

BITS

Ravensburger Spiele® Nr. 23 333 5
Für 1–4 Spieler von 8–99 Jahren



Autor: Reiner Knizia

Design: Walter Pepperle, Schwarzschild, DE Ravensburger

Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

56 Spielsteine, 6 Startsteine, 4 Spieltafeln, 4 Kunststoff-Rahmen, 9 Aufgabenkarten, 14 Baukarten

Spielziel

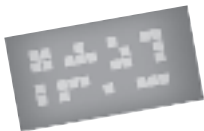
Bei Bits versuchen die Spieler, die Felder ihrer Spieltafeln so mit Spielsteinen zu füllen, dass sie dafür möglichst viele Punkte erhalten.

Vorbereitung

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

Jeder Spieler erhält einen **Kunststoff-Rahmen**. Schiebt eine **Spieltafel** so ein, dass die Schrift zur offenen Seite zeigt. Sucht euch alle 14 **Spielsteine** eines Symbols (z. B. Kreis) heraus. Bei 1 bis 3 Spielern legt ihr überzähliges Material wieder in die Schachtel zurück.

Mischt die sechs **Startsteine** mit der Rückseite nach oben. Die 14 **Baukarten** werden gemischt und als verdeckter



Stapel in die Tischmitte gelegt. Sortiert die quadratischen **Aufgabenkarten** nach 1, 2 und 3 und bildet drei Stapel. Zusätzlich braucht ihr noch Papier und Bleistift zum Notieren der Punkte.

Spielablauf (für 2–4 Spieler)

Das Spiel geht über drei Durchgänge. Jeder besteht aus drei Phasen: Aufgabenkarte aufdecken, Startstein legen, Baukarten aufdecken und Spielsteine legen.

1. Aufgabenkarte aufdecken



Die Aufgabenkarte mit der Ziffer 1 wird aufgedeckt. Ihr versucht im 1. Durchgang, möglichst viele **Farbflächen aus genau vier Feldern einer Farbe** zu legen. Die Form ist beliebig, alle möglichen geometrischen 4-er-Formen seht ihr auf der Karte.

2. Startstein legen

Jeder von euch zieht einen der sechs Startsteine. Diesen deckt ihr auf und legt ihn auf eure Spielfeld.

Dabei gilt:

- Ihr könnt die Spalte **frei wählen**.
- Ihr dürft den Stein **beliebig ausrichten**.

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



3. Baukarten aufdecken und Spielsteine 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. Es gelten dieselben Regeln wie beim Startstein. Spielsteine zieht ihr immer so weit herunter, bis sie entweder am unteren Rand der Spieltafel oder an anderen, bereits platzierten Steinen anstoßen (Abb. B, gerader Pfeil).



Dabei gilt:

- Ihr legt alle den gleichen Spielstein.
- Kein Spielstein darf über die Rasterung hinausragen.
- Es ist verboten, Spielsteine in Lücken zu legen, die von oben in gerader Linie nicht erreichbar sind (Abb. B, Pfeil mit x).
- Wenn möglich, muss der angesagte Spielstein gelegt werden.

Habt ihr alle den auf der Baukarte 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 entsprechenden Spielstein und legt ihn auf eure Spieltafel, usw.

Ende des Durchgangs

Sobald kein Spieler mehr einen Stein legen kann, endet der Durchgang und es kommt zur ersten Wertung (siehe Seite 4).

Nächster Durchgang

Legt für den nächsten Durchgang alle Startsteine verdeckt in die Tischmitte. Breitet eure Spielsteine wieder offen neben

eurem Kunststoff-Rahmen aus. Mischt die Baukarten erneut und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Achtung: Die Aufgabenkarte aus Durchgang 1 bleibt offen liegen. Deckt nun zusätzlich die oberste Karte mit der 2 auf der Rückseite auf. Im zweiten Durchgang gelten **beide offenen liegenden Aufgabenkarten**, im 3. Durchgang dann sogar **drei Aufgabenkarten**!

Wertung

Notiert eure Punkte der drei Durchgänge auf einem Blatt Papier.

Regel bei jeder Aufgabenkarte:

Legt ihr die abgebildeten einfarbigen Flächen, erhaltet ihr die angegebene Punktzahl. Besteht die Fläche aus mehr Feldern als notwendig, gibt es dafür keine Punkte. Ausschließlich diagonal angrenzende Steine derselben Farbe gehören nicht zu derselben Farbfläche. Lücken auf dem Spielfeld zählen weder Minus- noch Pluspunkte, grenzen aber Farbflächen genauso ein wie andere Farben.

