

1000 KM

MARIOKART WORLD

Instrucciones

CONTENIDO

110 tarjetas, distribuidas de la siguiente manera:



OBJETIVO DEL JUEGO

¡Sé el primer jugador en alcanzar los 1.000 kilómetros!

PREPARACIÓN

- Reparte una **Carta de Ayuda** a cada jugador. Retira las **Cartas de Ayuda** restantes de la pila.
- Coloca el dispensador de cartas en el centro de la mesa.
- Baraja las cartas y reparte seis cartas boca abajo a cada jugador, tú incluido.
- Coloca las cartas restantes en el dispensador, boca abajo. Esta será la pila de robo.
- Cada jugador mira sus seis cartas sin que las vean los demás.
- Comienza el jugador de menor edad. Las rondas se juegan en el sentido de las agujas del reloj.

CÓMO COLOCAR LAS CARTAS DELANTE TUYO

Durante el juego, organizad las cartas en las respectivas "Áreas de Juego" de la siguiente manera:

1. Pila de velocidad

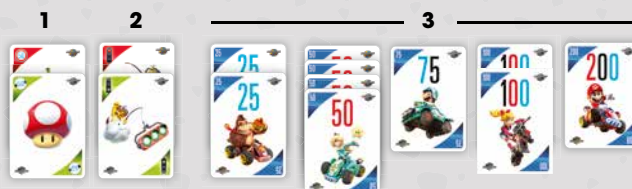
Aquí es donde tus adversarios ponen sus **Cartas de Ataque Límite de velocidad**. Juega una de tus **Cartas de Defensa Fin del límite de velocidad** poniéndola encima de la **Carta de Ataque Límite de velocidad**.

Importante: Asegúrate de mantener tu **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

Tus adversarios juegan las **Cartas de Ataque** y tú juegas las **Cartas de Defensa**.

Nota: Si jugáis en equipo, sentaos de manera que ambos podáis llegar al "Área de Juego" compartida.



3. Pilas de kilómetros

Ordena las **Cartas de Kilómetros** por números para que cada grupo sea más fácil de contar.

4-5. Cartas de Protección

Las **Cartas de Protección** no se colocan en una pila, sino una al lado de la otra para que todos los jugadores puedan ver de qué ataques estás protegido. Coloca tu **Carta de Protección** horizontalmente si la has usado mientras jugabas un **"GOLPE MAESTRO" (4)** (ver página siguiente).

CÓMO JUGAR AL 1.000 KM: MODALIDAD ESTÁNDAR PARA 2 A 4 JUGADORES

En tu turno, roba una carta.

Ahora tienes siete cartas en la mano y seis posibilidades:

1. Si tienes una **Carta de Defensa Semáforo verde**, puedes empezar la carrera. Para ello, coloca la **Carta de Defensa Semáforo verde** delante tuyo para crear tu propia Área de Juego. (Ver "Cómo colocar las cartas delante tuyo" más adelante.)
Nota: La **Carta de Defensa Semáforo Verde** es muy importante, porque no puedes empezar la carrera si no la has jugado antes.
2. Si tienes una **Carta de Kilómetros** Y ADEMÁS ya tienes una **Carta de Defensa Semáforo verde** o una **Carta de Protección Derecho de paso** en tu "Área de Juego", pon tu **Carta de Kilómetros** boca abajo y avanza en la carrera!
3. Si tienes una **Carta de Ataque**, puedes colocarla en una de las pilas de tus adversarios para ralentizarlos, siempre que tengan una **Carta de Defensa Semáforo verde** delante suyo sobre su pila de batalla (o la **Carta de Protección Derecho de paso**). La **Carta de Ataque Límite de velocidad** es la única **Carta de Ataque** que puedes colocar delante de un adversario que aún no haya empezado.

Nota: Puedes atacar a un adversario incluso si tú mismo ya has sido atacado o si aún no has empezado.

4. Si has sido objeto de un ataque en la ronda anterior, puedes defenderlo colocando la correspondiente **Carta de Defensa** en la parte superior.

Nota: No es necesario poner una **Carta de Defensa Semáforo Verde** para volver a empezar. La **Carta de Defensa** es suficiente para continuar la carrera.

5. Si tienes una **Carta de Protección**, puedes colocarla delante tuyo. Esto te proporciona inmunidad frente a un determinado ataque.

Nota: Colocar una **Carta de Protección** te da derecho a volver a jugar inmediatamente. Roba otra carta y vuelve a jugar.

