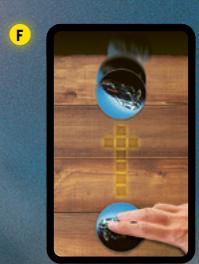


# KNIGHT RIDER™

## KITT VS KARR

**WATCH  
THE  
QUICK  
START  
GUIDE**



## EN KNIGHT RIDER

Lifelong rivals KITT and KARR go head-to-head in a destructive battle for victory. Who will triumph and who will end up a flaming wreck? In the dangerous and shadowy world of Knight Rider, anything goes.

### SET UP

Place the Map cards down in any order, forming a 3 x 3 grid (A). K.I.T.T (red dobblestein) and K.A.R.R (yellow dobblestein) start in opposite corners.

Place the Stunt discs to one side. Take your matching deck of Drive cards and shuffle them. Place them face down next to you. Pick up the top three cards.

### RIM OF THE GAME

Drain your opponent's energy by racing around the map and performing stunts to either attack or defend. The player who avoids losing all their Drive cards at the end of the game wins.

### DRIVE CARDS (B)

Each card shows directions of travel, speed and a dashboard colour start button. Your Car dice can drive in the direction shown on the card. Your direction of travel depends on the orientation of your Car - you can change this before playing. Drive cards at the start of the round. Some cards have varying directions of travel that let you choose where to drive. The number represents your speed - the player with the fastest speed goes first in each round. The dashboard button is used to activate stunts. If the colour of your current dashboard button matches that of your last Drive card played, you can play a stunt.

### HOW TO PLAY

- Orienteer your car (forward, backwards, left or right) on the map.
- Choose a Drive card (B) from your hand to play face down.
- Flip over. Whoever has the fastest speed goes first.
- If the colour button matches your previous card you can choose to activate a stunt - see stunts.
- Stunts can be used to attack your opponent, defend an attack or move past or through roadblocks.
- If the attack stunt is a success the opponent loses 2 Drive cards from their draw deck UNLESS they are able to defend. If you fail the stunt, you lose 2 Drive cards from your deck.
- To defend an attack you must have played a matching colour button to your previous card. You can then play a stunt to escape or attack back - this will be the same stunt used against you. If you cannot defend and your opponent successfully attacks, you lose 2 Drive cards from your deck.
- If you defend successfully, you only lose 1 Drive card. If you fail to defend, you lose 2 Drive cards.
- Both players can now either pick up 1 new Drive card or swap their hand for 3 new cards. In this case, move your previous hand to the bottom of the draw deck. If a stunt was performed, regardless of its success or failure, both players move their cars so they are at least 3 spaces away from each other.

### ROADBLOCKS

Each Map card (C) has 4 movement spaces on them, with roadblocks occupying some spaces. If you wish to drive through or past a roadblock you can perform a 2 Wheel / Boost Jump or Ram stunt as long as you played a matching colour button to your previous card. These stunts DO NOT deal damage to your opponent but they can damage you so take care. Lose 1 Drive card if you fail. If you succeed, place your car on the opposite side of the roadblock from the direction you were driving. If you also played the fastest speed card you can now attack your opponent with another stunt from your current space in the same turn.

### STUNTS

Stunts can be used to attack your opponent but also to drive through walls / blockades on the map. Stunts are proximity-based so the nearer you are to your opponent or the roadblock, the easier the stunt becomes.

2 Wheels (D) - This stunt can be used to defend against an attack Stunt. It can also be used to drive past a blockade in a map space. You get 2 attempts to perform the stunt.

If you are 2 spaces away from each other use the Small Disc to perform the stunt. If you are 1 space away from each other use the Large Disc to perform the stunt.

Place the two wall sections 1 card width apart and about 1 arms length from you. Use your finger to roll your Car disc so it rolls through the wall sections.

2 wielen (D) - Deze stunt kan je gebruiken om een aanvallende stunt af te weren. Hij kan ook worden gebruikt om langs een wegversperring te rijden op de kaart. Je krijgt 2 pogingen voor je stunt.

