

ZAG  
HERSCHELT

6-99

Miraculous



DICE-DUEL  
WÜRFEL-DUELL



Ravensburger



DE

## WÜRFEL-DUELL

Ravensburger® Spiele Nr. **20 893 7**

Ein spannendes Würfel-Wettlaufspiel

mit den Superhelden aus der TV-Serie „Miraculous“.

Für **2–4** Spieler\* ab **6** Jahren.

### Inhalt:

1 Spielplan

(4 Teile)

8 Spielfiguren

+ Aufsteller

2 Würfel

(rot und schwarz)



Eigentlich sind Marinette, Adrien, Zoé und Alya ganz normale Teenager... Aber mit Hilfe eines besonderen Schmuckstücks, einem Miraculous, und ihren kleinen Zauberwesen, den Kwamis, können sich die 4 Freunde in Superhelden verwandeln! Dann wird aus Marinette die Superheldin Ladybug, Adrien wird zu Cat Noir, aus Zoé wird Vesperina und Alya verwandelt sich in Rena Rouge. Gemeinsam stellen sich die 4 Superhelden gegen die Bösewichte Hawk Moth, Chameleon und Mayura. Helft den Superhelden, besiegt die 3 Bösewichte im Würfel-Duell und versucht so schnell wie möglich das Ziel zu erreichen, um die Kwamis zu beschützen.

*\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.*

**Ziel des Spiels** ist es, mit den eigenen zwei Spielfiguren das Ziel zu erreichen.

### **Vorbereitung:**

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Jeder erhält zwei zusammengehörende Spielfiguren und stellt diese auf das Startfeld. Die beiden Würfel haltet ihr bereit.

### **Los geht's**

Der größte Miraculous-Fan darf beginnen, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist würfelt mit dem roten Würfel und zieht eine seiner beiden Spielfiguren entsprechend der gewürfelten Zahl auf dem Spielplan voran. Dabei dürfen mehrere Figuren auf einem Feld stehen.

Auf dem Weg entdeckt ihr verschiedene **Sonderfelder**:

Landet ihr auf dem Feld mit **Ladybugs Yo-Yo**, dürft ihr entlang der Yo-Yo Schnur nach oben klettern und den Weg abkürzen.

Erreicht ihr das grüne Feld mit der **Katzenpfote**, setzt Cat Noir seine besondere Superkraft (Katalysmus) ein und beeinflusst das Spielgeschehen: Wer auf dem Katalysmus-Feld landet, darf die am weitesten vorne liegende Spielfigur mit der am weitesten hinten liegenden Spielfigur vertauschen. (Spielfiguren, die noch auf dem Startfeld stehen, sind ausgeschlossen.)

*Dazu ein Beispiel: In Führung liegt die Spielfigur „Marinette“, ganz hinten auf dem Spielparcours steht „Rena Rouge“ – diese beiden Spielfiguren tauschen nun ihre Plätze: Plötzlich liegt „Rena Rouge“ in Führung und „Marinette“ steht ganz hinten.*

Erreicht ihr eines der **3 Bösewicht-Felder** wird es spannend: Zeigt, was in euch steckt und besiegt die Schurken im **Würfel-Duell!** Würfelt dazu mit beiden Würfeln:



Zeigt der rote Würfel die höhere Zahl?

Super, Gewonnen! Ihr dürft entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem roten Würfel weiterziehen.



Zeigt der schwarze Würfel die höhere Zahl? Leider habt ihr das Duell verloren und müsst entsprechend der Augenzahl des schwarzen Würfels zurückziehen.

Zeigen beide Würfel die gleiche Zahl, würfelt ihr noch einmal.

**Das Spiel endet**, sobald der erste Spieler seine beiden Spielfiguren mit genauer Zahl ins Ziel zu den Kwamis ziehen konnte. Er hat das Spiel gewonnen und die Kwamis sind geschützt!



