Quilómetros**

x10



x10



x10



x12



x4



A **Carta Memo** resume todas as **cartas de Cartas de Ataque, Defensa y Proteção**.

# Speelzone • Spielbereich • Área de juego • Área de jogo



**Opmerking:** Speel je in teams? Ga dan zo zitten dat jullie allebei bij de gedeelde "Speelzone" kunt.

**Anmerkung:** Wenn im Team gespielt wird, sollten die Partner so sitzen, dass sie beide den gemeinsamen "Spielbereich" gut erreichen können.

**Nota:** Si jugáis por equipos, sentaos de manera que todos podáis llegar a la "Área de Juego" compartida.

**Nota:** Se estiverem a jogar em equipas, sentem-se de forma a que ambos possam chegar à "Área de Jogo" partilhada.

NL

DE

ES

PT

**1 Snelheidstapel:** Hier leggen je tegenstanders hun **Maximumsnelheid-aanvalskarten** neer. Speel hier een van je **Einde maximumsnelheid-verdedigingskaarten**, boven op de **Maximumsnelheid-aanvalskart**.

**Belangrijk:** Zorg ervoor dat je je **Maximumsnelheid-aanvalskarten** en **Einde maximumsnelheid-verdedigingskaart** en je strijdstapel van elkaar gescheiden houdt.

**2 Strijdstapel:** Ier leggen je tegenstanders hun **Aanvalskarten**, neer. Je moet de corresponderende **Verdedigingskaart** bovenop de **Aanvalskart** leggen om de race te hervatten.

**3 Kilometerstapel:** Rangschik de **Kilometerkaarten** op getal, dat maakt het makkelijker om elk setje op te tellen. Verplaats je speelfiguur over het parcours zodat je je afgelegde kilometers kunt bijhouden.

**4-5 Beschermingskaarten:** De **Beschermingskaarten** worden niet op een stapel gelegd, maar naast elkaar, zodat alle spelers kunnen zien tegen welke aanvallen je beschermd bent. Leg een **Beschermingskaart** horizontaal neer wanneer je hem met een "MEESTERZET" (4) (Zie blz. 5) speelt.

**1 Tempostapel:** Hier legen die Mitspieler ihre **Angriffskarten** „Geschwindigkeitsbegrenzung“. ab. Der Spieler legt dann eine **Verteidigungskarte** „Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung“ auf die **Angriffskarte** „Geschwindigkeitsbegrenzung“.

**Wichtig:** Seine **Angriffskarten** „Geschwindigkeitsbegrenzung“ und seine **Verteidigungskarten** „Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung“ sollte der Spieler getrennt von seinem **Kampfstapel** halten.

**2 Kampfstapel:** Die Mitspieler legen hier **Angriffskarten** ab, und der Spieler muss die passende **Verteidigungskarte** darauf legen, um das Rennen fortsetzen zu können.

**3 Kilometerstapel:** Die **Kilometerkaarten** werden nach Zahlen sortiert, um das Addieren zu erleichtern. Die Spielfiguren werden auf der Rennstrecke entsprechend vorwärtsgezogen, sodass die Spieler sehen können, wie viele Kilometer ihre Figur schon zurückgelegt hat.

**4-5 Schutzkarten:** Die **Schutzkarten** werden nicht auf einen Stapel gelegt, sondern nebeneinander, sodass alle Spieler sehen können, vor welchen Angriffen der Spieler geschützt ist. Die **Schutzkarte** wird waagrecht gelegt, falls sie im Rahmen eines „MEISTERZUGS“ (4) (siehe Seite 7) gespielt wird.

**1 Pila de Velocidad:** Aquí es donde tus adversarios ponen sus **Cartas de Ataque** "Límite de velocidad". Juega una de tus **Cartas de Defensa** "Fin del límite de velocidad" poniéndola encima de la **Carta de Ataque** "Límite de velocidad".

**Importante:** Asegúrate de mantener tus **Cartas de Ataque** "Límite de velocidad" y tu **Carta de Defensa** "Fin del límite de velocidad" separadas de tu **Pila de Batalla**.

**2 Pila de Batalla:** Aquí es donde tus oponentes colocan sus **Cartas de Ataque**. Debes colocar la **Carta de Defensa** correspondiente sobre la **Carta de Ataque** para reanudar la carrera.