Aufgabenkarte 1:

Jede eurer geometrischen Viererflächen bringt euch einen Pluspunkt.

Aufgabenkarte 2:

Legt ihr eine Viererfläche in der angegebenen Form – Drehen und Spiegeln ist erlaubt – erhaltet ihr zusätzlich einen Pluspunkt.

Aufgabenkarte 3:

Für jede einfarbige Fläche in der gezeigten Form gibt es die angegebenen Minuspunkte.

Wertungsbeispiel

Am Ende des dritten Durchgangs hat ein Spieler die abgebildeten Steine gelegt. Er bekommt dafür insgesamt 3 Punkte (+3 für die Vierer-Farbflächen / +2 für die abgebildete Form / -2 für eine Zweierfläche).

Tipp: Wertet die Aufgabenkarten nacheinander aus. Das erleichtert die Abrechnung!



Ende des Spiels

Nach dem dritten Durchgang endet das Spiel. Zählt eure Punkte aus allen Durchgängen zusammen. Wer die höchste Summe hat, ist Bits-Meister. Doch schon wartet die nächste Herausforderung ...

Solo-Variante

Addiere die Punkte der drei Durchgänge, wenn du allein spielst. Wie gut hast du abgeschnitten?

- Über 17 Punkte: Bits-Meister
- 13–16 Punkte: Formen-Star
- 9–12 Punkte: Flächen-Checker
- 5–8 Punkte: Farbtupfer
- Bis zu 4 Punkte: Bitselchen

Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für seine Beiträge zur Entwicklung des Spiels.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

BITS

Jeux Ravensburger® 23 333 5
Pour 1 à 4 joueurs de 8 à 99 ans

F

Auteur : Reiner Knizia
Design : Walter Pepperle, Schwarzschild, DE Ravensburger
Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

56 dominos, 6 dominos de départ, 4 planches, 4 cadres en plastique, 9 cartes Objectif, 14 cartes Domino

But du jeu

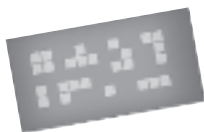
À BITS, chaque joueur essaye de compléter sa planche avec des dominos de manière à marquer le plus de points possible.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement toutes les pièces prédécoupées des planches.

Chaque joueur reçoit **un cadre en plastique**. Insérer une **planche** ; l'écriture doit apparaître dans l'ouverture. Chacun prend les 14 **dominos** portant un même symbole (par exemple, un cercle). De 1 à 3 joueurs, le matériel non utilisé est remis dans la boîte.

Mélanger les 6 **dominos de départ**, face cachée. Mélanger les 14 **cartes Domino** et placer la pile, face cachée, au milieu de la table. Trier les **cartes Objectif** carrées



selon les nombres 1, 2 ou 3 et former 3 piles. Prévoir en plus un papier et un crayon pour noter les points.

Déroulement de la partie (pour 2 à 4 joueurs)

La partie se déroule en 3 manches. Chacune se décompose selon les 3 phases suivantes : Retourner une carte Objectif ; Placer le domino de départ ; Retourner une carte Domino et placer un domino.

1. Retourner une carte Objectif



Retourner la première carte Objectif portant le chiffre 1. Au cours de la 1^{re} manche, les joueurs essaient de former le maximum de **figures géométriques composées de 4 carreaux de la même couleur**. Leur forme est libre ; les différentes possibilités à partir de 4 carreaux sont représentées sur la carte.

2. Placer le domino de départ

Chaque joueur pioche un des 6 dominos de départ. Il le retourne et le pose sur sa planche.

Règles de pose :

- Chacun est libre de **choisir** la colonne **qu'il veut** ;
- Chacun peut **orienter** le domino **dans le sens qu'il veut**.

Comment bien placer un domino : Placer le domino de départ en haut de la planche et le faire descendre en ligne droite jusqu'à ce qu'il atteigne le bord inférieur (voir illus. A). Il est interdit de le tourner ou de le pousser vers la gauche ou la droite dans une autre colonne. (illus. A)



3. Retourner une carte Domino et placer un domino

Une fois que chaque joueur a placé son domino de départ, la première carte Domino de la pile est retournée. Chaque joueur prend alors le domino correspondant de sa réserve et le place en haut de sa planche. Les règles restent les mêmes que pour le domino de départ. Chacun fait glisser son domino vers le bas jusqu'à ce qu'il atteigne le bord inférieur de la planche ou qu'il soit bloqué par un autre domino déjà placé (illus. B).



