

# FITTS

## DAS LÜCKENLOSE SPIELVERGNÜGEN

Für 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Design: DE Ravensburger, die licht gestalten (Packung)

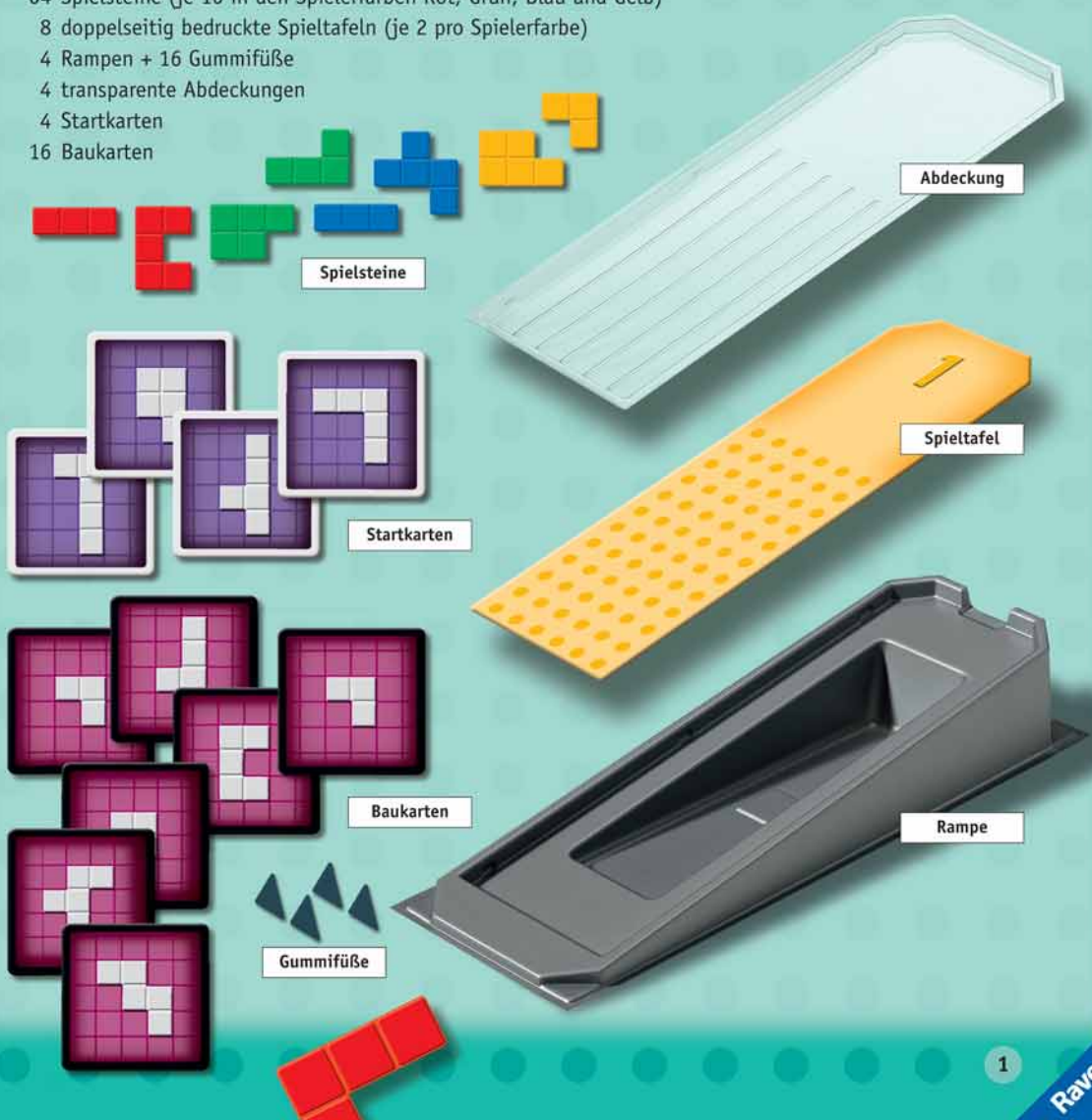
Schwarzschild (Logo) · die Kommunikatur (Inhalte)

