

Tabelle: Rammern (Der gerammte Spieler würfelt)

Gewürfelte Augenzahl	Die Folgen
1	Das gerammte Auto kommt von der Straße ab. Der Spieler benötigt eine Runde, um wieder zurück auf die Straße zu kommen. Das heißt: Der Spieler dreht sein Auto um, auf das Dach. Wenn er dann selbst wieder an der Reihe ist, darf er nur sein Auto auf die Räder stellen, sonst nichts. Erst in der nächsten Runde darf er wieder würfeln und mitfahren.
2	Das gerammte Auto schleudert 2 Felder rückwärts und steht entgegen der Fahrtrichtung.
3	Das gerammte Auto schleudert 2 Felder rückwärts.
4	Das gerammte Auto schleudert 1 Feld rückwärts.
5	Das gerammte Auto wird herumgeworfen und steht entgegen der Fahrtrichtung.
6	Der Rammversuch schlägt fehl. Der gerammte Spieler würfelt noch einmal. Erzielt er jetzt eine „5“ oder „6“, so kommt das rammende Fahrzeug ins Schleudern. Das heißt: Das Auto, das den Rammversuch unternimmt, verliert alle restlichen Würfelpunkte. Die Fahrt endet auf diesem Feld (heben dem Gegner) und das Auto bleibt entgegen der Fahrtrichtung stehen. Bei 1–4 passiert nichts.

Tabelle: Ölspur (Der Spieler am Zug würfelt)

Gewürfelte Augenzahl	Die Folgen
1	Das Auto kommt von der Straße ab. Der Spieler benötigt eine Runde, um wieder zurück auf die Straße zu kommen. Das heißt: Der Spieler dreht sein Auto um, auf das Dach. Wenn er dann selbst wieder an der Reihe ist, darf er nur sein Auto auf die Räder stellen, sonst nichts. Erst in der nächsten Runde darf er wieder würfeln und mitfahren.
2	Das Auto schleudert 2 Felder rückwärts.
3	Das Auto schleudert 1 Feld rückwärts.
4	Das Auto steht entgegen der Fahrtrichtung.
5	Nichts passiert.
6	Nichts passiert.

Kurzfassung

In Spielphase 2 hat jeder Spieler, der an die Reihe kommt, folgende Möglichkeiten:

- Er muß zuerst die Fahrstrecke auswürfeln.

In beliebiger Reihenfolge:

- Er muß sein Auto um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Dabei kommt es eventuell
 - zu Rammversuch,
 - zum Schleudern auf der Ölspur.

- Er kann 1 K.I.T.T.-Karte ausspielen, um die Chancen seines Autos zu verbessern.

- Er kann 1 Umleitungs-Karte ausspielen, um andere Spieler aufzuhalten.

Und zuletzt:

- Er muß eine Flucht-Karte umdehnen und das rote Auto versetzen.

KNIGHT RIDER®

Ein Mann und sein Auto gegen das Unrecht

Spielregeln

Ein Tip zum Regelstudium:

1. Lesen Sie die Regeln einmal komplett durch.
2. Bauen Sie einmal eine Strecke aus allen 36 Tableaus zusammen.
3. Legen Sie das restliche Material daneben sowie es beschrieben wird.
4. Wichtig für das Verstehen des gesamten Spiels sind zunächst nur die „Kurzfassungen“ auf Seite 1 und Seite 8.

A. Zum Spiel gehören

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1 Satz Karten (56 Stück) | 36 Strecken-Tableaus |
| – 11 Karten „Fluchtweg“ | 6 Autos (1 rot, 5 schwarz) |
| – 20 Karten „KIT“ | 1 Würfel |
| – 25 Karten „Umleitung“ | 1 Spielanleitung |

B. Worum es geht

Jeder Spieler startet mit seinem Superauto K.I.T.T. Wer den Übeltäter in seinem roten Auto zuerst erreicht, gewinnt das Spiel. Er ist der echte KNIGHT RIDER.