**3 Pilas de Kilómetros:** Haz diversas pilas con tus **Cartas de Kilómetros** según el número de kilómetros que muestren. Mueve tu peón por el circuito para ayudarte a contar los kilómetros que has recorrido.

**4-5 Cartas de Protección:** Coloca las **Cartas de Protección** que has jugado una al lado de la otra. De este modo los jugadores pueden ver de qué ataques estás protegido. Coloca la **Carta de Protección** en posición horizontal si la has jugado como un **GOLPE MAESTRO** (4) (Ver pág. 9)

**1 Pilha de velocidade:** É aqui que os teus adversários colocam as suas **Cartas de Ataque** "Limite de velocidade". Joga uma das tuas **Cartas de Defesa** "Fim do limite de velocidade" colocando-a em cima da **Carta de Ataque** "Limite de velocidade". **Importante:** Asegura-te de que manténs a tua **Carta de Ataque** "Limite de velocidade" e a tua **Carta de Defesa** "Fim do limite de velocidade" separadas da tua **Pilha de batalha**.

**2 Pilha de batalha:** É aqui que os teus adversários colocam as suas **Cartas de Ataque**. Deves colocar a **Carta de Defesa** correspondente sobre a **Carta de Ataque** para retomar a corrida.

**3 Pilhas de quilómetros:** Forma pilhas com as tuas **Cartas de Quilómetros**, de acordo com o número de quilómetros que mostram. Move o teu marcador à volta do circuito para te ajudar a contar os quilómetros percorridos.

**4-5 Cartas de Proteção:** Coloca as **Cartas de Proteção** que jogaste lado a lado. Desta forma, os outros jogadores podem ver de que ataques estás protegido. Coloca a **Carta de Proteção** horizontalmente se a tiveres usado para jogar um **GOLPE DE MESTRE**(4) (Ver pag. 11)

## Doel van het spel

Cross als eerste over de finish in een race met Mario, Luigi, Peach en de anderen!

## Vorbereiding

- Plaats het **parcours** in het midden van de tafel en zet de **kaarthouder** ernaast. (Blz.2)
- Kies een speelfiguur, plaats deze op het opzetstuk met de bijbehorende kleur en zet hem op het vakje **START**. (Blz.2)
- Geef iedere speler een **Informatiekaart**. (Blz.2)
- Schud de kaarten en geef iedere speler **6 kaarten** met de afbeelding naar beneden.
- Leg de overgebleven kaarten met de afbeelding naar beneden in de **kaarthouder**.
- Iedere speler bekijkt z'n eigen kaarten zonder ze aan de anderen te laten zien.

## Laat de race beginnen!

- De jongste speler mag beginnen en het spel verloopt met de klok mee.
- Een speler die aan de beurt is, pakt een kaart uit de kaarthouder. Om te kunnen beginnen, heb je een **'Groen licht'-verdedigingskaart** nodig. Leg hem voor je neer, als je er een hebt. Zo niet, leg dan een van je kaarten weg door deze met de afbeelding naar boven op de aflegstapel te leggen.
- Zodra je de **'Groen licht'-verdedigingskaart** in je **'Speelzone'** hebt gelegd, kun je tijdens je volgende beurt een aantal verschillende dingen doen:

1. Met een **Kilometerkaart**, kun je vooruitkomen in de race.
2. Een **Aanvalskaart**, kun je in de **'Speelzone'** van een van je tegenstanders leggen om hun race te stoppen of te vertragen.

**Opmerking:** Ook als je zelf bent aangevallen, kun je een tegenstander aanvallen.

**Opmerking:** Je mag in één beurt niet **2 Aanvalskaarten** gebruiken voor een aanval. De enige uitzondering hierop is de **'Maximumsnelheid'-aanvalskaart** die je naast een andere **Aanvalskaart** kunt spelen.

3. Als je tijdens je vorige beurt bent **Aangevallen**, kun je op deze **Aanval** reageren door de bijbehorende **Verdedigingskaart** erbovenop te leggen.

4. Heb je een **Beschermingskaart**? Leg deze dan voor je neer. Zo ben je tot het einde van het spel immuun voor de bijbehorende aanval.