6. Si no puedes jugar ninguna carta en tu "Área de Juego" o en las de tus adversarios, deshazte de una de tus cartas colocándola sobre la pila de descartes. Vuelves a tener seis cartas en la mano, tu turno ha terminado y la ronda continúa con el jugador situado a tu izquierda. El juego continúa hasta que uno de vosotros sume **EXACTAMENTE 1.000 kilómetros** con las **Cartas de Kilómetros** que tiene delante, o cuando no haya más **Cartas de Kilómetros** en el dispensador.

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

DE 4 A 8 JUGADORES - EQUIPOS DE 2

Antes de empezar, formad equipos de dos jugadores. Cada pareja juega con sus propias cartas, pero usan la misma "Área de Juego". Los jugadores se turnan para jugar.

PARA LOS MÁS JÓVENES

Además de las seis cartas que se reparten a todos los jugadores al principio de la partida, cada uno recibe también una **Carta de Defensa Semáforo verde** y la coloca inmediatamente en su "Área de Juego" respectiva. ¡Ya no hay que esperar a tener un **Carta de Defensa Semáforo verde** para empezar a jugar!

¡Diviértete construyendo una ruta con las cartas colocándolas una al lado de la otra! Las **Cartas de Ataque** bloquearán tu camino.

VARIANTE

Juega según las reglas originales de 1.000 KM pero, tras defenderte de un **ataque**, usa una **Carta de Defensa Semáforo verde** para volver a empezar.

CARTAS DE KILÓMETROS

Estas cartas te permiten avanzar. El número que aparece en la carta es el número de kilómetros. Cuando colocas una **Carta de Kilómetros** en tu "Área de Juego", significa que esos son los kilómetros que has recorrido.

Importante: durante una partida, solo puedes poner un máximo de 2 cartas de 200 km en tu "Área de Juego".

Advertencia: para poder colocar una **Carta de Kilómetros**, debes tener una **Carta de Defensa Semáforo verde** o la **Carta de Protección Derecho de paso** al principio de la partida.



CARTAS DE ATAQUE Y DE DEFENSA

Si quieres **ralentizar** a un adversario, coloca una **Carta de Ataque Límite de velocidad** en su pila de velocidad. La **Carta de Ataque Límite de velocidad** puede combinarse con cualquiera de los otros cuatro tipos de **Cartas de Ataque**.

Para **impedir** que un adversario conduzca, puedes atacarlo. Para ello, coloca una **Carta de Ataque** en su pila de batalla, excepto una **Carta de Ataque Límite de velocidad**.

Si un adversario juega una **Carta de Ataque** en tu pila de batalla, debes jugar la **Carta de Defensa** correspondiente para poder volver a jugar una **Carta de Kilómetros** y avanzar.

Nota: un jugador no puede ser atacado simultáneamente con dos ataques en su pila de batalla. ¡En cambio, sí puede ser objeto de un **Ataque** en su pila de batalla y de un **Límite de velocidad** en su pila de velocidad!



CARTAS DE ATAQUE

CARTAS DE DEFENSA

SEMÁFORO ROJO

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



Semáforo rojo



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"**.



Límite de velocidad



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"**.



Sin gasolina



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"**.



Pinchazo



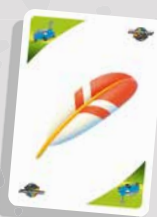
Rueda de recambio

ACCIDENTE

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



Accidente



Reparación

CARTAS DE PROTECCIÓN

Las **Cartas de Protección** proporcionan inmunidad contra los **ataques** asociados a ellas a lo largo de la partida.

- Juega una **Carta de Protección** para impedir que tus adversarios usen una determinada **Carta de Ataque** durante la partida.
- Si hay una **Carta de Ataque** en tu pila de batalla y juegas la **Carta de Protección** correspondiente, esta carta anula automáticamente el efecto del **ataque**.
- Cuando juegas una **Carta de Protección**, puedes volver a jugar inmediatamente.

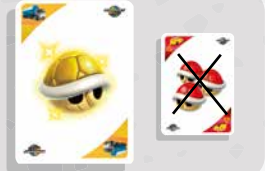
DERECHO DE PASO

Cuando 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"**.