© 2022

Miraculous™ is a trademark of ZAGTOON - Method.

© 2022 ZAGTOON - METHOD ANIMATION



# DUEL DE DÉS

Jeux Ravensburger® n° 20 893 7

Un passionnant jeu de dés et de parcours  
avec les super-héros de la série TV « Miraculous ».

Pour 2 à 4 joueurs\* à partir de 6 ans.

## Contenu :

1 plateau de jeu

(en 4 parties)

8 pions +

8 socles

2 dé (rouge et noir)



Dans la vraie vie, Marinette, Adrien, Zoé et Alya sont des adolescents comme les autres. Mais grâce à un bijou extraordinaire, un Miraculous, et aux petits êtres magiques qui lui sont liés, les Kwamis, les 4 amis se métamorphosent en super-héros : Marinette, Adrien, Zoé et Alya se transforment alors respectivement en Ladybug, Chat Noir, Vesperia et Rena Rouge. Ensemble, les 4 super-héros affrontent les méchants : Papillon, Caméléon et Mayura. Aidez les super-héros à vaincre les 3 méchants au cours de duels de dés et tentez d'atteindre l'arrivée le plus vite possible pour protéger les Kwamis.

*\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.*

**Le but du jeu** consiste à atteindre l'arrivée le premier avec ses deux pions.

### **Mise en place**

Assemblez le plateau de jeu et installez-le au milieu de la table. Chaque joueur choisit les deux pions correspondants et les place sur la case Départ. Gardez les deux dés à portée de main.

### **Déroulement du jeu**

Le plus grand fan de Miraculous commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. À votre tour de jeu, lancez le dé rouge et avancez l'un de vos pions sur le plateau du nombre de cases obtenu. Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case.

Le parcours comprend différentes **cases spéciales** :

Si vous vous arrêtez sur la case **Yoyo de Ladybug**, vous pouvez grimper le long du fil du yoyo et ainsi prendre un raccourci.

Si vous atteignez une case avec une **patte de chat verte**, Chat Noir utilise son super-pouvoir (Cataclysme) et influence le déroulement du jeu : si vous vous arrêtez sur la case Cataclysme, intervertissez la position du premier et du dernier joueur sur le parcours. (Les pions sur la case Départ ne sont pas pris en compte.)

Dès que vous atteignez une des **3 cases Méchant**, la tension monte : il est temps de révéler le pouvoir qui est en vous et de vaincre ce méchant dans un **duel aux dés** ! Lancez les deux dés :

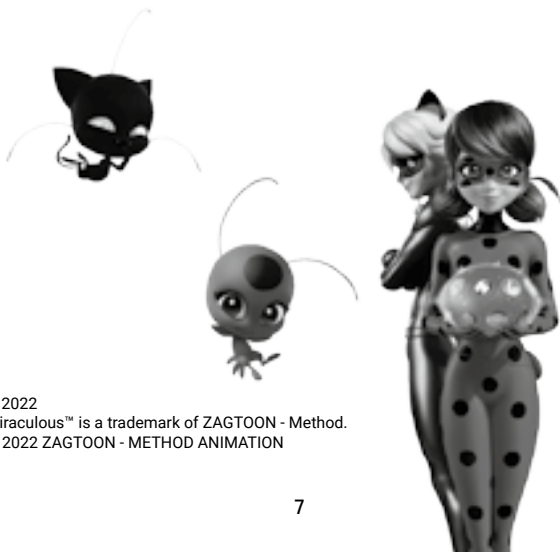


Si la valeur du dé rouge est supérieure, super ! vous avez gagné ! Vous pouvez avancer du nombre de cases indiqué.



Par contre, si la valeur du dé noir est supérieure, vous avez malheureusement perdu le duel et devez reculer du nombre de cases correspondant.

**La partie prend fin** dès qu'un joueur rejoint le premier les Kwamis sur la dernière case en obtenant le résultat exact. Il remporte la partie et les Kwamis sont protégés.