**Opmerking:** Met een **Beschermingskaart** maak je alle bijbehorende huidige aanvallen ongedaan, waarna je nog een keer aan de beurt bent. Pak een andere kaart en speel opnieuw.

**Voorbeeld:** Als je een **'Reserveband'-beschermingskaart** in je **'Speelzone'** legt terwijl je inactief bent gemaakt door een **'Lekke band'-aanvalskaart**, wordt de huidige **'Lekke band'-aanval** ongedaan gemaakt. Omdat je net een **Beschermingskaart** hebt gespeeld, mag je nog een keer spelen.

5. Als je geen kaarten kunt spelen, leg dan een van je **kaarten op de aflegstapel**. Je hebt nu nog 6 kaarten in je hand. Je beurt is voorbij en de speler links van jou is nu aan de beurt. Het spel gaat door tot één speler **PRECIES tot 1000 km** komt met de **Kilometerkaarten** voor zich, of als er geen kaarten meer over zijn op de aflegstapel.

**Opmerking:** Als niemand precies de **1000 km** bereikt, is de speler die er het dichtst bij in de buurt komt (onder de 1000 kilometergrens) de winnaar.

## Kilometerkaarten

Speel je **Kilometerkaarten** door je speelfiguur over het bijbehorende aantal vakjes te bewegen.

25 km = 1 vakje

50 km = 2 vakjes

75 km = 3 vakjes

100 km = 4 vakjes

200 km = 8 vakjes

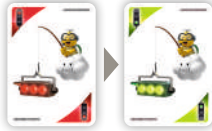


**Opmerking:** Een speler kan slechts **2 kaarten van 200 km** spelen.

## Aanvals- en verdedigingskaarten

De andere spelers doen hun best om jou te stoppen of te vertragen. Zij kunnen je met de 5 verschillende **Aanvalskarten**, inhalen en de koppositie overnemen. Dit kun je voorkomen door de bijbehorende **Verdedigingskaarten** te spelen.

• **ROOD LICHT:** Met deze **Aanvalskart** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **'Groen licht'-verdedigingskaart** spelen.



• **MAXIMUMSNELHEID:** Met deze **Aanvalskart** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaarten** hoger dan 50km spelen. Deze kaart wordt opgeheven door een **'Geen maximumsnelheid'-verdedigingskaart**.



• **LEGE TANK:** Met deze **Aanvalskart** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **'Benzine'-verdedigingskaart** spelen.



• **LEKKE BAND:** Met deze **Aanvalskart** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **'Reserveband'-verdedigingskaart** spelen.



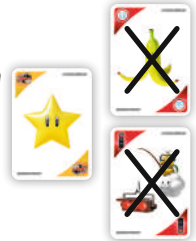
• **ONGELUK:** Met deze **Aanvalskart** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **'Autoreparatie'-verdedigingskaart** spelen.



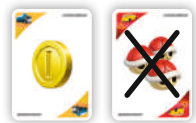
## Beschermingskaarten

Met een **Beschermingskaart** ben je het hele spel lang immuun voor de bijbehorende **Aanvalskart**.

• **VOORRANG:** Met deze **Beschermingskaart**, kunnen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Rood licht'-aanvalskart** of een **'Maximumsnelheid'-aanvalskart**.



• **TANKWAGEN:** Met deze **Beschermingskaart**, kunnen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Lege tank'-aanvalskart**.



• **LEKVRIJE BAND:** Met deze **Beschermingskaart**, kunnen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Lekke band'-aanvalskart**.



• **TOPCOUREUR:** Met deze **Beschermingskaart**, kunnen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Ongeluk'-aanvalskart**.



## Meesterzet

Als je na een **Aanvalskart** van een tegenstander onmiddellijk terugslaat met een **Beschermingskaart** (ook als je niet aan de beurt bent) roep je **'MEESTERZET!'** De afgeweerde **Aanvalskart** leg je op de aflegstapel.



Vul de **kaarten** in je hand aan tot **6**, waarna je meteen weer aan de beurt bent door nog een kaart uit de kaarthouder te pakken. Zitten er spelers tussen jou en degene die je heeft aangevallen? Dan zijn die hun beurt kwijt.

## Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, in einem Rennen mit Mario, Luigi, Peach und den anderen als Erster die Ziellinie zu überqueren!