Das Spiel in Kurzfassung:

- Die Spieler setzen zuerst die Fahrstrecke aus den Tableaus zusammen.
- Der Standort des Übeltäters (rotes Auto) wird ausgewürfelt.
- Als Startort der Spielerautos wird das am weitesten entfernte Streckentableau gewählt.
- Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Dann hat er, in beliebiger Reihenfolge, die aufgeführten Möglichkeiten:
 - Er zieht sein Auto um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
 - Wer an einem anderen Fahrzeug vorbeizieht, unternimmt automatisch einen Ramm-Versuch.
 - Wer seinen Zug auf dem Feld hinter einem anderen Auto beendet, gerät automatisch auf dessen Ölspur.
 - Er kann 1 K.I.T.T.-Karte ausspielen.
 - Er kann 1 Umleitungs-Karte auf die Strecke legen.
 - Zuletzt muß er 1 Flucht-Karte umdrehen.
- Der Spieler, der zuerst auf dem Feld mit dem Auto des Übeltäters landet, gewinnt das Spiel.

Kurzfassung des Spielablaufs

Seite 2

Seite 3

Seite 3

Seiten 3 + 4

Seiten 5 + 8

Seiten 5 + 8

Seiten 5 + 6

Seiten 6 + 7

Seite 5

Seite 7

Die wichtigsten Regeln finden Sie in Kurzfassung auf Seite 8.

C. Die Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält zunächst nur die folgenden Karten:

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| 5 Umleitungs-Karten: | 4 K.I.T.T.-Karten: |
| – 1 Karte gerade Strecke | – 1 Karte „Molekül-Mantel“ |
| – 1 Karte Sackgasse | – 1 Karte „Turbo-Boost I“ |
| – 1 Karte Straßensperre | – 1 Karte „Turbo-Boost II“ |
| – 1 Karte Rechtskurve | – 1 Karte „Blockier-Sprung“ |
| – 1 Karte Linkskurve | |

Bei weniger als 5 Spielern werden die überzähligen Karten beiseite gelegt – sie werden für das Spiel nicht mehr benötigt.

Die „Flucht-Karten“ werden verdeckt gemischt und vorerst beiseite gelegt. Die Karten müssen so sortiert werden, daß der schwarze Balken bei allen Karten auf einer Seite ist.

D. Der Spielablauf

1. Spielphase 1: Bau der Fahrstrecke

Zuerst werden alle 36 Strecken-Tableaus verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt.

- Der Startspieler wird ausgewürfelt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
Der Startspieler erhält nun das schwarze Fahrzeug mit der „1“, der nächste das Auto „2“, usw. Vor dem ersten Spiel müssen die Zahlen auf die 5 schwarzen Autos geklebt werden.
- In der Tischmitte werden 4 der verdeckten Tableaus zu einem Quadrat zusammengeschoben; die Tableaus werden nicht aufgedeckt.
Diese 4 Tableaus bilden das „Zentrum“.
- Der Startspieler beginnt mit dem Anlegen der Strecken-Tableaus. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, wählt ein Tableau aus, deckt es auf und legt es an.
Das erste Tableau eines jeden Spielers muß direkt an das Zentrum angelegt werden. Die Streckenführung kann bei den ersten Tableaus frei gewählt werden.
Jedes weitere Tableau kann an ein beliebiges, bereits aufgedecktes Tableau angelegt werden, oder auch an das Zentrum.

Für das Anlegen gilt:

- Jeder Spieler kann die Strecke weiterführen, die er auswählt. Es gibt keinen Zwang, eine bestimmte Strecke weiterzubauen.
- Bebaute Flächen dürfen nur an bebaute Flächen angrenzen, Straßen nur an Straßen.
- Münden mehrere Strecken auf ein noch fehlendes Tableau, so darf nur das passende Stück eingesetzt werden, das alle Strecken fortführt. Ist ein solches nicht vorhanden, so kann nicht angelegt werden.