© 2022

Miraculous™ is a trademark of ZAGTOON - Method.

© 2022 ZAGTOON - METHOD ANIMATION



IT

## DUELLO AI DADI

Gioco Ravensburger® n° 20 893 7

Divertente gara con i dadi e i supereroi della serie TV "Miraculous".

Per 2-4 giocatori\* dai 6 anni in su.

### Contenuto:

1 tabellone  
(composto da

4 pezzi)

8 pedine +  
pedistallo

2 dadi

(rosso e nero)



Marinette, Adrien, Zoé e Alya sono adolescenti del tutto normali... ma con l'aiuto del Miraculous, un gioiello magico speciale, e delle loro piccole creature fatate, i Kwami, i 4 amici possono diventare dei supereroi! Marinette si trasforma in Ladybug, Adrien in Cat Noir, Zoé in Vesperia e Alya in Rena Rouge. I 4 supereroi devono riuscire a sconfiggere i malvagi Hawk Moth, Camaleonte e Mayura.

Aiutate i supereroi a battere i 3 malvagi in un duello ai dadi e tentate di raggiungere velocemente l'obiettivo per mettere in salvo i Kwami.

*\* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.*



## Scopo del gioco

è raggiungere l'obiettivo con entrambe le proprie pedine.

## Preparazione

Componete il puzzle del tabellone e poi appoggiatelo al centro del tavolo. Ogni giocatore prende due pedine abbinata e le mette sulla casella di partenza. Tenete pronti i due dadi.

## Si comincia

Inizia la partita il fan più sfegatato di Miraculous, poi si prosegue a turno, in senso orario.

Il giocatore di turno lancia il dado rosso e poi fa avanzare una delle proprie pedine per il numero di caselle corrispondente al numero ottenuto con il lancio del dado. Su una casella possono sostare più pedine.

Lungo il percorso scoprirete diverse **caselle speciali**.

Il giocatore che si ferma sulla casella dello **Yo-Yo** di **Ladybug** può arrampicarsi lungo la corda dello Yo-Yo; salendo accorcia così il percorso.

La casella con le **impronte verdi di gatto** attiva il superpotere speciale (Cataclisma) di Cat Noir che modifica la situazione del gioco: il giocatore che si ferma sulla casella Cataclisma può scambiare la pedina che si trova più avanti con quella che si trova più indietro (sono escluse le pedine ancora ferme sulla casella di partenza).

*Esempio: lungo il percorso, la pedina di "Marinette" si trova in testa, davanti a tutte le altre, invece la pedina "Rena Rouge" è l'ultima, dietro a tutte le altre. Le due pedine si scambiano di posto: ora è "Rena Rouge" a trovarsi in prima posizione mentre "Marinette" è l'ultima.*

Le **3 caselle dei cattivi** rendono la partita elettrizzante: dimostrate il vostro coraggio e affrontate i cattivi in un **duello ai dadi!** In questo caso si lanciano entrambi i dadi:



Il numero più alto è comparso sul dado rosso? Ottimo, avete vinto! Potete avanzare lungo il percorso per il numero di caselle corrispondente ai punti ottenuti con il lancio del dado rosso.



Il numero più alto è comparso sul dado nero? Purtroppo avete perso il duello e dovete retrocedere lungo il percorso per il numero di caselle corrispondente ai punti ottenuti con il lancio del dado nero.

Se su tutti e due i dadi è comparso lo stesso numero, lanciateli un'altra volta.

**Vince** chi, con il numero esatto del lancio del dado, riesce a raggiungere per primo l'obiettivo dei Kwami. La partita è terminata e i Kwami sono in salvo!





# DICE DUEL

Ravensburger® Game No. **20 893 7**

An exciting race with dice, featuring the superheroes from the TV show "Miraculous".