## Spielvorbereitung

- Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt und der **Kartenhalter** danebengestellt (s. S. 2).
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus, steckt sie in den Standfuß und stellt die Figur auf das **START-Feld** (s. S. 2).
- Jeder Spieler erhält eine **Übersichtskarte** (s. S. 2).
- Ein Spieler mischt die Karten und gibt jedem Spieler verdeckt **6 Karten**.
- Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel in den **Kartenhalter** gelegt.
- Jeder Spieler schaut sich die eigenen Karten an, ohne dass die anderen Spieler sie sehen können.  
**Das Rennen kann beginnen!**

## Auf die Piste!

- Der jüngste Spieler beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
- Wenn ein Spieler am Zug ist, zieht er eine Karte aus dem Kartenhalter. Er darf erst losfahren, wenn er eine **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** hat. Wenn er eine solche Karte besitzt, legt er sie vor sich auf den Tisch. Andernfalls legt er eine seiner Karten offen in die Ablage des Kartenhalters.
- Hat ein Spieler die **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** in seinen „Spielzone“ gelegt, hat er ab seinem nächsten Spielzug verschiedene Möglichkeiten:

1. Wenn er eine **Kilometerkarte** hat, kann er sie spielen und so dafür sorgen, dass seine Figur auf der Rennstrecke vorankommt!

2. Wenn er eine **Angriffskarte** hat, kann er sie in den „Spielzone“ eines Mitspielers legen, um ihn zu stoppen oder zu verlangsamen.

**Anmerkung:** Ein Spieler kann einen Mitspieler auch angreifen, wenn er selbst angegriffen worden ist.

**Anmerkung:** Es ist nicht erlaubt, in einem Spielzug **2 Angriffskarten** zu spielen.

Die einzige Ausnahme ist die **Angriffskarte „Geschwindigkeitsbegrenzung“**, die zusätzlich zu einer anderen **Angriffskarte** gespielt werden kann.

3. Wurde in der vorangegangenen Runde gegen einen Spieler eine **Angriffskarte** gespielt, kann er diesen Angriff abwehren, indem er die dazugehörige **Verteidigungskarte** auf die **Angriffskarte** legt.

4. Hat ein Spieler eine **Schutzkarte**, legt er sie vor sich auf den Tisch. Sie schützt ihn für den Rest der Partie vor dem entsprechenden Angriff.

**Anmerkung:** Wenn ein Spieler eine **Schutzkarte** spielt, werden alle entsprechenden gegen ihn gerichteten Angriffe abgewehrt, und er ist noch einmal am Zug. Er zieht eine weitere Karte und spielt noch einmal.

**Beispiel:** Nachdem ein Spieler durch eine **Angriffskarte „Reifenpanne“** gestoppt wurde, legt er eine **Schutzkarte „Ersatzreifen“** in seinen Spielbereich. Dadurch wird der „**Reifenpanne**“-**Angriff** abgewehrt. Da er eine Schutzkarte gespielt hat, ist er noch einmal am Zug.

5. Wenn ein Spieler keine Karten spielen kann, legt er eine seiner Handkarten auf den Ablagestapel im Kartenhalter.

Der Spieler hat jetzt noch 6 Karten auf der Hand. Sein Spielzug ist beendet, und sein linker Nachbar ist am Zug. Die Partie endet, wenn ein Spieler mit den vor ihm gesammelten Kilometerkarten **GENAU 1000 km** zurückgelegt hat oder wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist.

**Anmerkung:** Wenn niemand **1000 km** erreicht, gewinnt der Spieler, der die längste Strecke zurückgelegt hat.

## Kilometerkarten

Wenn ein Spieler **Kilometerkarten** spielt, zieht er seine Figur entsprechend auf dem Spielbrett vorwärts.

**25 km = 1 Feld**

**50 km = 2 Felder**

**75 km = 3 Felder**

**100 km = 4 Felder**

**200 km = 8 Felder**



**Anmerkung:** Jeder Spieler kann lediglich **zwei 200-km-Karten** spielen.

## Angriffs- und Verteidigungskarten

Die Spieler versuchen, ihre Mitspieler zu bremsen oder zum Anhalten zu zwingen. Mit den 5 verschiedenen **Angriffskarten** kann ein Spieler andere überholen und in Führung gehen. Angegriffene Spieler können Angriffe abwehren, indem sie die entsprechenden **Verteidigungskarten** spielen.