5 x Umleitungs-Karte



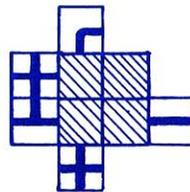
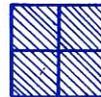
4 x K.I.T.T.-Karte



Flucht-Karte

Die Spieler-Autos sind schwarz.

Das Zentrum



Nach der Startrunde müssen 5 Tableaus angelegt sein – bei 5 Spielern.

Jeder Spieler kann frei wählen, auf welches Tableau er seine Umleitungs-Karte legt. Umleitungs-Karten werden nicht mehr entfernt, sie bleiben an ihrem Platz.
Es ist erlaubt, eine Umleitungs-Karte auch unter ein Auto zu schieben.

Einzige Einschränkung:

Es dürfen nie mehr als 3 Umleitungs-Karten übereinander liegen bzw. sich überschneiden. Das heißt: die dritte Umleitungskarte auf einem Tableau ist die letzte, die dort gelegt werden kann.

D. Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seinem Auto das rote Flucht-fahrzeug erreicht.

Dazu muß er seinen Zug auf dem Feld beenden, auf dem das rote Auto steht.

Um das Zielfeld zu erreichen, sind Fahrmanöver erlaubt.

Zum Beispiel: Am Fluchtauto vorbeifahren, dann wenden und das rote Auto genau erreichen.

Wichtig: Erreicht ein Spieler das rote Fluchtauto mit seinem letzten Würfelpunkt, so endet das Spiel sofort. Alle weiteren Aktionen entfallen.

E. Varianten

Das Spiel bietet viele Veränderungsmöglichkeiten.

Zum Beispiel ist es möglich, Start- und Zielfeld auszuwürfeln und jede Fahrt durchzuführen, auch wenn sie noch so kurz ist.

Es ist auch denkbar, mehrere Tableaus auszuwürfeln und so eine längere Fahrstrecke zusammenzustellen. Alle Tableaus müssen angefahren werden.

Bei weniger als 5 Spielern können die überzähligen Karten zusätzlich an die Spieler verteilt werden, es ergeben sich so mehr Einflußmöglichkeiten.

Im Grundspiel sind die Chancen, die sich aus den Karten ergeben, gleich. Wird eine höhere Zufallsquote gewünscht, so können die K.I.T.T.-Karten und die Umleitungs-Karten gemischt und reihum verteilt werden - jede Sorte natürlich getrennt.

Produktverantwortung: Reiner Müller



Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden

Den Zeitpunkt, zu dem ein Spieler eine solche Karte ausspielt, kann er frei wählen: nach dem Würfeln, und vor dem Umdrehen der Fluchtkarte.

– MOLEKÜL-MANTEL

Wer eine solche Karte ausspielt, legt sie offen vor sich ab. Diese Karte schützt das eigene Auto eine Runde lang vor jedem „Ramm-Versuch“. Mit einer Runde ist hier die Zeitspanne gemeint, bis der Spieler wieder an der Reihe ist.

Spielt z.B. Spieler A diese Karte aus, so ist er während der nachfolgenden Züge der Spieler B, C, D und E geschützt. Erst wenn A wieder an der Reihe ist, wird die Karte ungültig und muß abgelegt werden - auf einen Ablagestapel.

– TURBO-BOOST I

Wird diese Karte ausgespielt, so verdoppelt der Spieler damit seine soeben gewürfelte Augenzahl. Wer z.B. eine „6“ würfelt, darf sein Auto 12 Felder weit ziehen. Danach muß die Karte auf den Ablagestapel gelegt werden; sie gilt also nur für diese eine Bewegung.