**2-4** players. Ages **6+**.

## Contents:

- 1 game board  
(4 parts)
- 8 playing pieces  
+ bases
- 2 dice  
(red and black)



Marinette, Adrien, Zoé, and Alya are normal teenagers living in modern-day Paris. But when evil arises, they are able to transform into Superheroes with the help of the Miraculous (their magical jeweled objects) and the Kwamis (their little magical friends). Marinette transforms into the superhero Ladybug; Adrien becomes Cat Noir; Zoé becomes Vesperina; and Alya transforms into Rena Rouge.

Together, they fight the Villains: Hawk Moth, Chameleon, and Mayura. Help the Superheroes protect the Kwamis by defeating the Villains in an exciting race!

### **Objective:**

Be the first player to finish the dice duel race with both of your pieces.

### **Setup**

- Assemble the game board and place it in the middle of the table.
- Place the 2 dice in a location all players can easily reach.
- Each player selects a Superhero and places both of its corresponding game pieces on the Start space.

### **Let's begin!**

The biggest Miraculous fan is the starting player, then players take turns in clockwise order. The first player to reach the finish wins!

#### Playing a turn

1. Roll the red die, then advance one of your Superhero game pieces that many spaces on the board. A space can be occupied by multiple pieces at once.
2. If the piece lands on a blank space, nothing happens. If it lands on one of the following special spaces, complete the accompanying action.

#### Superhero Spaces

- Ladybug's Yo-yo: Take a shortcut by climbing the yo-yo string.
- Green Cat Paw: Cat Noir uses his Cataclysm special power to influence the game. Swap the game piece closest to the finish with the game piece that is farthest behind. It does not matter who the pieces belong to. Ignore any game pieces that are still on the Start space.

## Villain Spaces

Show them what you are capable of and defeat the Villains in a dice duel!

Roll both the red and black dice. The red die represents the Superhero, and the black die is the Villain.



If the red die has a higher result: Congratulations, the Superhero wins the duel! Advance a number of spaces equal to the result of the red die.



If the black die has a higher result: Uh oh, the Villian wins the duel! Retreat a number of spaces equal to the result of the black die.

If both dice show the same number, roll again.

**The game ends** when the first player reaches the finish with both of their pieces. That player wins the game and the Kwamis are saved!

Note: The winning player's die result must exactly match the number of spaces to the finish. If it doesn't, the piece remains on its current space and the player must try again on their next turn.



© 2022

Miraculous™ is a trademark of ZAGTOON - Method.

© 2022 ZAGTOON - METHOD ANIMATION



NL

**DOBBEL-DUEL**

Ravensburger® spel nr. **20 893 7**  
Een spannend dobbel-wedstrijdspel  
met de superhelden uit de tv-serie "Miraculous".  
Voor **2-4** spelers\* vanaf **6** jaar.

**Contents:**

- 1 spelbord (4 delen)
- 8 speelfiguren  
+ opzetvoetjas
- 2 dobbelstenen  
(rood en zwart)



Eigenlijk zijn Marinette, Adrien, Zoé en Alya hele normale tieners... Maar met behulp van een bijzonder sieraad, een Miraculous, en hun kleine toverwezens, de Kwami's, kunnen de 4 vrienden in superhelden veranderen! Marinette wordt superheldin Ladybug, Adrien wordt Cat Noir, Zoé wordt Vesperina en Alya verandert in Rena Rouge. Samen nemen de 4 superhelden het op tegen de schurken Hawk Moth, Chameleon en Mayura. Help de superhelden, versla de 3 schurken in het dobbel-duel en probeer zo snel mogelijk het doel te bereiken om de Kwami's te beschermen.

*\*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.*

## **Doel van het spel**

is, met de eigen beide speelfiguren het doel te bereiken.

## **Voorbereiding**

Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel. Iedere speler krijgt twee bij elkaar passende speelfiguren en zet die op het startveld. Leg de beide dobbelstenen klaar.