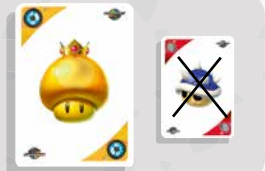
CISTERNA DE GASOLINA

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



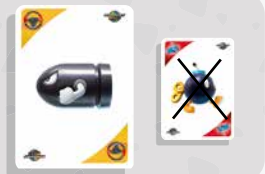
NEUMÁTICO ANTIPINCHAZOS

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



AS DEL VOLANTE

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



GOLPE MAESTRO

El **"GOLPE MAESTRO"** se produce cuando juegas una **Carta de Protección** inmediatamente después de que un adversario haya colocado la **Carta de Ataque** correspondiente en tu pila de batalla, incluso cuando no es tu turno.

Ejemplo: un adversario pone una **Carta de Ataque sin Gasolina** en tu pila de batalla, pero tienes la **Carta de Protección Cisterna de gasolina** en tu mano, así que grita inmediatamente **"¡GOLPE MAESTRO!"** y anula el ataque.

El **"GOLPE MAESTRO"** te proporciona 3 ventajas:

- Incluso sin ser tu turno, juega y anula inmediatamente el efecto del ataque.
- Roba una carta del dispensador para reponer tu mano, ya que acabas de jugar una carta y previamente no has robado ninguna del dispensador.
- Acto seguido vuelve a jugar. Roba otra carta del dispensador y juega como si fuera tu turno. Después, el turno pasa al jugador de tu izquierda. Si hay otros jugadores entre tú y el jugador que te ha atacado, pierden su turno.

Nota: una vez jugada, la **Carta de Protección** te hace inmune a los mismos ataques durante el resto de la partida.

Importante: para indicar que has jugado la **Carta de Protección** como un **"golpe maestro"**, ponla horizontalmente en tu "Área de Juego".



Guarde las instrucciones para futuras referencias.



Jumbo Group
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

© 1954-2025 Jumbo Group

jumboplay.com

© Nintendo

1110100913 - ES

1000 KM



INSTRUÇÕES

CONTEÚDO

110 cartas, distribuídas da seguinte forma:



OBJETIVO DO JOGO

Sê o primeiro jogador a alcançar os 1.000 quilómetros!

PREPARAÇÃO

- Distribui uma **Carta de Ajuda** a cada jogador. Retira as **Cartas de Ajuda** restantes do baralho.
- Coloca o dispensador de cartas no centro da mesa.
- Baralha as cartas e distribui seis cartas viradas para baixo a cada jogador, incluindo tu.
- Coloca as restantes cartas viradas para baixo no dispensador de cartas. Esta será a pilha de compra.
- Cada jogador olha para as suas cartas sem deixar que os outros as vejam.
- Começa o jogador mais jovem. As rondas jogam-se no sentido dos ponteiros do relógio.

COMO COLOCAR AS CARTAS À TUA FRENTE

Durante o jogo, organizem as cartas nas respetivas "Áreas de Jogo" da seguinte forma:

1. Pilha de velocidade

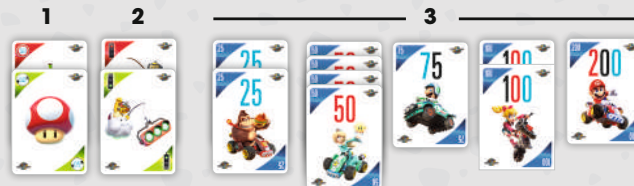
Aqui é onde os teus adversários colocam as suas **Cartas de Ataque Limite de velocidade**. Joga uma das tuas **Cartas de Defesa Fim do limite de velocidade** colocando-a por cima da **Carta de Ataque Limite de velocidade**.

Importante: Assegura-te de manter as tuas **Cartas 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

Os teus adversários jogam as **Cartas de Ataque** e tu jogas as **Cartas de Defesa**.

Nota: Se jogarem em equipa, posicionem-se de modo a que ambos consigam alcançar a "Área de Jogo" partilhada.



3. Pilhas de quilómetros

Ordena as **Cartas de Quilómetros** por números para que cada grupo seja mais fácil de contar.

4-5. Cartas de Proteção

As **Cartas de Proteção** não se colocam numa pilha, mas sim lado a lado para que todos os jogadores possam ver de que ataques estás protegido. Coloca a tua **Carta de Proteção** na horizontal se a tiveres usado enquanto jogavas um "GOLPE DE MESTRE" (4) (ver página seguinte)

COMO JOGAR AO 1.000 KM: MODALIDADE ESTANDARD PARA 2 A 4 JOGADORES

No teu turno, compra uma carta.