– TURBO-BOOST II

Auch diese Karte gilt nur für eine Bewegung. Sie kann nur ausgespielt werden, wenn der Spieler eine „1“ gewürfelt hat; diese Karte verwandelt die „1“ in eine „6“, bringt das eigene Auto also um 6 Felder voran. Danach muß die Karte auf den Ablagestapel gelegt werden.

– BLOCKIER-SPRUNG

Diese Karte kann ein Spieler einsetzen, wenn er ein „Hindernis“ überwinden will. Ein Hindernis können zwei nebeneinander stehende Autos anderer Spieler sein, oder eine „Umleitungs-Karte“ mit einer Straßensperre.

Wird diese Karte ausgespielt, so kann das Auto des Spielers das Hindernis überspringen. Das übersprungene Feld (mit dem Hindernis) wird nicht mitgezählt, verbraucht also keinen Würfelpunkt. Sofort nach der Verwendung muß die Karte abgelegt werden.

„Echte“ Umleitungen von Strecken können nicht übersprungen werden – nur Hindernisse.

4. Die Umleitungs-Karten

Mit diesen Karten können die Spieler den Streckenverlauf verändern, bzw. Hindernisse aufstellen, um so die Autos der anderen Spieler aufzuhalten.

Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, eine solche Karte ausspielen: Eine Karte pro Runde, mehr nicht.

Den Zeitpunkt, zu dem ein Spieler eine solche Karte ausspielt, kann er frei wählen: nach dem Würfeln, und vor dem Umdrehen der Fluchtkarte.

Gilt eine Runde lang.

Gilt nur für 1 Zug.

Gilt nur für 1 Zug.

Gilt nur für 1 Zug.



Umleitungs-Karten bleiben auf der Strecke – bis zum Spielende.

d) Sind alle verdeckt liegenden Tableaus angelegt, so werden die 4 Tableau aus dem Zentrum entfernt und zur Weiterführung der Strecke verwendet (wie oben).

Aber: Die 4 Felder des Zentrums müssen leer bleiben! Sie dürfen nicht mit aufgeckten Strecken belegt werden. Der Streckenbau endet, wenn auch diese 4 Tableaus angelegt sind.

e) In die freie Fläche des „Zentrums“ wird jetzt der Stapel „Fluchtkarten“ gesetzt.

f) Der Standort des Übeltäters

Nach Vollendung der Fahrstrecke wird der Standort des roten Fahrzeugs ermittelt. Der Startspieler würfelt zweimal. Die erste Augenzahl ergibt den Wert für die Zehner, die zweite den Wert für die Einer des gesuchten Tableaus. Das rote Fahrzeug des Übeltäters wird auf die ausgewürfelte Karte gesetzt – immer auf das mittlere Feld des Tableaus.

g) Das Start-Tableau der Spielerautos

Nachdem das Ziel ermittelt ist, ergibt sich der Startort für die Fahrzeuge der Spieler von allein.

- Die Spieler setzen ihre Autos an den Rand des Tableaus, das am weitesten entfernt vom Ziel ist.
- Gezählt wird von Tableau-Mitte zu Tableau-Mitte.
- Sind mehrere Tableaus gleichweit vom Ziel entfernt, so müssen sich die Spieler auf ein gemeinsames Start-Tableau einigen.
- Die Autos der Spieler werden neben das Tableau gesetzt. Hat das Tableau mehrere Streckenanfänge (bis zu 3 sind möglich), so kann jeder frei wählen, an welcher Einmündung das eigene Auto startet.

2. Spielphase 2: Befahren der Strecke und zusätzliche Aktionsmöglichkeiten

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat mehrere Aktionsmöglichkeiten, die er – bis auf die erste und die letzte – in beliebiger Reihenfolge durchführen kann.

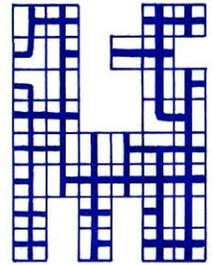
a) Der Spieler muß zuerst würfeln, um die Weglänge zu ermitteln, die sein Auto zurücklegen kann.