Als je 2 vakjes verwijderd bent, gebruik je de kleine schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Leg je Autoschiff op de rand van de tafel. Slá de schijf met één hand in de lucht en vang hem met dezelfde hand weer op. De schijf mag de tafel niet raken voor je hem weer opvangt.

Rammen (F) - Deze stunt kan je gebruiken om een voorwerp op de kaart te rammen of een speler aan te vallen. Je krijgt 1 poging voor je stunt. Als je een voorwerp ramt, gebruik je de wegversperringe.

If you are 2 spaces away from each other, use the Small Disc to perform the stunt. If you are 1 space away from each other use the Large Disc to perform the stunt.

Place your opponent's Car Disc on the table. Stand up about 1 arm length away from it. Toss the Flame thrower (G) so it lands on your opponent. It only needs to touch. Don't throw too hard, a light upward throw is best.

After ANY stunt battle in which stunts (B) have been performed, both cars must change their positions so they are at least 3 spaces away from one another.

## EN HOW TO WIN

The last player to keep Drive cards in their hand wins.

## EN KNIGHT RIDER

Aartsrivalen K.I.T.T en K.A.R.R nemen het tegen elkaar op in een destructieve gevecht om de overwinning. Wie overwint en wie blijft achter is een brandend wrak? In de gevarende en duisterse wereld van Knight Rider is alles mogelijk.

### SPEL OPZETTEN

Leg de plattegrondkarten willekeurig in een rooster van 3 x 3 grid (A). K.I.T.T (rode dobblestein) en K.A.R.R (gele dobblestein) starten in tegenoverliggende hoeken. Leg de stuntschijven naast je.

Neem jouw stalen rijkarten en schud ze. Leg ze met de onderzijde naar boven naast je. Neem de bovenste drie kaarten.

### DOEL VAN HET SPEL

Leg de wegversperringen en schud ze. Leg ze met de onderzijde naar boven naast je. Neem de bovenste drie kaarten.

### RIJKAARTEN (B)

Elke kaart toont je richting, snelheid en een stuncknop op het dashboard. De dobblestein beweegt in de richting aangegeven op de kaart. Welke richting je uitgaat, hangt af van de oriëntatie van je wagen, en die kun je veranderen voor je rijkarten speelt bij het begin van de ronde. Met sommige kaarten kun je kiezen welke richting je uitgaat. Het spel is snelheid. De speler met de hoogste snelheid in een ronde mag beginnen. De dashboardschijf wordt gebruikt om stunts te activeren. Als de kleur van je huidige dashboardschijf dezelfde is als op je recent gesteekte rijkart, kun je een stunt spelen.

### ZO WIN JE

De laatste speler die rijkarten in zijn of haar hand heeft, is de winnaar.

Vlammenwerper (G) - Deze stunt kan je gebruiken om een speler aan te vallen. Je krijgt 3 pogingen voor je stunt.

Als je 2 vakjes van elkaar verwijderd bent, gebruik je de kleine schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Leg de autoschijf op de tegengestander op tafel. Stoercht op, ontgaan er een aantalen van de schijf. Probeer de vlammenwerper op de schijf van je tegengestander te gooien. Aanraken is voldoende. Gooi niet te hard, een lichte onderhandse worp volstaat.

No GUVI gevecht met een of meerdere stunts verplaatsen beide spelers hun wagen, zodat ze minstens 3 vakjes van elkaar staan.

Na GUVI gevecht met een of meerdere stunts verplaatsen beide spelers hun wagen, zodat ze minstens 3 vakjes van elkaar staan.

### RAMM-STUNT (F)

Dit is een gevecht tussen de twee spelers.

Wanneer de 2 spelers tegenover elkaar staan moet de speler die de grootste snelheid heeft de schijf voor de stunt gebruiken.

Leg de Wagen-Scheibe op die Tischkante. Nun muss die Scheibe mit einer Hand nach oben schlagen und mit der gleichen Hand auffangen. Die Scheibe darf den Tisch nicht berühren, bevor du sie auffangst.

Ramm-Stunt (F) - Dient als gevecht op tafel.