KniffDesign (Spielanleitung) · Redaktion: Philipp Sprick · Foto: Becker Studios

Ravensburger Spiele® Nr. 26 496 4

### Inhalt

- 64 Spielsteine (je 16 in den Spielerfarben Rot, Grün, Blau und Gelb)
- 8 doppelseitig bedruckte Spieltafeln (je 2 pro Spielerfarbe)
- 4 Rampen + 16 GummifüÙe
- 4 transparente Abdeckungen
- 4 Startkarten
- 16 Baukarten



## Spielziel

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

## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr:

- die Start- und Baukarten aus der Stanztafel herauslösen,
- die Spielsteine aus den Folien nehmen,
- die 4 Rampen voneinander lösen und
- auf der Unterseite jeder Rampe 4 dreieckige GummifüÙe in die 4 Ecken der Rampe kleben (siehe Abbildung).

Jeder Spieler erhält:

- alle **Spielsteine** einer Farbe seiner Wahl,
- die beiden **Spieltafeln** derselben Farbe,
- eine **Rampe** samt Abdeckung.

*Nehmen weniger als 4 Spieler teil, werden die überzähligen Materialien zurück in die Schachtel gelegt.*

Mischt die 4 **Startkarten** und die 16 **Baukarten** getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Stapel in der Tischmitte bereit. Zusätzlich benötigt ihr noch Stift und Papier zum Notieren der Punkte.



## Spielablauf

(Für 2 bis 4 Spieler, die Solo-Variante findet ihr auf Seite 4)

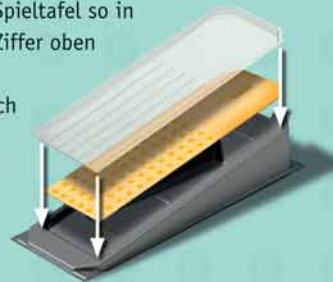
Das Spiel hat 4 Durchgänge.

Ein Durchgang besteht aus den folgenden Schritten:

1. **Spieltafel einlegen**
2. **Startkarte ziehen und Stein legen**
3. **Baukarten aufdecken und Steine legen**

### 1. Spieltafel einlegen

- Die Spieltafeln sind mit den Ziffern 1 bis 4 nummeriert. Alle zeigen ein Raster mit 6 x 12 kreisrunden Feldern. Die Tafeln 2, 3 und 4 haben verschiedene Sonderfelder. Diese werden im Punkt „Wertung“ erklärt.
- Im ersten Durchgang spielen alle Spieler die Spieltafel 1, im zweiten dann die Spieltafel 2 etc.
- Die Spieler legen die Spieltafel so in ihre Rampe, dass die Ziffer oben zu sehen ist.
- Abschließend wird noch die Abdeckung, wie gezeigt, von oben auf die Rampe gelegt.



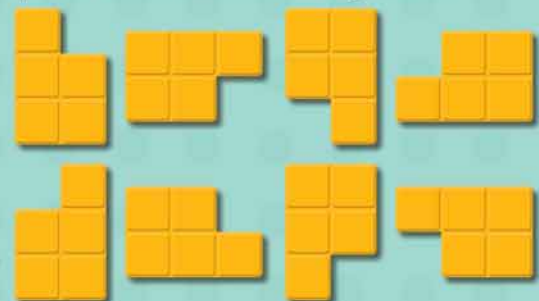
### 2. Startkarte ziehen und Stein legen

Jeder Spieler zieht eine Startkarte vom Stapel. Er legt den darauf gezeigten Spielstein als seinen Startstein auf seine Spieltafel.



Grundregeln:

- Ihr könnt die Spalte **frei wählen**.
- Ihr dürft den Stein **beliebig ausrichten**. Hier gibt es pro Stein bis zu 8 verschiedene Möglichkeiten.



