

REINER KNIZIA

# FITTS

MUT ZUR LÜCKE! PLACE AU RISQUE!  
TAPPA IL BUCO!

8-99



© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger

# FITS

Ravensburger® Spiele Nr. **23 298 7**  
Für **1 – 4** Spieler von **8 – 99** Jahren.



Autor: Reiner Knizia

Design: DE Ravensburger, die licht gestalten,  
Schwarzschild, die kommunikatur

Redaktion: Monika Gohl

## **Inhalt:**

52 Spielsteine, 4 doppelseitig bedruckte Spieltafeln, 4 Kunststoff-Rahmen, 4 Startkarten, 13 Baukarten

## **Spielziel**

Bei Fits versuchen die Spieler, die Felder ihrer Spieltafeln so mit Spielsteinen zu füllen, dass sie dafür möglichst viele Punkte erhalten.

## **Vorbereitung**

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln.

Jeder Spieler erhält einen **Kunststoff-Rahmen**, alle **Spielsteine** einer Farbe seiner Wahl und die dazu passende **Spieltafel**. Bei 1 bis 3 Spielern legt ihr überzähliges Material wieder in die Schachtel zurück.

Mischt die vier lila **Startkarten** und die 13 pinkfarbenen **Baukarten** getrennt voneinander und legt sie als zwei verdeckte Stapel in die Tischmitte. Zusätzlich braucht ihr noch Papier und Bleistift zum Notieren der Punkte.

## Spielablauf

für 2 – 4 Spieler

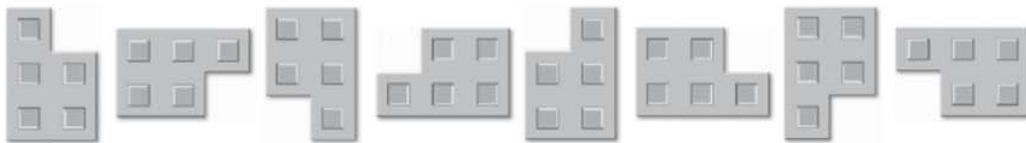
Das Spiel geht über zwei Runden. In der ersten Runde spielt ihr Spiel 1. Schiebt eure Spieltafel mit der 1 in euren Kunststoff-Rahmen, der nach oben hin offen ist.

### Startkarte ziehen und Startstein legen

Jeder von euch zieht eine der vier Startkarten, die bis zum Ende der Runde offen vor euch liegen bleibt. Den darauf gezeigten Spielstein legt ihr als Startstein auf eure Spieltafel.

### Grundregeln

- Ihr könnt die Spalte frei wählen.
- Ihr dürft den Stein beliebig umdrehen und ausrichten. Hier gibt es pro Stein bis zu acht verschiedene Möglichkeiten:



**So legt ihr richtig:** Legt den Stein auf den oberen Teil der Spieltafel und zieht ihn in gerader Linie so weit herunter, bis er am unteren Rand angekommen ist (siehe Abbildung A). Dabei darf der Spielstein nicht mehr gedreht und auch nicht mehr nach links und rechts in eine andere Spalte geschoben werden.

### Baukarten aufdecken und Steine legen

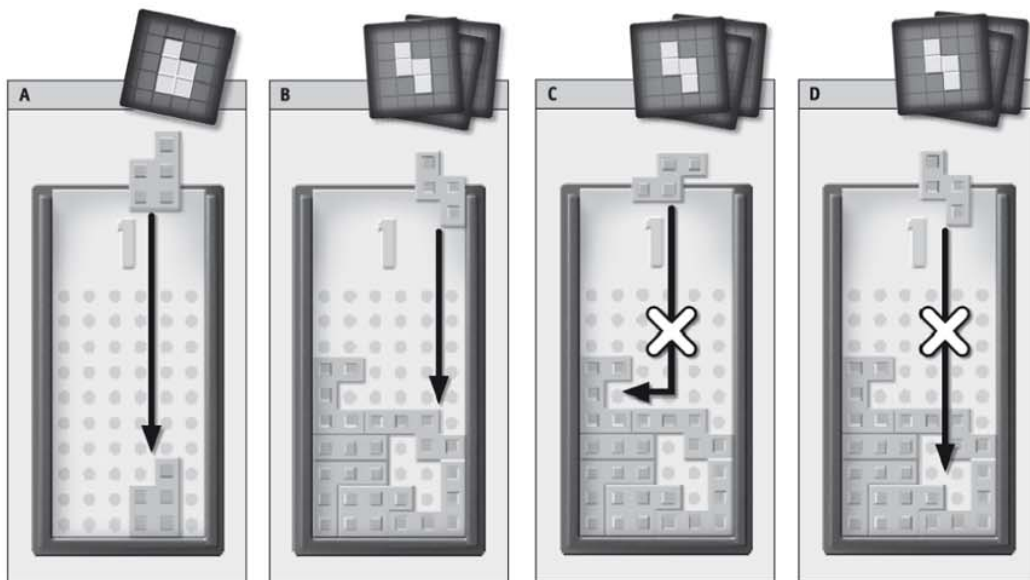
Wenn ihr eure Startsteine platziert habt, deckt ihr die oberste Baukarte auf. Jeder Spieler nimmt den entsprechenden Spielstein aus seinem Vorrat und legt ihn oben auf seine Spieltafel. Dabei gelten dieselben Regeln wie beim Startstein. Zieht den Spielstein so weit herunter, bis er entweder am unteren Rand der Spieltafel oder an anderen, bereits platzierten Steinen anstößt (siehe Abbildung B).