## **Het gaat beginnen**

De grootste Miraculous-fan mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Wie aan de beurt is gooit met de rode dobbelsteen en zet één van zijn speelfiguren het aantal gegooide ogen op het spelbord vooruit. Daarbij mogen meerdere figuren op een veld staan.

Onderweg ontdek je verschillende **speciale velden**:

Kom je op het veld met **Ladybug Yo-Yo**, dan mag je langs de Yo-Yo ketting naar boven klimmen en een kortere weg nemen.

Kom je op het veld met de **groene kattenpoten**, dan zet Cat Noir zijn speciale superkracht (katalyse) in en beïnvloedt het spel: wie op het katalyse-veld komt, ruilt de positie van de speelfiguur die het verst vooraan staat met de speelfiguur die het verst achteraan staat. (Speelfiguren die nog op het startveld staan, zijn uitgezonderd.)

Bereiken jullie één van de **3 schurken-velden** dan wordt het spannend: laat zien wat je in je hebt en versla de schurken in een **dobbel-duel!** Gooi daarvoor met beide dobbelstenen:

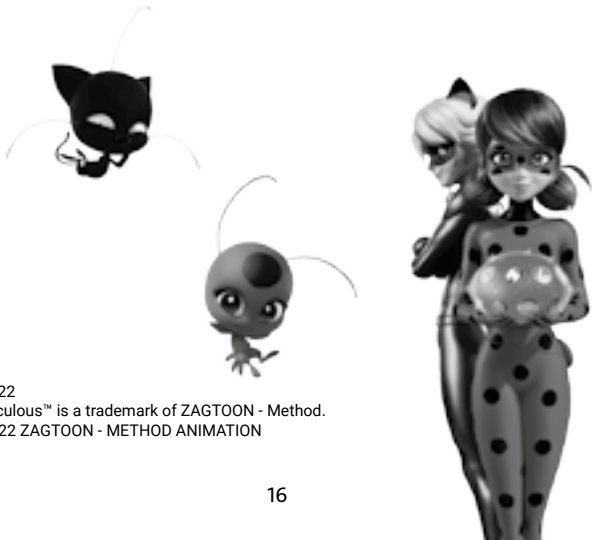


Heeft de rode dobbelsteen het hoogste getal? Super, gewonnen! Je mag het gegooide aantal ogen van de rode dobbelsteen verder zetten.



Heeft de zwarte dobbelsteen echter het hoogste getal? Dan heb je het duel helaas verloren en moet je het aantal ogen van de zwarte dobbelsteen terugzetten.

**Het spel eindigt**, zodra de eerste speler zijn beide speelfiguren met een juist aantal ogen op het doel bij de Kwami's heeft gezet. Hij heeft het spel gewonnen en de Kwami's zijn beschermd!







## DUELO DE DADOS

Juegos Ravensburger® n.º 20 893 7

Una emocionante carrera con dados con los superhéroes de la serie de TV «Miraculous».

Para 2-4 jugadores\* a partir de 6 años.

### Contenido:

1 tablero

(compuesto  
por 4 piezas)

8 figuritas + pedestales

2 dados (rojo y negro)



En realidad, Marinette, Adrien, Zoé y Alya son unos adolescentes totalmente normales... ¡Pero con la ayuda de una joya especial, un prodigio, y sus pequeñas criaturas mágicas, los kwamis, estos cuatro amigos pueden convertirse en superhéroes! Así se transforman Marinette en la superheroína Ladybug, Adrien en Cat Noir, Zoé en Vesperia y Alya en Rena Roja. Juntos, los cuatro superhéroes se enfrentan a los villanos Lepidóptero, Camaleón y Mayura.

Ayudad a los superhéroes, venced a los 3 villanos en el duelo de dados e intentad llegar a la meta lo más rápido posible para proteger a los kwamis.

\* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

## Objetivo del juego

Llegar a la meta con las dos figuritas propias.