• **ROTE AMPEL:** Diese **Angriffskarte** führt dazu, dass der angegriffene Spieler erst wieder eine **Kilometerkarte** spielen kann, nachdem er die **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** gespielt hat.



• **GESCHWINDIGKEITSBEGRENZUNG:**

Diese **Angriffskarte** verhindert, dass der angegriffene Spieler eine **Kilometerkarte** mit mehr als 50 km spielen kann. Diese Karte wird durch die **Verteidigungskarte „Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung“** aufgehoben.



• **LEERER TANK:** Durch diese **Angriffskarte** kann der angegriffene Spieler erst wieder eine **Kilometerkarte** spielen, wenn er zuvor eine **Verteidigungskarte „Benzin“** gespielt hat.



• **REIFENPANNE:** Wird diese **Angriffskarte** gespielt, kann der angegriffene Spieler erst wieder eine **Kilometerkarte** spielen, wenn er zuvor eine **Verteidigungskarte „Ersatzreifen“** gespielt hat.



• **MOTORSCHADEN:** Diese **Angriffskarte** führt dazu, dass der angegriffene Spieler erst wieder eine **Kilometerkarte** spielen kann, wenn er zuvor eine **Verteidigungskarte „Reparatur“** gespielt hat.



## Schutzkarten

**Schutzkarten** schützen den Spieler bis zum Ende der Partie vor dem betreffenden Angriff.

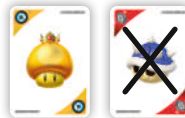
• **VORFAHRT:** Wenn ein Spieler diese **Schutzkarte** spielt, können seine Mitspieler ihn nicht mit den **Angriffskarten „Rote Ampel“** oder **„Geschwindigkeitsbegrenzung“** angreifen.



• **TANKWAGEN:** Wenn ein Spieler diese **Schutzkarte** spielt, können seine Mitspieler ihn nicht mit einer **Angriffskarte „Leerer Tank“** angreifen.



• **PANNENSICHERER REIFEN:** Wenn ein Spieler diese **Schutzkarte** spielt, können seine Mitspieler ihn nicht mit einer **Angriffskarte „Reifenpanne“** angreifen.



• **SPITZENFAHRER:** Wenn ein Spieler diese **Schutzkarte** spielt, können seine Mitspieler ihn nicht mit einer **Angriffskarte „Motorschaden“** angreifen.



## Meisterzug

Wenn eine **Angriffskarte** gespielt wird und der angegriffene Spieler die entsprechende Schutzkarte auf der Hand hat, ruft er sofort **„MEISTERZUG!“** und spielt diese Schutzkarte (obwohl er nicht am Zug ist).



Die aufgehobene **Angriffskarte** wird auf den Ablagestapel gelegt. Weil er gerade eine Karte gespielt hat, zieht er eine neue Karte aus dem Kartenhalter, damit er wieder 6 Karten auf der Hand hat. Nun ist er sofort an der Reihe. Andere Spieler, die eventuell zwischen dem Angreifer und diesem Spieler sitzen, werden übersprungen.

## Objetivo del juego

¡Compite con Mario, Luigi, Peach y los demás personajes en una carrera trepidante y sé el primero en cruzar la línea de meta!

## Preparación

- Coloca el **circuito** en el centro de la mesa y pon al lado el **dispensador** de cartas. (Pág.2)
  - Elige el peón de un personaje, insértalo en una peana de plástico y colócalo en la casilla **START**. (Pág.2)
  - Da una **Carta de Ayuda** a cada jugador. (Pág.2)
  - Baraja bien las cartas y reparte **6 cartas** boca abajo a cada jugador.
  - Coloca el resto de las cartas boca abajo en el **dispensador**.
  - Cada jugador mira sus cartas procurando que los demás no las vean.
- ¡Que empiece la carrera!