Wanneer de 2 spelers tegenover elkaar staan moet de speler die de grootste snelheid heeft de schijf voor de stunt gebruiken.

Leg de Wagen-Scheibe op die Tischkante. Nun muss die Scheibe mit einer Hand nach oben schlagen und mit der gleichen Hand auffangen. Die Scheibe darf den Tisch nicht berühren, bevor du sie auffangst.

### TURBO BOOST (E)

Wanneer de 2 spelers tegenover elkaar staan moet de speler die de grootste snelheid heeft de schijf voor de stunt gebruiken.

Leg de Wagen-Scheibe op die Tischkante. Nun muss die Scheibe mit einer Hand nach oben schlagen und mit der gleichen Hand auffangen. Die Scheibe darf den Tisch nicht berühren, bevor du sie auffangst.

### STUCCO SPRING (B)

Wanneer de 2 spelers tegenover elkaar staan moet de speler die de grootste snelheid heeft de schijf voor de stunt gebruiken.

Leg de Wagen-Scheibe op die Tischkante. Nun muss die Scheibe mit einer Hand nach oben schlagen und mit der gleichen Hand auffangen. Die Scheibe darf den Tisch nicht berühren, bevor du sie auffangst.

### WALL JUMP (D)

Wanneer de 2 spelers tegenover elkaar staan moet de speler die de grootste snelheid heeft de schijf voor de stunt gebruiken.

Leg de Wagen-Scheibe op die Tischkante. Nun muss die Scheibe mit einer Hand nach oben schlagen und mit der gleichen Hand auffangen. Die Scheibe darf den Tisch nicht berühren, bevor du sie auffangst.

### FLAME THROWER (G)

Wanneer de 2 spelers tegenover elkaar staan moet de speler die de grootste snelheid heeft de schijf voor de stunt gebruiken.

Leg de Wagen-Scheibe op die Tischkante. Nun muss die Scheibe mit einer Hand nach oben schlagen und mit der gleichen Hand auffangen. Die Scheibe darf den Tisch nicht berühren, bevor du sie auffangst.

### ROADBLOCK (C)

Wanneer de 2 spelers tegenover elkaar staan moet de speler die de grootste snelheid heeft de schijf voor de stunt gebruiken.

Leg de Wagen-Scheibe op die Tischkante. Nun muss die Scheibe mit einer Hand nach oben schlagen und mit der gleichen Hand auffangen. Die Scheibe darf den Tisch nicht berühren, bevor du sie auffangst.

### WEGBERSPERRING (H)

Wanneer de 2 spelers tegenover elkaar staan moet de speler die de grootste snelheid heeft de schijf voor de stunt gebruiken.

Leg de Wagen-Scheibe op die Tischkante. Nun muss die Scheibe mit einer Hand nach oben schlagen und mit der gleichen Hand auffangen. Die Scheibe darf den Tisch nicht berühren, bevor du sie auffangst.

### STUNTS

Stunts kunnen verwijderd worden, deinenen een aantalen van je tegenstander.

Als je 2 vakjes verwijderd bent, gebruik je de kleine schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 2 vakjes verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent, gebruik je de grote schijf voor de stunt.

Als je 1 vakje verwijderd bent

3 x 3 (A). KITT (dados rojos) y KARR (dados amarillos) empiezan en esquinas opuestas. Coloca los discos de acrobacias a un lado.

Toma tu mazo de emparejamiento de cartas de Conducción y barajádalo. Colócalo boca abajo junto a ti. Coge las tres primeras cartas.

#### OBJETIVO DEL JUEGO

Drena la energía de tu oponente corriendo por el mapa y realizando acrobacias para atacar o para defenderse. Gana el jugador que evita perder sus tres cartas de Conducción al final del juego.

#### CARTAS DE CONDUCCIÓN (B)

Cada carta tiene 4 direcciones de viaje, velocidad y un botón de acrobacia de color en el tablero. Los dados de tu coche pueden conducir en la dirección que se muestra en la carta. Tu dirección de viaje depende de la orientación de tu coche; puedes combinarla antes de jugar las cartas de Conducción al comienzo de la ronda. Algunas cartas tienen diferentes direcciones de viaje que te permiten elegir dónde conducir. El número representa tu velocidad - el jugador con la velocidad más rápida va primero en cada ronda. El botón del tablero se usa para activar acrobacias. Si el color del botón del panel actual coincide con el de tu última carta de Conducción jugada, puedes realizar una acrobacia.