*Zur Erläuterung: Die Karte bestimmt nur, welchen Stein ihr legen müsst, nicht aber, wie herum oder in welcher Ausrichtung.*



So wird gelegt: Legt den Stein am oberen Ende der Rampe so auf die Abdeckung, dass die Einkerbungen des Spielsteins genau auf die Rillen passen. Zieht ihn dann in gerader Linie so weit die Rampe herunter, bis er am unteren Rand angekommen ist (siehe Abbildung A). Dabei darf der Spielstein **nicht mehr gedreht** und auch nicht nach rechts oder links verschoben werden.

Die Startkarte verbleibt bis zum Ende des Durchgangs beim jeweiligen Spieler.

### 3. Bauarten aufdecken und Steine legen

Haben alle Spieler ihren Startstein platziert, deckt ein Spieler die oberste Baukarte auf. Jeder Spieler nimmt den entsprechenden Spielstein aus seinem Vorrat und legt ihn auf seine Rampe. Dabei gelten dieselben Regeln wie beim Startstein. Der Spieler zieht den Spielstein so weit herunter, bis der Stein **entweder** am unteren Rand der Rampe **oder** an anderen bereits platzierten Steinen anliegt (siehe Abbildung B). Dabei gilt:

- Alle legen den gleichen Spielstein.
- Ist die aufgedeckte Baukarte mit der Startkarte eines Spielers identisch, legt er in dieser Runde keinen Spielstein.
- Wer den aktuell zu legenden Spielstein nicht platzieren kann oder will, legt ihn stattdessen zur Seite. Das kann sinnvoll sein, wenn das Platzieren des Spielsteins zu vielen Lücken führen würde.

*Hinweis: Man kann beliebig viele Steine zur Seite legen. Jeder Spielstein kommt pro Durchgang aber nur einmal vor. Legt man ihn zur Seite, kann er in diesem Durchgang also nicht mehr gelegt werden.*

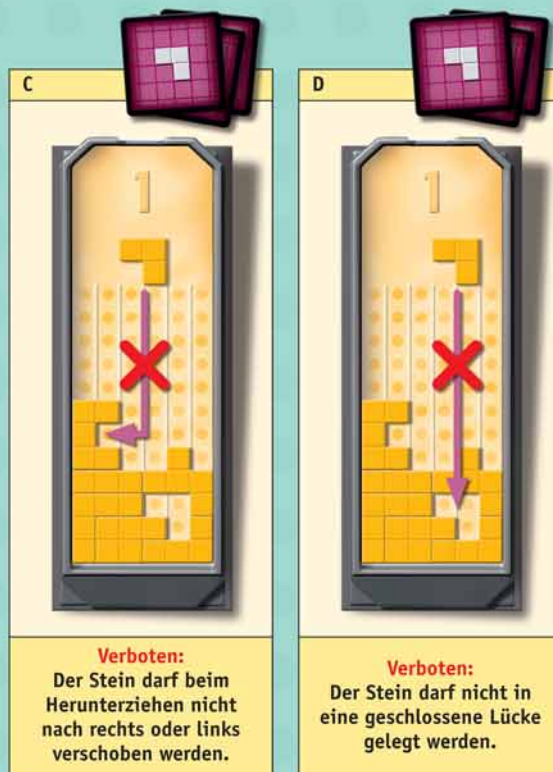
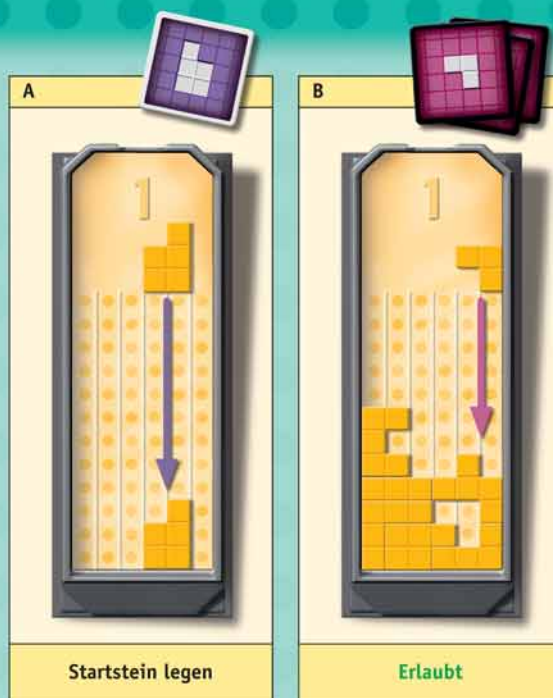
- Kein Spielstein darf links oder rechts über die Rampe hinausschauen. Wohl aber dürfen Spielsteine oben über das Raster hinausragen.