## ¡Listos y en la pista!

- Comienza el jugador de menor edad y después el turno continúa hacia la izquierda.
- En tu turno, coge una carta del dispensador de cartas. Para empezar la carrera, debes tener una **Carta de Defensa "Semáforo verde"**. Si es así, colócala delante de ti. De lo contrario, descarta una de tus cartas poniéndola boca arriba en el dispensador.
- Tras poner la **Carta de Defensa "Semáforo verde"** en tu **"Área de Juego"**, en tu siguiente turno tendrás varias posibilidades:

1. Si tienes una **Carta de Kilómetros**, colócala y avanza posiciones en la carrera.
2. Si tienes una **Carta de Ataque**, puedes ponerla en el **"Área de Juego"** de uno de tus adversarios para detener o ralentizar su avance.

**Nota:** Puedes atacar a un adversario incluso si tú mismo has sido atacado..

**Nota:** Si decides atacar, no puedes usar **2 Cartas de Ataque** en el mismo turno. La única excepción es la **Carta de Ataque "Límite de velocidad"**, que sí puede jugarse junto con otra **Carta de Ataque**.

3. Si has sido objeto de un **Ataque** en el turno anterior, puedes contrarrestarlo colocando encima la **Carta de Defensa** correspondiente
4. Si tienes una **Carta de Protección**, ponla delante de ti. Te proporcionará **inmunidad** frente a ese ataque hasta el final del juego.

**Nota:** La colocación de una **Carta de Protección** anula todos los ataques correspondientes en curso y te da derecho a volver a jugar otro turno. Roba otra carta y vuelve a jugar.

**Ejemplo:** Si colocas una **Carta de Protección "Neumático Antipinchazos"** en tu **"Área de Juego"** tras ser inmovilizado por una **Carta de Ataque "Pinchazo"**, el ataque **"Pinchazo"** de ese momento queda anulado. Y como acabas de jugar una **Carta de Protección** vuelve a ser tu turno.

5. Si no puedes jugar ninguna carta, pon una de tus cartas en la **pila de descartes** del dispensador.

Debes tener 6 cartas en la mano. Tu turno ha terminado y ahora pasa al jugador situado a tu izquierda. El juego continúa hasta que uno de los jugadores llega **EXACTAMENTE** a los **1.000 km** con las **Cartas de Kilómetros** que tiene delante, o hasta que no quedan más cartas en el dispensador.

**Nota:** Si nadie llega a los **1.000 km**, gana el jugador que más se acerque a esta distancia, sin superarla.

## Cartas de Kilómetros

Juega las **Cartas de Kilómetros** avanzando tu peón el número de casillas correspondiente en el tablero.

- 25 km= 1 casilla
- 50 km= 2 casillas
- 75 Km= 3 casillas
- 100 km= 4 casillas
- 200 km= 8 casillas



**Nota:** Cada jugador solo puede jugar un máximo de **2 cartas de 200 km**.



## Cartas de Ataque y de Defensa

Los demás jugadores harán todo lo posible para detenerte o reducir tu velocidad. Con ayuda de los **5 tipos** de **Cartas de Ataque**, pueden adelantarte y ponerse en cabeza. Evita que esto ocurra jugando las **Cartas de Defensa** correspondientes.

### • SEMÁFORO ROJO:

Esta **Carta de Ataque** impide a tus adversarios jugar una **Carta de Kilómetros** hasta que jueguen una **Carta de Defensa "Semáforo verde"**.



### • LÍMITE DE VELOCIDAD:

Esta **Carta de Ataque** impide a tus adversarios jugar **Cartas de Kilómetros** superiores a **50 km**. Esta carta se anula con la **Carta de Defensa "Fin de límite de velocidad"**.



### • SIN GASOLINA:

Esta **Carta de Ataque** impide a tus adversarios jugar una **Carta de Kilómetros** hasta que jueguen una **Carta de Defensa "Gasolina"**.



### • PINCHAZO:

Esta **Carta de Ataque** impide a tus adversarios jugar una **Carta de Kilómetros** hasta que jueguen una **Carta de Defensa "Rueda de recambio"**.



### • ACCIDENTE: Esta

**Carta de Ataque** impide a tus adversarios jugar una **Carta de Kilómetros** hasta que jueguen una **Carta de Defensa "Reparación"**.

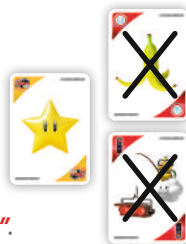


## Cartas de Protección

Juega las **Cartas de Protección** y sé **inmune** a los ataques correspondientes hasta el final de la partida.