#### CÓMO SE JUEGA

1. Orienta tu coche (hacia adelante, hacia atrás, izquierda o derecha) en el mapa.

2. Elije una carta de Conducción (B) de tu mano para jugar boca abajo.

3. Dale la vuelta. Empieza el que tenga la velocidad más rápida.

4. Si el botón de color coincide con tu carta anterior, puedes optar por activar una acrobacia - consultar Acrobacias.

5. Las acrobacias se pueden usar para atacar o tu oponente, defenderte de un ataque o pasar o atravesar obstáculos.

6. Si la acrobacia de ataque es un éxito, el oponente pierde 2 cartas de Conducción de su mazo de robo a MENOS que pueda defenderse. Si tú fallas en la acrobacia, TÚ pierdes 2 cartas de Conducción de tu mazo.

7. Para defenderte de un ataque, debes haber jugado un botón del mismo color que tu carta anterior. A continuación, puedes realizar una acrobacia para escapar o atacar. No puedes ser el responsable lancelor forte, es suficiente un piccolo lanciao verso el oponente.

8. Si te defendes con éxito, solo perderás 1 carta de Conducción. Si no te defiendes, pierdes 2 cartas de Conducción.

9. Ambos jugadores pueden ahora elegir 1 nueva carta de Conducción o intercambiar su mano por 3 cartas nuevas. En este caso, muve tu mano anterior a la parte inferior del mazo de robo.

Si se ha realizado una batalla de acrobacias, independientemente de su éxito o fracaso, ambos jugadores mueven sus coches para que estén al menos a 3 espacios de distancia entre sí.

#### OBSTÁCULOS

Cada carta de Mapa (C) tiene 4 espacios de movimiento, con obstáculos que ocupan algunos espacios. Si deseas atravesar o superar un obstáculo, puedes realizar una acrobacia de 2 ruedas, salto de impulso o siéntate siemr que hayas jugado un botón de color que coincida con tu carta anterior. Estas acrobacias NO hacen daño a tu oponente, pero pueden dañarte a ti, así que ten cuidado. Pierdes 1 carta de Conducción si fallas. Si lo consigues, coloca tu coche en el lado opuesto del obstáculo desde la dirección en la que conduces.

Si también has jugado la carta de velocidad más rápida, ahora puedes atacar a tu oponente con otra acrobacia de tu espacio actual en el mismo turno.

#### ACROBAZIAS

Las acrobacias se pueden usar para atacar a tu oponente, pero también para atravesar paredes u obstáculos en el mapa. Las acrobacias se basan en la proximidad, por lo que cuanto más cerca estés de tu oponente o del obstáculo, más fácil será la acrobacia.

2 ruedas (D) - esta acrobacia se puede utilizar para defenderse de una acrobacia de ataque. También se puede utilizar para pasar por un obstáculo en un espacio del mapa. Tienes 2 intentos para realizar la acrobacia.

Si estás a 2 espacios de distancia el uno del otro, usad el disco pequeño para realizar la acrobacia.

Si estás a 1 espacio de distancia el uno del otro, usad el disco grande para realizar la acrobacia.

Coloca los dos secciones de la pared a una distancia de 1 carta de arriba y aproximadamente a 1 brazo de distancia de ti. Utiliza tu dedo para hacer rodar el disco de tu coche de modo que pase por las secciones de la pared.

Salto de impulso (E) - Esta acrobacia se puede usar para saltar sobre un obstáculo o atacar a unjugador o como defensa para impulsarse fuera del camino. Tienes 2 intentos para realizar la acrobacia.

Si estás a 2 espacios de distancia el uno del otro, usad el disco pequeño para realizar la acrobacia.

Si estás a 1 espacio de distancia el uno del otro, usad el disco grande para realizar la acrobacia.