**Achtung:** Es ist nicht erlaubt, Spielsteine in Lücken zu legen, die von oben nicht erreichbar sind (siehe Abbildung C und D)!

Haben alle den auf der Baukarte abgebildeten Stein platziert, deckt ein Spieler die nächste Baukarte auf. Er legt sie auf die vorangegangene Baukarte (= offener Ablagestapel). Alle Spieler nehmen nun wieder den auf der Karte gezeigten Stein, platzieren ihn auf ihrer Spieltafel usw.

### Ende des Durchgangs

Sobald der Bauartenstapel aufgebraucht ist, endet der Durchgang und es kommt zur ersten Wertung (siehe Seite 4). Für den nächsten Durchgang wird Spieltafel 2 eingelegt, die Start- und Baukarten werden neu gemischt und schon geht es wieder los. Für die anschließenden Durchgänge 3 und 4 gilt entsprechendes.



## Wertung

Die Punkte richten sich nach der gespielten Tafel und werden jeweils notiert.



### Grundregel für alle Spieltafeln:

Jedes Feld, das am Ende des Durchgangs nicht bedeckt ist, zählt 1 Minuspunkt. Davon ausgenommen sind nur die Sonderfelder (siehe Tafeln 2, 3 und 4).

### Spezialregeln für einzelne Spieltafeln:

- **Tafel 1:** Für jede vollständige (= lückenlose) waagerechte Reihe dieser Tafel gibt es 1 Punkt.
- **Tafel 2:** Die Tafel zeigt Sonderfelder mit Bonuszahlen von 1 bis 3. Jede Bonuszahl, die am Ende des Durchgangs noch zu sehen ist, zählt entsprechend viele Pluspunkte.
- **Tafel 3:** Die Tafel zeigt Sonderfelder mit Bonuszahlen und Minuszahlen. Zahlen, die am Ende des Durchgangs noch zu sehen sind, zählen entsprechend viele Plus- bzw. Minuspunkte.
- **Tafel 4:** Die Tafel zeigt Sonderfelder mit fünf verschiedenen Symbolen. Jedes Symbol kommt zweimal vor.
  - Jedes Symbol-Paar, das am Durchgangsende zu sehen ist, zählt 3 Pluspunkte.
  - Jedes Symbol-Paar, von dem nur noch 1 Teil zu sehen ist, zählt 3 Minuspunkte.
  - Komplett überdeckte Paare bringen weder Plus- noch Minuspunkte.

## Spielende

Das Spiel endet nach dem vierten Durchgang. Die Punkte aus allen Durchgängen werden zusammengerechnet. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## Solo-Variante

Spiele die Tafeln 1 bis 4 und notiere dir jeweils deine erreichten Punkte. Wie gut hast du abgeschnitten?

- Mehr als 30 Punkte: Baumeister
- 26 bis 30 Punkte: Hoch-Stapler
- 21 bis 25 Punkte: Mauerbauer
- 16 bis 20 Punkte: Knobelkünstler
- 11 bis 15 Punkte: Steineklopfer
- 6 bis 10 Punkte: Fugenfeger
- Bis zu 5 Punkte: Lückenfüller

## Tipps

- **Aufbewahrung:** Legt die Spielsteine nach der Partie einfach in das Aufbewahrungsfach innerhalb der Rampe und legt anschließend die Abdeckung darauf. Dann sind die Steine für die nächste Partie bereits sortiert.
- **Spieldauer:** Wenn ihr ein kürzeres Spiel möchtet, lasst einfach eine Spieltafel aus. Für mehr Abwechslung könnt ihr die Tafeln auch in beliebiger Reihenfolge spielen.

© 2009 Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
www.ravensburger.com

222759