### • DERECHO DE PASO:

Quando juegas esta **Carta de Protección**, tus adversarios no pueden atacarte con una **Carta de Ataque "Semáforo rojo"** ni con una **Carta de Ataque "Límite de velocidad"**.



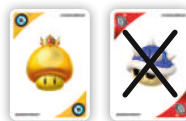
### • CISTERNA DE GASOLINA:

Quando juegas esta **Carta de Protección**, tus adversarios no pueden atacarte con una **Carta de Ataque "Sin gasolina"**.



### • NEUMÁTICO ANTIPINCHAZOS:

Quando juegas esta **Carta de Protección**, tus adversarios no pueden atacarte con una **Carta de Ataque "Pinchazo"**.



### • AS DEL VOLANTE:

Quando juegas esta **Carta de Protección**, tus adversarios no pueden atacarte con una **Carta de Ataque "Accidente"**.



## Golpe maestro

Si contrarrestas inmediatamente la **Carta de Ataque** de un adversario con la **Carta de Protección** correspondiente (aunque no sea tu turno), grita **"¡GOLPE MAESTRO!"**



Pon la **Carta de Ataque** anulada en la **pila de descartes**. Roba una carta del dispensador para completar las 6 cartas en tu mano y vuelve a jugar de inmediato.

Si hay otros jugadores entre tu atacante y tú, pierden su turno.

## Objetivo do jogo

Ser o primeiro a cruzar a meta numa corrida com Mario, Luigi, Peach e os outros!

## Preparação

- Coloca o **circuito** no centro da mesa e posiciona o **dispensador de cartas** junto dele. (Pág.2)
- Escolhe o peão de uma personagem, insere-o na base da cor correspondente e coloca-o na casa **START**. (Pág.2)
- Dá uma **Carta Memo** a cada jogador. (Pág.2)
- Baralha as cartas e dá a cada jogador **6 cartas** viradas para baixo.
- Coloca as restantes cartas viradas para baixo no **dispensador** de cartas.
- Cada jogador olha para as suas cartas sem deixar que os outros as vejam.

**Que comece a corrida!**

## Vai para a pista!

- Começa o jogador mais jovem, passando a vez para a esquerda.
- Na tua vez, tira uma carta do dispensador de cartas. Para começares, deverás ter uma **Carta de Defesa "Semáforo verde"**. Se tiveres uma, podes colocá-la à tua frente. Caso contrário, descarta uma das tuas cartas, colocando-a virada para cima no dispensador.
- Depois de colocares a **Carta de Defesa "Semáforo verde"** na tua **"Área de Jogo"**, terás várias opções, na tua próxima vez:

1. Se tiveres uma **Carta de Quilómetros**, colocá-la e avança na corrida!
2. Se tiveres uma **Carta de Ataque**, pode colocá-la na **"Área de Jogo"** de um dos teus adversários para parar ou abrandar a respetiva corrida.

**Nota:** Podes atacar um adversário mesmo que tenhas sido atacado.

**Nota:** Não podes atacar utilizando **2 Cartas de Ataque** de uma só vez. A única exceção é a **Carta de Ataque "Limite de velocidade"**, que pode ser jogada juntamente com outra **Carta de Ataque**.

3. Se sofrestes um **Ataque** na ronda anterior, podes contrariar este **Ataque** colocando a **Carta de Defesa** correspondente na parte superior.

4. Se tiveres uma **Carta de Proteção**, coloca-a à tua frente. Assim, ficas **imune** ao ataque correspondente até ao fim do jogo.

**Nota:** Colocar uma **Carta de Proteção** cancela todos os ataques correspondentes em curso e permite-te dar outra volta. Tira outra carta e joga novamente.

**Exemplo:** Se colocares uma **Carta de Proteção "Pneu a prova de Furos"** na tua **"Área de Jogo"** enquanto estavas imobilizado por uma **Carta de Ataque "Pneu furado"**, o atual ataque **"Pneu furado"** é cancelado. Como acabaste de jogar uma **Carta de Proteção**, podes dar outra volta.

5. Se não puderes jogar nenhuma carta, coloca uma das tuas cartas na **pilha de descarte** do dispensador.

Terás então 6 cartas na tua mão. A tua vez termina e passa para o jogador à tua esquerda. O jogo continua até um jogador atingir **EXATAMENTE 1.000 km** com as **Cartas de Quilómetros** à sua frente, ou quando já não houver mais cartas no dispensador.