Agora tens sete cartas na mão e seis possibilidades:

- Se tiveres uma **Carta de Defesa Semáforo verde**, podes começar a corrida. Para isso, coloca a **Carta de Defesa Semáforo verde** à tua frente para criares a tua própria Área de Jogo. (Ver "Como colocar as cartas à tua frente" mais adiante.)
Nota: A **Carta de Defesa Semáforo Verde** é muito importante, porque não podes começar a corrida se não a tiveres jogado antes.
- Se tiveres uma **Carta de Quilómetros** E TAMBÉM já tiveres uma **Carta de Defesa Semáforo verde** ou uma **Carta de Proteção Direito de passagem** na tua "Área de Jogo", coloca a tua **Carta de Quilómetros** virada para baixo e avança na corrida!
- Se tiveres uma **Carta de Ataque**, podes colocá-la numa das pilhas dos teus adversários para os atrasar, desde que tenham uma **Carta de Defesa Semáforo verde** à sua frente sobre a sua pilha de batalha (ou a **Carta de Proteção Direito de passagem**). A **Carta de Ataque Limite de velocidade** é a única **Carta de Ataque** que podes colocar à frente de um adversário que ainda não tenha começado.
Nota: Podes atacar um adversário mesmo que já tenhas sido atacado ou que ainda não tenhas começado.
- Se tiveres sido alvo de um ataque na ronda anterior, podes detê-lo colocando a correspondente **Carta de Defesa** por cima.
Nota: Não é necessário colocar uma **Carta de Defesa Semáforo Verde** para voltar a começar. A **Carta de Defesa** é suficiente para continuar a corrida.
- Se tiveres uma **Carta de Proteção**, podes colocá-la à tua frente. Isso proporciona-te imunidade contra um determinado ataque.
Nota: Colocar uma **Carta de Proteção** dá-te o direito de jogar novamente imediatamente. Compra outra carta e joga outra vez.
- Se não conseguires jogar nenhuma carta na tua "Área de Jogo" ou nas dos teus adversários, livra-te de uma das tuas cartas colocando-a sobre a pilha de descarte. Voltamos a ter seis cartas na mão, o teu turno termina e a ronda continua com o jogador à tua esquerda. O jogo continua até que um de vós some **EXATAMENTE 1.000 quilómetros** com as **Cartas de Quilómetros** que tem à sua frente, ou quando não houver mais **Cartas de Quilómetros** no dispensador.
Nota: Se ninguém chegar aos 1.000 quilómetros, vence o jogador que se aproximar mais desta distância sem a ultrapassar.

DE 4 A 8 JOGADORES - EQUIPAS DE 2

Antes de começar, formem equipas de dois jogadores. Cada dupla joga com as suas próprias cartas, mas usam a mesma "Área de Jogo". Os jogadores jogam por turnos.

PARA OS MAIS JOVENS

Para além das seis cartas que são distribuídas a todos os jogadores no início da partida, cada um recebe também uma **Carta de Defesa Semáforo verde** e coloca-a imediatamente na sua respetiva "Área de Jogo". Já não é preciso esperar para ter uma **Carta de Defesa Semáforo verde** para começar a jogar!!

Diverte-te a construir uma rota com as cartas, colocando-as lado a lado! As **Cartas de Ataque** bloquearão o teu caminho!

VARIANTE

Joga segundo as regras originais do 1.000 KM, mas, após te defenderes de um **ataque**, usa uma **Carta de Defesa Semáforo verde** para voltares a começar.

CARTAS DE QUILÓMETROS

Estas cartas permitem-te avançar. O número que aparece na carta é o número de quilómetros. Quando colocas uma **Carta de Quilómetros** na tua "Área de Jogo", significa que esses são os quilómetros que já percorreste.



Importante: durante uma partida, só podes colocar um **máximo de 2 cartas de 200 km** na tua "Área de Jogo".

Aviso: para poderes colocar uma **Carta de Quilómetros**, deves ter uma **Carta de Defesa Semáforo verde** ou a **Carta de Proteção Direito de passagem** no início da partida.

CARTAS DE ATAQUE E DEFESA

- Se quiseres atrasar um adversário, coloca uma **Carta de Ataque Limite de velocidade** na sua pilha de velocidade. A **Carta de Ataque Limite de velocidade** pode ser combinada com qualquer um dos outros quatro tipos de **Cartas de Ataque**.
- Para **impedir** que um adversário conduza, podes atacá-lo. Para isso, coloca uma **Carta de Ataque** na sua pilha de batalha, exceto uma **Carta de Ataque Limite de velocidade**.
- Se um adversário jogar uma **Carta de Ataque** na tua pilha de batalha, deves jogar a **Carta de Defesa** correspondente para poderes jogar novamente uma **Carta de Quilómetros** e avançar.