Coloca el disco de tu coche en el borde de la mesa. Con una mano debes lanzarlo al aire y atraparlo con la misma mano. El coche no debe tocar la mesa antes de que lo atrape.

Ariete (F) - Esta acrobacia se puede usar para embestir un objeto en el mapa o atacar a un jugador. Tienes 1 intento para realizar la acrobacia. Si embistes un objeto, utiliza la ficha de obstáculo.

Si estás a 2 espacios de distancia el uno del otro, usad el disco grande para realizar la acrobacia.

Coloca los discos de coche a una ficha de pared a un brazo de distancia. El atacante mueve su coche para que golpee al oponente o la pared fuera de la mesa.

Lanzallamas (G) - Esta acrobacia se puede usar para atacar a un jugador. Tienes 3 intentos para realizar la acrobacia.

Si estás a 2 espacios de distancia el uno del otro, usad el disco pequeño para realizar la acrobacia.

Si estás a 1 espacio de distancia el uno del otro, usad el disco grande para realizar la acrobacia.

Coloca el disco del coche de tu oponente sobre la mesa. Levántate aproximadamente a 1 brazo de distancia y tira el lanzallamas para que caiga sobre tu oponente. Solo se necesita que toque. No lances demasiado fuerte, lo mejor es un lanzamiento ligero hacia arriba.

Después de CUALQUIER batalla de acrobacias, ambas coches deben cambiar de posición para que estén al menos a 3 espacios de distancia

#### CÓMO SE GANA

Gana el último jugador que tenga cartas de Conducción en su mano.

## IT KNIGHT RIDER

Gli altri i tuoi K.I.T.T. e K.A.R.R. testa a testa in una sanguinosa battaglia per la vittoria: Chi trionferà e chi finirà come una carcassa in fiamme? Nell'oscuro e infido mondo di Knight Rider, tutto è permesso.

#### PREPARAZIONE

Sistemate il tavolo con le direzioni di viaggio, velocità e un botón de acrobacias de color en el tablero. Los dados de tu coche pueden conducir en la dirección que se muestra en la carta. Tu dirección de viaje depende de la orientación de tu coche; puedes combinarla antes de jugar las cartas de Conducción al comienzo de la ronda. Algunas cartas tienen diferentes direcciones de viaje que te permiten elegir dónde conducir. El número representa tu velocidad - el jugador con la velocidad más rápida va primero en cada ronda. El botón del tablero se usa para activar acrobacias. Si el color del botón del panel actual coincide con el de tu última carta de Conducción jugada, puedes realizar una acrobacia.

#### CÓMO SE JUEGA

1. Orienta tu coche (hacia adelante, hacia atrás, izquierda o derecha) en el mapa.

2. Elije una carta de Conducción (B) de tu mano para jugar boca abajo.

3. Dale la vuelta. Empieza el que tenga la velocidad más rápida.

4. Si el botón de color coincide con tu carta anterior, puedes optar por activar una acrobacia - consultar Acrobacias.

5. Las acrobacias se pueden usar para atacar a tu oponente, defenderte de un ataque o pasar o atravesar obstáculos.

6. Si la acrobacia de ataque es un éxito, el oponente pierde 2 cartas de Conducción de su mazo de robo a MENOS que pueda defenderse. Si tú fallas en la acrobacia, TÚ pierdes 2 cartas de Conducción de tu mazo.

#### SCOPO DEL JUEGO

Porta via el agua al tu avversario gareggiando sulla mappa e facendo acrobazie d'attacco o di difesa. Il giocatore che riesce a non perdere tutte le proprie carte Guida alla fine del gioco, vince.

#### CARTE GUIDA (B)

Ogni carta presenta direzioni di viaggio, velocità e un pulsante colorato acrobazia sul cruscotto e una pedina Muro a distanza di 1 braccio. I tuoi K.I.T.T. e K.A.R.R. testa a testa in una sanguinosa battaglia per la vittoria: Chi trionferà e chi finirà come una carcassa in fiamme? Nell'oscuro e infido mondo di Knight Rider, tutto è permesso.