In beliebiger Reihenfolge:

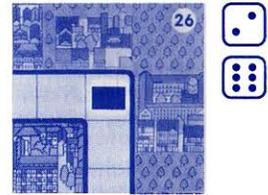
b) Der Spieler muß sein Auto um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Ein Würfelpunkt bringt das Auto ein Feld weiter. Kein Würfelpunkt darf weggelassen werden.

- Zieht der Spieler an einem anderen Auto vorbei, so erfolgt automatisch ein Ramm-Versuch (Seite 4, 5+8).
- Beendet das Auto des Spielers seinen Zug direkt hinter einem anderen Auto, so gerät es automatisch auf dessen Ölspur (Seite 5+8).

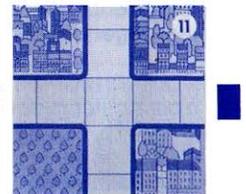
Teil einer fertigen Strecke



Das rote Auto wird auf Tableau 26 gesetzt.



Mögliche Startaufstellung bei 4 Spielern.



Zuerst würfeln.

In beliebiger Folge:

Ziehen! Eventuell mit:
– Ramm
– Ölspur

Ev. K.I.T.T.-Karte spielen!

Ev. Umleitungs-Karte spielen!

Zuletzt Flucht-Karte umdrehen!

- c) Der Spieler kann 1 K.I.T.T.-Karte ausspielen.
 - d) Der Spieler kann 1 Umleitungs-Karte ausspielen.
- Und zuletzt:
- e) Der Spieler muß 1 Flucht-Karte umdrehen.

Damit ist der Zug eines Spielers beendet und der nächste ist an der Reihe.

Die Erklärungen im Einzelnen:

a. Würfeln und ziehen

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt. Er muß dann sein Auto um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Der Zeitpunkt der Bewegung ist ihm freigestellt – siehe oben.

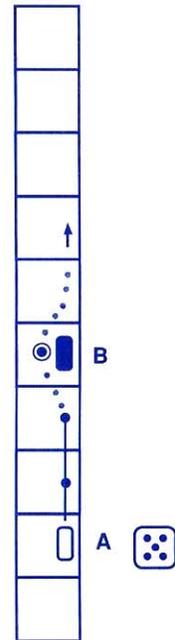
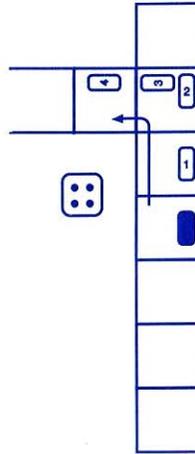
- Um ein Straßen-Feld (begrenzt durch die roten Linien) weiter zu ziehen, muß der Spieler einen Würfelpunkt aufbringen – bei gerader Strecke.
- Eine Richtungsänderung um 90 Grad kostet einen Würfelpunkt zusätzlich. Das heißt: Beim Fahren um eine Straßenkurve kostet das Ziehen auf das Kurvenfeld 1 Würfelpunkt und das Drehen in die neue Fahrtrichtung 1 weiteren.
- Die Drehung eines Autos auf einem Feld um 180 Grad (also in entgegengesetzte Fahrtrichtung), kostet zwei Würfelpunkte.
- Rückwärtsfahren ist nicht erlaubt; das Auto muß in die neue Fahrtrichtung gedreht werden.
- Auf einem Feld dürfen höchstens zwei Autos stehen – nebeneinander.
- Ein Auto auf einem Feld kann problemlos überholt werden (bis auf den vorgeschriebenen Rammversuch).
- Zwei Autos auf einem Feld bilden ein Hindernis, an dem kein weiteres Auto mehr vorbeikommt. Es sei denn, mit Hilfe der K.I.T.T.-Karte „Blockier-Sprung“.
- In der Startrunde zählt das erste, halbe Feld wie ein ganzes – es kostet einen Würfelpunkt.