Règles de pose :

- Tous les joueurs placent le même domino.
- Aucun domino ne peut dépasser du quadrillage.
- Il est interdit de placer un domino dans un trou qui ne peut pas être atteint en ligne droite à partir du haut (illus. B).
- Dans la mesure du possible, le domino indiqué sur la carte doit être placé.

Une fois que tous les joueurs ont placé le domino indiqué sur la carte, un joueur pioche la carte Domino suivante. Il la pose, face visible, sur la carte précédente et une pile de défausse se forme ainsi petit à petit. De nouveau, chacun prend le domino correspondant de sa réserve, le place sur sa planche...

Fin d'une manche

Dès qu'aucun joueur ne peut plus placer de domino, la manche est terminée. Un décompte a lieu (voir ci-dessous).

Manche suivante

Remettre tous les dominos de départ au milieu de la table pour la manche suivante. Chacun étale de nouveau ses dominos près de son cadre. Remélanger les cartes Domino et placer la pile à portée de main.

Attention : La carte Objectif de la 1^{re} manche reste retournée. Retourner maintenant **en plus** la carte supérieure portant un 2 au verso et la poser à côté. Pour la 2^e manche, **les deux cartes Objectif retournées** sont désormais valables ; pour la 3^e manche, **3 cartes Objectif !**

Décompte

Les points des 3 manches sont notés sur une feuille.

Règles de base pour toutes les cartes Objectif :

À chaque fois qu'un joueur réalise la figure unie représentée, il marque le nombre de points correspondants. Si la surface comprend plus de carreaux que nécessaires, le joueur ne marque aucun point. Des dominos qui ne se touchent que par un coin n'appartiennent pas à la même figure. Les trous sur la planche ne font perdre, ni ne rapportent aucun point, mais délimitent les surfaces comme toute autre couleur.

Carte Objectif 1

Chaque figure géométrique unie composée exactement de 4 carreaux rapporte 1 point.

Carte Objectif 2

Chaque figure de la forme indiquée composée de 4 carreaux rapporte 1 point supplémentaire (qu'elle soit tournée ou symétrique).

Carte Objectif 3

Chaque surface unie de la forme indiquée fait perdre le nombre de points mentionné.

Exemple de décompte

À l'issue de la 3^e manche, un joueur a réalisé les formes ci-dessous. Il marque 3 points au total (+3 pour les figures de 4 carreaux ; +2 pour la figure représentée ; -2 pour les deux surfaces de 2 carreaux).

Conseil : Comptabiliser les cartes Objectif une par une pour faciliter le décompte.



Fin de la partie

La partie prend fin après la 3^e manche. Les points des 3 manches sont alors additionnés. Le joueur qui obtient le total le plus élevé remporte la partie. Mais déjà, un nouveau défi vous attend...

Variante solo

Si tu joues seul(e), additionne les points des 3 manches. Alors, ton score ?

Plus de 17 points : Maître Bits

De 13 à 16 points : Roi des figures

De 9 à 12 points : Agenceur

De 5 à 8 points : Pointilliste

Jusqu'à 4 points : Bébé Bits

Reiner Knizia remercie Sebastian Bleasdale pour sa participation au développement de ce jeu.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

BITS

Gioco Ravensburger® n. 23 333 5
Per 1-4 giocatori dagli 8 anni in su



Autore: Reiner Knizia
Design: Walter Pepperle, Schwarzschild, DE Ravensburger
Redazione: Monika Gohl

Contenuto:

56 tasselli, 6 tasselli di partenza, 4 cartelle, 4 supporti in plastica, 9 carte azione, 14 carte costruzione

Scopo del gioco

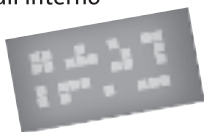
Nel gioco del Bits, i giocatori tentano di riempire i campi delle loro cartelle con i tasselli in modo da ottenere il maggior numero di punti possibile.

Preparazione

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccate con cautela tutti i pezzi dalle tavole prefustellate.

A ciascun giocatore viene consegnato un **supporto in plastica**. Inseritevi una **cartella** in modo che il lato scritto risulti visibile. Ogni giocatore sceglie tutti e 14 i tasselli contrassegnati dallo stesso simbolo (es. il cerchio). Se i giocatori sono da 1 a 3, riponete il materiale in eccedenza all'interno della scatola.