## Preparación

Montad el tablero como si fuera un puzle y colocadlo en el centro de la mesa. Cada jugador recibe una pareja de figuritas correspondientes y las sitúa en la casilla de salida. Preparad también los dos dados.

## ¡A jugar!

Empieza la partida el mayor fan de «Miraculous» y luego se sigue jugando por turnos en sentido horario. El jugador de turno tira el dado rojo y avanza una de sus dos figuritas por el tablero tantas casillas como indique el dado. Puede haber más de una figurita en una misma casilla.

Por el recorrido encontraréis diferentes **casillas especiales**:

Si caéis en una casilla con el **yoyó de Ladybug**, podéis trepar por el hilo del yoyó y atajar.

Si caéis en la casilla con la **huella de gato verde**, Cat Noir emplea su superpoder especial (cataclysm) para influir en el desarrollo del juego: quien caiga en la casilla del cataclysm debe intercambiar la posición de la figurita más adelantada en el recorrido con la de la más atrasada. (Las figuritas que aún estén en la casilla de salida no se tienen en cuenta.)

Cuando lleguéis a una de las **3 casillas de villano**, la partida se pondrá muy emocionante: ¡demostrad de lo que sois capaces y venced a los villanos en un duelo de dados! Para ello, tirad los dos dados:

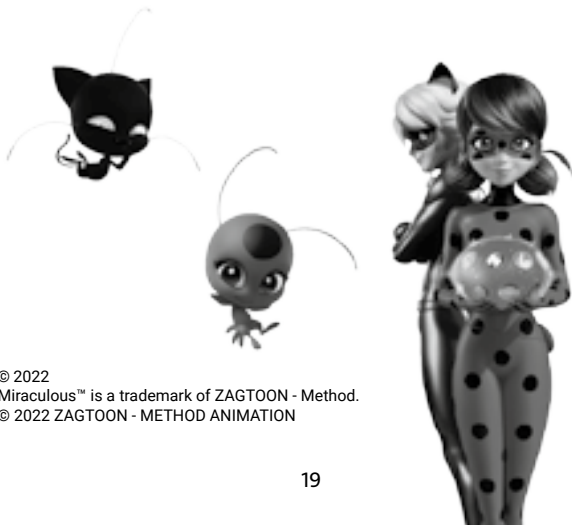


¿El dado rojo muestra el número más alto? ¡Genial, habéis ganado! Podéis seguir avanzando tantas casillas como indique el dado rojo.



¿Es el dado negro el que muestra el número más alto? ¡Qué pena! Habéis perdido el duelo y tenéis que retroceder tantas casillas como muestre el dado negro.

**La partida termina** en cuanto un jugador llegue el primero hasta los kwamis con una tirada exacta. ¡Ese jugador ha ganado la partida y ha conseguido proteger a los kwamis!



© 2022

Miraculous™ is a trademark of ZAGTOON - Method.

© 2022 ZAGTOON - METHOD ANIMATION



PT

## DUELO DE DADOS

Jogo Ravensburger® n.º 20 893 7

Um emocionante jogo de dados com os super-heróis da série de televisão "Miraculous".

Para **2 a 4 jogadores\*** a partir dos **6 anos**.

### Conteúdo:

- 1 tabuleiro  
(4 peças)
- 8 figuras de ação  
+ suportes
- 2 dados  
(vermelho e preto)



Marinette, Adrien, Zoé e Alya são adolescentes normais... Mas com a ajuda de uma joia especial, uma Miraculous, e das suas pequenas criaturas mágicas, os kwamis, os 4 amigos podem transformar-se em super-heróis! Então, Marinette transforma-se na super-heroína Ladybug, Adrien transforma-se no Gato Noir, Zoé na Vesperia e Alya na Fox Rouge. Juntos, os 4 super-heróis enfrentam os vilões Falcão Traça, Camaleão e Mayura.