#### CHI VINCE

Il giocatore che riesce a non perdere tutte le sue carte Guida.

## PT KNIGHT RIDER

Eternos rivales, K.I.T.T e K.A.R.R. enfrentam-se numa destrutiva batalha entre a vitória, quem irá triunfar e quem irá acabar num monte de chamas? No perigoso e ensombrado mundo do Knight Rider, tudo é permitido.

#### CARTE GUIDA (B)

Ogni carta mostra direzioni di viaggio, velocità e un pulsante colorato acrobazia sulla cruscotto e una pedina Muro a distanza di 1 braccio. I tuoi K.I.T.T. e K.A.R.R. testa a testa in una sanguinosa battaglia per la vittoria: Chi trionferà e chi finirà come una carcassa in fiamme? Nell'oscuro e infido mondo di Knight Rider, tutto è permesso.

#### CARTE JUGAR (B)

Coloca as cartas de Mapa na mesa em qualquer ordem, formando uma grelha de 3 x 3 (A). K.I.T.T (dado vermelho) e K.A.R.R (dado amarelo) começam em cima opostos. Coloca os discos de Acrobacia nos lados.

#### COMO JOGAR

O seu oponente pode ser usado para saltar sobre um obstáculo ou para atravessar obstáculos em elas.

Se o seu oponente ataca, pode ser usado para escapar ou para defender. O jogador que conseguir evitar de perder todas as suas cartas de Condução ato final do jogo, ganha.

#### CARTAS DE CONDUÇÃO (B)

Cada carta de Mapa (C) tiene 4 espacios de movimiento, con obstáculos que ocupan algunos espacios. Si deseas atravesar o superar un obstáculo, puedes realizar una acrobacia de 2 ruedas, salto de impulso o siéntate siemr que hayas jugado un botón de color que coincida con tu carta anterior. Estas acrobacias NO hacen daño a tu oponente, pero pueden dañarte a ti, así que ten cuidado. Pierdes 1 carta de Conducción si fallas. Si lo consigues, coloca tu coche en el lado opuesto del obstáculo desde la dirección en la que conduces.

#### OBSTÁCULOS

Cada carta de Mapa (C) tiene 4 espacios de movimiento, con obstáculos que ocupan algunos espacios. Si deseas atravesar o superar un obstáculo, puedes realizar una acrobacia de 2 ruedas, salto de impulso o siéntate siemr que hayas jugado un botón de color que coincida con tu carta anterior. Estas acrobacias NO hacen daño a tu oponente, pero pueden dañarte a ti, así que ten cuidado. Pierdes 1 carta de Conducción si fallas. Si lo consigues, coloca tu coche en el lado opuesto del obstáculo desde la dirección en la que conduces.

#### ACROBAZIAS

Las acrobacias se pueden usar para atacar a tu oponente, pero también para atravesar paredes u obstáculos en el mapa. Las acrobacias se basan en la proximidad, por lo que cuanto más cerca estés de tu oponente o del obstáculo, más fácil será la acrobacia.

#### BLOCCHI STRADALI

Ogni carta Mappa (C) presenta 4 spazi di movimento, alcuni dei quali possono essere occupati da blocchi stradali. Se desideri attraversare o superare un blocco stradale, puoi eseguire un'acrobazie su 2 ruote, salto di impulso o sederti sulla tua carta.

Se estás a 2 espacios de distancia el uno del otro, usa el disco pequeño para realizar la acrobacia.

#### COMO JUGAR DO JOGO

Esota a energia al adversario, correndo em volta do mapa e executando acrobacias, quer para atacar ou para defender. O jogador que conseguir evitar de tocar a sua carta de Condução é o vencedor.

#### APÓS QUALQUER BATALHA DE ACROBAZIAS EM FOI/ARAM FEITA(S) ACROBACIA(S), OS MARSOS COLOMOS

Coloca as cartas de Mapa na mesa em qualquer ordem, formando uma grelha de 3 x 3 (A). K.I.T.T (dado vermelho) e K.A.R.R (dado amarelo) começam em cima opostos. Coloca os discos de Acrobacia nos lados.