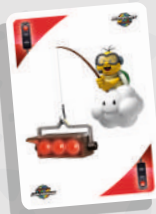
Nota: Um jogador não pode ser atacado simultaneamente com dois ataques na sua pilha de batalha. Em contrapartida, pode ser alvo de um **Ataque** na sua pilha de batalha e de um **Limite de velocidade** na sua pilha de velocidade!

CARTAS DE ATAQUE

CARTAS DE DEFESA

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"**.



Semáforo vermelho Semáforo verde

LÍMITE DE VELOCIDADE

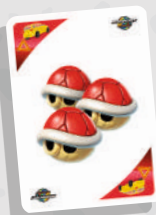
Esta **Carta de Ataque** impede os teus adversários de jogar **Cartas de Quilómetros** superiores a 50 km. Esta carta é cancelada pela **Carta de Ataque "Fim do limite de velocidade"**.



Limite de velocidade 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"**.



Sem gasolina Gasolina

PNEU FURADO

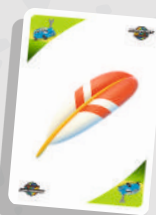
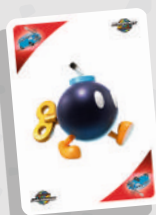
Esta **Carta de Ataque** impede os teus adversários de jogar uma **Carta de Quilómetros** enquanto não jogarem uma **Carta de Defesa "Pneu sobressalente"**.



Pinchazo 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"**.



Acidente Oficina de reparação

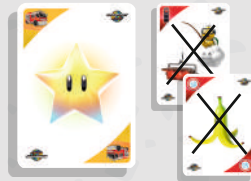
CARTAS DE PROTEÇÃO

As **Cartas de Proteção** proporcionam imunidade contra os **ataques** a que correspondem ao longo da partida.

- Joga uma **Carta de Proteção** para impedir que os teus adversários usem uma determinada **Carta de Ataque** durante a partida.
- Se houver uma **Carta de Ataque** na tua pilha de batalha e jogares a **Carta de Proteção** correspondente, esta carta anula automaticamente o efeito do ataque.
- Quando jogas uma **Carta de Proteção**, podes jogar novamente imediatamente.

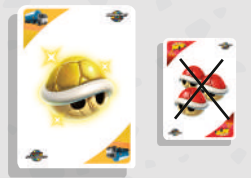
DIREITO DE PASSAGEM

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"**.



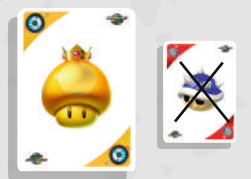
CISTERNA DE GASOLINA

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

O **"GOLPE DE MESTRE"** ocorre quando jogas uma **Carta de Proteção** imediatamente após um adversário ter colocado a **Carta de Ataque** correspondente na tua pilha de batalha, mesmo quando não é o teu turno.

Exemplo: um adversário coloca uma **Carta de Ataque Sem Gasolina** na tua pilha de batalha, mas tu tens a **Carta de Proteção Cisterna de Gasolina** na tua mão, por isso gritas imediatamente **"GOLPE DE MESTRE!"** e anulas o ataque.

O **"GOLPE DE MESTRE"** oferece-te 3 vantagens:

- Mesmo sem ser o teu turno, jogas e anulas imediatamente o efeito do ataque.
- Compras uma carta do dispensador para repor a tua mão, pois acabaste de jogar uma carta e antes não compraste nenhuma do dispensador..
- De seguida, jogas outra vez. Compra outra carta do dispensador e joga como se fosse o teu turno. Depois, o turno passa para o jogador à tua esquerda. Se houver outros jogadores entre ti e o jogador que te atacou, esses perdem o turno.

Nota: uma vez jogada, a **Carta de Proteção** torna-te imune aos mesmos ataques durante o resto da partida.

Importante: para indicar que jogaste a **Carta de Proteção** como um **"GOLPE MESTRE"**, coloca-a na horizontal na tua "Área de Jogo".

Guarde as instruções para referência futura.



Jumbo Group
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

© 1954-2025 Jumbo Group

jumboplay.com

© Nintendo

1110100913 - PT