Ajudem os super-heróis, derrotem os 3 vilões no duelo de dados e tentem alcançar a meta o mais rapidamente possível para proteger os kwamis.

*\* A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos do ponto de vista do género.*

## **Objetivo do jogo**

O objetivo é alcançar a meta com as duas figuras de ação de cada jogador.

## **Preparação**

Montem o tabuleiro e ponham-no no centro da mesa. Todos recebem duas figuras de ação a combinar e têm de as colocar na casa de partida. Tenham os dois dados prontos.

## **Vamos começar**

O maior fã da série Miraculous pode começar, depois o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Quando chega a sua vez, cada jogador lança o dado vermelho e move uma das suas figuras de ação no tabuleiro de acordo com o número que aparece no dado. Pode estar mais do que uma figura na mesma casa.

Pelo caminho, vão descobrir várias **casas especiais**:

Se chegarem à casa do **ioiô da Ladybug**, podem subir pela corda do ioiô e encurtar o caminho.

Se chegarem à casa da **pata de gato verde**, o Gato Noir usa o seu superpoder especial (cataclismo) e influencia o jogo: quem chegar à casa do cataclismo, troca as posições da figura de ação que está mais à frente pela figura de ação que está mais atrás. (As figuras de ação que ainda estiverem na casa de partida ficam excluídas.)

Se chegarem a uma das **3 casas dos vilões**, vai ser emocionante: mostrem do que são capazes e derrotem os bandidos num **duelo de dados**! Para isso, lancem os dois dados:

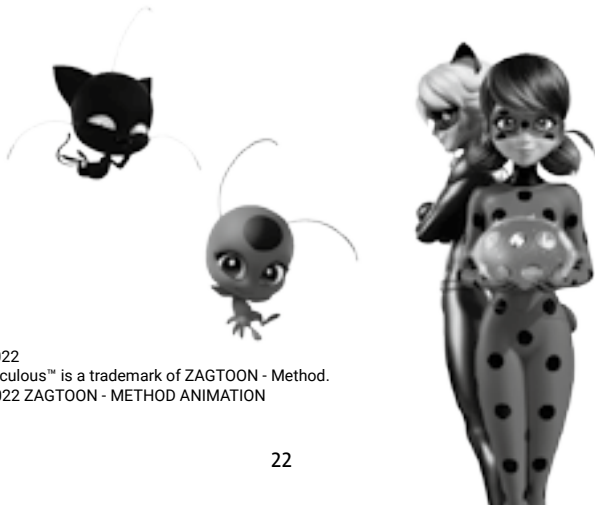


O dado vermelho mostra o número mais alto? Fantástico, ganharam! Podem avançar de acordo com o número de pontos que aparece no dado vermelho.



O dado preto mostra o número mais alto? Infelizmente, perderam no duelo e têm de recuar de acordo com o número de pontos que aparece no dado preto.

**O jogo acaba** assim que o primeiro jogador chega à meta e aos kwamis com as duas figuras de ação e com o número exato. Ganhou o jogo e os kwamis estão protegidos!





# ZAG

© 2022

Miraculous™ is a trademark of ZAGTOON - Method.

© 2022 ZAGTOON - METHOD ANIMATION - TOEI ANIMATION - SAMG - SK BROADBAND  
- AB INTERNATIONAL - DE AGOSTINI EDITORE S.p.A. ALL RIGHTS RESERVED.

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

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

Jeux Ravensburger S.A.S.  
21, rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

Ravensburger S.r.l.  
Via Enrico Fermi, 20 · I-20057 Assago (MI)

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
Units 3-5, Avonbury Business Park  
Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.  
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

Ravensburger B.V.  
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA  
BITM Atomiumsquare Box 357  
B-1020 Brussel – Bruxelles

Ravensburger Ibérica S.L.U.  
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61  
28003 Madrid – España



Ravensburger

230741