Die Augenzahl, die ein Spieler gewürfelt hat, muß vollständig aufgebraucht werden. Kein Würfelpunkt darf verfallen. Allerdings sind die Fahrmanöver, die ein Spieler mit seinem Auto vollführt, keiner Beschränkung unterworfen.

b. Rammen

Jeder Spieler, der mit seinem Auto an einem anderen Auto vorbeizieht (und nur dann), unternimmt automatisch einen Rammversuch. Der Spieler unterbricht die Bewegung seines Autos auf dem Feld neben dem Auto, das gerammt werden soll.

Zugbeispiel:
– Der Spieler würfelt 4.
um Kurve ziehen



Spieler A am Zug. Er muß halten und Spieler B muß würfeln.

Der gerammte Spieler muß würfeln; die Tabelle auf Seite 8 zeigt, ob etwas passiert.

Beendet ein Auto seine Bewegung neben einem anderen Auto, so erfolgt kein Rammversuch – diese beiden Autos sperren aber die Strecke.

Es kann vorkommen, daß in einer Runde mehrere Autos überholen. Das heißt, ein Auto kann auch mehrmals gerammt werden. Die Ausnahme: Ein auf dem Dach liegendes Auto kann in dieser Runde nicht mehr gerammt werden.

c. Ölspur

Beendet das Auto eines Spielers seinen Zug direkt auf dem Feld hinter einem anderen Auto, so gerät es automatisch auf dessen „Ölspur“ und kann ins Schleudern kommen.

Der Spieler muß würfeln, um die Folgen für sein Auto zu ermitteln. Die Tabelle auf Seite 8 zeigt, ob etwas passiert.

d. Fluchtkarte umdrehen

Jeder Spieler muß als letzte Handlung seines Zuges die oberste Fluchtkarte umdrehen. Dadurch wird das rote Auto des Übeltäters bewegt.

Die verdeckt liegende Fluchtkarte wird an der Seite aufgehoben, auf der der schwarze Balken zu sehen ist. Dann wird die Karte nach links umgedreht, wie die Abbildung zeigt.

Auf den Fluchtkarten sind 15 Streckentableaus abgebildet und jeweils das mittlere Straßenfeld angedeutet.

Der Spieler bewegt dann das rote Auto, dem Pfeil folgend, auf das angezeigte Tableau. Das rote Auto wird immer auf das zentrale Feld in der Mitte des Tableaus gesetzt.

Befindet sich an der angezeigten Stelle kein Tableau, so entfällt der Zug und das Fluchtauto bleibt stehen.

Die „Flucht“ des roten Autos wird weder durch Hindernisse noch durch fehlende Verbindungstableaus aufgehalten.

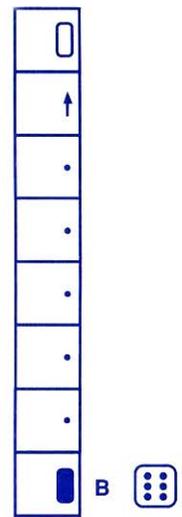
Befindet sich auf dem Feld, auf dem das Fluchtauto landet, bereits ein Spielerauto, so wird dieses gerammt; das heißt, die Folgen müssen ausgewürfelt werden. Würfelt der gerammte Spieler eine „6“, so hat er allerdings sofort gewonnen.

Sind alle 11 Flucht-Karten umgedreht, so werden sie neu gemischt, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

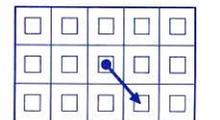
3. Die K.I.T.T.-Karten

Diese Karten bringen die besonderen Fähigkeiten des Superautos K.I.T.T. ins Spiel.

Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, eine solche Karte ausspielen: Eine Karte pro Runde, mehr nicht.



Spieler B beendet seinen Zug hinter A. B muß würfeln.



Rot wird auf das angezeigte Tableau gesetzt.