#### COMO GIOCARE

1. Openi la guida orientare la sua macchina (avanti, indietro, sinistra o destra) sulla mappa.

2. Scogli quindi una carta Guida (B) di quelle che ha messo nel mazzo.

3. Scoprite le carte. Inizia chi la carta con la più alta.

4. Se il pulsante colorato corrisponde alla carta precedente, puoi scegliere di attivare un'acrobazia; ved. Acrobazie.

5. Le acrobazie possono essere usate per attaccare l'avversario, difendersi da un attacco o superare o attraversare blocchi stradali.

6. Se un'acrobazia di attacco riesce, l'avversario perde 2 carte Guida dal suo mazzo coperto, A MENO CHE non riesca a difendersi. E' questo il GIOCATORIO CHE L'HA FATTA perde 2 carte Guida dal suo mazzo.

7. Per difendersi da un attacco devi aver giaciato con 2 ruedas, salto de impulso o siéntate perché non puoi correre.

8. Se la tua carta di difesa perdi 1 sola carta Guida.

9. Entrambi i giocatori possono ora prendere 1 nuova carta Guida o cambiare tutte le 3 carte in mano. In questo caso, mette le carte scartate in fondo al tuo mazzo coperto. Dopo una battaglia di acrobazie, indipendentemente da chi ha vinto, entrambi i giocatori spostano le loro macchine in modo da lasciare almeno 3 caselle di distanza fra loro.

#### COMO JOGAR

Colocar as cartas de Mapa no chão em qualquer ordem, formando uma grelha de 3 x 3 (A). K.I.T.T (dado vermelho) e K.A.R.R (dado amarelo) começam em cima opostos. Coloca os discos de Acrobacia nos lados.

#### COMO GANHAR

O último jogador com cartas de Conduzir na mão, ganha.

## SV KNIGHT RIDER

De livelângua rivalenesse K.I.T.T och K.A.R.R. mäts óga mot óga i en brutal kamp. Vem segnar - vem bli ett brinnande vrak! I Knight Riders farliga och rödhet.

#### SPIELBLÖCKE

Ogni spiller kan få et bilde av en bil som er tilgjengelig i hver spiller. Det er også et bilde av en bil som er tilgjengelig i hver spiller.

#### SPILLEKORT

Coloca as cartas de Mapa na mesa em qualquer ordem, formando uma grelha de 3 x 3 (A). K.I.T.T (rod tärning) och K.A.R.R (gul tärning) borjar i motsatta hörn.

#### COMO SE JUEGA

1. Orienta tu coche (para arriba, para abajo, para la izquierda o para la derecha) en el mapa.

2. Elije una carta de Conducción (B) de tu mano para jugar boca abajo.

3. Dale la vuelta. Empieza el que tenga la velocidad más rápida.

4. Si el botón de color coincide con tu carta anterior, puedes optar por activar una acrobacia - consultar Acrobacias.

5. Las acrobacias se pueden usar para atacar a tu oponente, defenderte de un ataque o pasar o atravesar obstáculos.

6. Si la acrobacia de ataque es un éxito, el oponente pierde 2 cartas de Conducción de su mazo de robo a MENOS que pueda defenderse. Si tú fallas en la acrobacia, TÚ pierdes 2 cartas de Conducción de tu mazo.

#### COMO SE JUEGA

1. Orienta tu coche (hacia adelante, hacia atrás, izquierda o derecha) en el mapa.

2. Elije una carta de Conducción (B) de tu mano para jugar boca abajo.

3. Dale la vuelta. Empieza el que tenga la velocidad más rápida.

4. Si el botón de color coincide con tu carta anterior, puedes optar por activar una acrobacia - consultar Acrobacias.

5. Las acrobacias se pueden usar para atacar a tu oponente, defenderte de un ataque o pasar o atravesar obstáculos.

6. Si la acrobacia de ataque es un éxito, el oponente pierde 2 cartas de Conducción de su mazo de robo a MENOS que pueda defenderse. Si tú fallas en la acrobacia, TÚ pierdes 2 cartas de Conducción de tu mazo.</