**Nota:** Se ninguém atingir **1.000 km**, ganha o jogador que se aproximar mais, sem ultrapassar essa distância.

## Cartas de Quilómetros

Joga as tuas **Cartas de Quilómetros** avançando o peão o número correspondente de casas no tabuleiro.

- 25 km= 1 casa
- 50 km= 2 casas
- 75 Km= 3 casas
- 100 km= 4 casas
- 200 km= 8 casas



**Nota:** Um jogador só pode jogar **2 cartas de 200 km**.

## Cartas de Ataque e Defesa

Os outros jogadores farão o seu melhor para te impedir ou atrasar. Com as **5 diferentes Cartas de Ataque**, podem ultrapassar-te e assumir a liderança. Para impedires que isto aconteça, joga as **Cartas de Defesa** correspondentes.

### • SEMÁFORO VERMELHO:

Esta **Carta de Ataque** impede os teus adversários de jogar uma **Carta de Quilómetros** enquanto não jogarem uma **Carta de Defesa "Semáforo verde"**.



### • LÍMITE DE VELOCIDADE:

Esta **Carta de Ataque** impede os teus adversários de jogar **Cartas de Quilómetros** superiores a **50 km**. Esta carta é cancelada pela **Carta de Ataque "Fim do limite de velocidade"**.



### • SEM GASOLINA:

Esta **Carta de Ataque** impede os teus adversários de jogar uma **Carta de Quilómetros** enquanto não jogarem uma **Carta de Defesa "Gasolina"**.



### • PNEU FURADO:

Esta **Carta de Ataque** impede os teus adversários de jogar uma **Carta de Quilómetros** enquanto não jogarem uma **Carta de Defesa "Pneu sobressalente"**.



### • ACIDENTE:

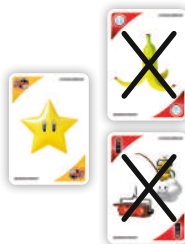
Esta **Carta de Ataque** impede os teus adversários de jogar uma **Carta de Quilómetros** enquanto não jogarem uma **Carta de Defesa "Oficina de reparação"**.



## Cartas de Proteção

Joga uma **Carta de Proteção** e torna-te imune ao ataque correspondente, até ao fim do jogo.

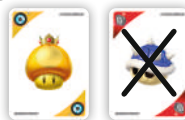
• **DIREITO DE PASSAGEM:**  
Quando jogares esta **Carta de Proteção**, os teus adversários não te podem atacar com uma **Carta de Ataque "Semáforo vermelho"** nem com uma **Carta de Ataque "Limite de velocidade"**.



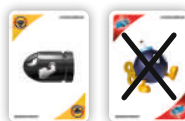
• **CISTERNA DE GASOLINA:**  
Quando jogares esta **Carta de Proteção**, os teus adversários não te podem atacar com uma **Carta de Ataque "Sem gasolina"**.



• **PNEU À PROVA DE FUROS:**  
Quando jogares esta **Carta de Proteção**, os teus adversários não te podem atacar com uma **Carta de Ataque "Pneu furado"**.



• **ÁS DO VOLANTE:**  
Quando jogares esta **Carta de Proteção**, os teus adversários não te podem atacar com uma **Carta de Ataque "Acidente"**.



## Golpe de Mestre

Se contrariares instantaneamente a **Carta de Ataque** de um adversário com uma **Carta de Proteção** correspondente (mesmo que não seja a tua vez de jogar), grita **"GOLPE DE MESTRE!"**



A **Carta de Ataque** anulada vai para a **pilha de descarte**. Repõe a tua mão com **6 cartas** e dá uma volta imediatamente, tirando outra carta do dispensador. Caso existam outros jogadores entre ti e o teu atacante, estes perdem a vez.

# 1000 KM

# MARIOKART™



Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands  
© 2018-2023 Dujardin. Jumbodiset Group. All rights reserved.

[jumbo.eu](https://www.jumbo.eu)



© Nintendo

**NL:** Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.  
**DE:** Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.  
**ES:** Guarde las instrucciones para futuras referencias.  
**PT:** Guarde as instruções para referência futura.



1110100011