**Dabei gilt:**

- Ihr legt alle den gleichen Spielstein.
- Wird eure Startkarte aufgedeckt, setzt ihr bei diesem Zug aus.
- Kein Spielstein darf links oder rechts über den Rand hinausragen. Nach oben darf er jedoch über das Punkte-Raster hinausgehen.
- Ihr dürft auch auf das Legen eines Spielsteins verzichten! Wenn ein Spielstein bei euch nicht gut passt oder ihr ihn nicht platzieren könnt, dann legt ihn stattdessen zur Seite. In einer Runde dürfen das beliebig viele Spielsteine sein.

**Tipp:** Manchmal würden beim Legen eines Steins zu viele Lücken entstehen. Daher macht es Sinn, hier darauf zu verzichten. Aber da jeder Spielstein bei jeder Runde nur einmal vorkommt, kann er später nicht mehr verwendet werden.

**Achtung:** Ihr dürft keine Spielteile in Lücken einfügen, die von oben nicht erreichbar sind. (siehe Abbildung C und D)!



Habt ihr alle den abgebildeten Spielstein platziert? Dann deckt ihr die nächste Baukarte auf. Legt sie offen auf die eben aufgedeckte Karte und bildet so einen Ablagestapel. Ihr nehmt nun

wieder alle den gezeigten Spielstein und legt ihn auf eure Spieltafel.

## **Ende der Spielrunde**

Sobald der Baukartenstapel aufgebraucht ist, endet die Runde und es kommt zur ersten Wertung.

Für die zweite Runde legt ihr die Spieltafel mit dem Spiel 2 nach oben. Start- und Baukarten mischt ihr und schon geht's wieder los.

## **Wertung**

Die Spiele werden unterschiedlich gewertet. Notiert eure Punkte auf einem Blatt Papier.

### **Spiel 1:**

Für jede vollständige (=lückenlose) waagerechte Reihe gibt es 1 Punkt. Ihr könnt somit höchstens 10 Punkte erreichen. Habt ihr Lücken gelegt, dann zählen diese keine Minuspunkte. Es ist somit gleichgültig, ob ihr eine oder mehrere Lücken in einer waagerechten Reihe habt. Leider bekommt ihr hier aber eben auch keinen Punkt gut geschrieben.

### **Spiel 2:**

Auch hier werden komplette waagerechte Reihen mit 1 Punkt gewertet. Besonderheit: Hier gibt es 9 Symbolfelder. Wenn ein solches Feld offen liegt, zählt es wie ein gelegtes Feld in der Reihe mit. Sieht man am Schluss genau 3 Symbole einer Farbe, gibt es dafür 3 Bonuspunkte.

Bei Spiel 2 sind also maximal 19 Punkte erreichbar: 10 Punkte für vollständige Reihen und 9 Bonuspunkte für gleiche Symbole.

Für Lücken, die außerhalb der Symbolfelder entstehen, werden wie in Spiel 1 keine Minuspunkte abgezogen.

## Ende des Spiels

Nach der zweiten Runde endet das Spiel. Zählt eure Punkte aus der ersten und zweiten Wertung zusammen. Wer die höchste Summe hat, ist Fits-Meister. Doch schon wartet die nächste Herausforderung...

## Solo-Variante

Notiere die Punkte, wenn du allein Spiel 1 und 2 spielst. Zähle beide Werte zusammen. Wie gut hast du abgeschnitten?

Über 16 Punkte: Fits-Meister

14 – 16 Punkte: Stapel-Star

11 – 13 Punkte: Schlauer Mauerbauer

8 – 10 Punkte: Lucky Lück

5 – 7 Punkte: Kanten-Knobler

Bis zu 4 Punkte: Fitselchen

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Möchtet ihr noch mehr Spielspaß mit Fits?



26 496 4