Mescolate i sei **tasselli di partenza** con il dorso verso l'alto. Mescolate anche le 14 **carte costruzione** e posizionatele al cen-



tro del tavolo in un mazzo coperto. Ordinate le **carte azione** quadrate in base alla numerazione (1, 2 e 3) e formate tre mazzi. Avete inoltre bisogno di carta e matita per annotare i punti.

Svolgimento del gioco (per 2–4 giocatori)

Il gioco si svolge in tre manche. Ciascuna manche consiste di tre fasi: scoperta della carta azione, posizionamento del tassello di partenza, scoperta delle carte costruzione e collocamento dei tasselli.

1. Scoprire la carta azione

Scoprite la carta azione con il numero 1. Durante la 1a manche dovete cercare di collocare il maggior numero possibile di **superfici colorate composte esattamente da quattro campi del medesimo colore**. Scegliete la forma a piacere. Le forme geometriche possibili, da combinare con i 4 quadretti, sono raffigurate sulla carta.

2. Posizionare il tassello di partenza

Ciascun giocatore prende uno dei sei tasselli di partenza, lo scopre e lo posiziona sulla propria cartella.

Si può:

- **scegliere liberamente** la colonna.
- **orientare** il tassello **come si preferisce**.

Posizionamento corretto: mettete il tassello sulla parte superiore della cartella e fatelo scorrere in linea retta, verso il basso, fino ad arrivare al bordo inferiore (vedi fig. A). Nel fare ciò, non potete più girare il tassello e nemmeno spostarlo, a sinistra o a destra, su un'altra colonna. (Fig. A)

3. Scoprire le carte costruzione e collocare i tasselli

Una volta posizionati i vostri tasselli di partenza, scoprite la carta costruzione che si trova in cima al mazzo. Ciascun giocatore cerca quindi, tra i propri tasselli, quello corrispondente e lo posiziona in alto, sulla propria cartella. Valgono le stesse regole applicate per il tassello di partenza. Fate sempre scorrere i tasselli verso il basso fino a che non arrivano a toccare o il bordo inferiore della cartella o altri tasselli già piazzati precedentemente (fig. B, freccia diritta).



Le regole:

- posizionate tutti lo stesso tassello.
- i tasselli non devono mai sporgere oltre la griglia.
- è vietato posizionare i tasselli negli spazi non raggiungibili in linea retta dall'alto (fig. B, freccia con la x).
- qualora possibile, dovete collocare il tassello richiesto dalla carta.

Tutti i giocatori hanno piazzato il tassello raffigurata sulla carta costruzione? Allora scoprite la carta costruzione successiva; mettetela, faccia in su, sulla carta scoperta precedentemente per formare così un mazzo degli scarti. A questo punto, prendete tutti di nuovo il tassello corrispondente e posizionate sulla vostra cartella, ecc.

Fine della manche

La manche termina quando non ci sono più giocatori in grado di posizionare un tassello. A questo punto si procede alla prima valutazione (vedi più avanti).

Manche successiva

Per la manche successiva, posizionate tutte i tasselli di partenza coperti al centro del tavolo. Disponete i vostri tasselli scoperti accanto al vostro supporto in plastica. Mescolate nuovamente le carte costruzione e formate un mazzo coperto.

Attenzione: La carta azione della 1a manche resta scoperta. Scoprite **inoltre** la carta in cima al mazzo con impresso il 2 sul dorso. Nella seconda manche, valgono **entrambe le carte azione scoperte**. Nella 3° manche le **carte azione** valide saranno addirittura **tre!**

Valutazione

Annotate i vostri punti relativi alle tre manche su un foglio di carta.

Regola per ciascuna carta azione:

Se riuscite a comporre le superfici monocromatiche raffigurate, ottenete il punteggio indicato. Se la superficie è costituita da più campi del necessario, non viene assegnato nessun punto. Eventuali tasselli del medesimo colore, adiacenti solo diagonalmente, non fanno parte della stessa superficie colorata. Spazi vuoti sulle cartelle non comportano né punti di svantaggio, né punti di vantaggio, ma delimitano le superfici colorate esattamente come gli altri colori.

Carta azione 1:

Ottenete un punto di vantaggio per ciascuna delle vostre superfici geometriche “da quattro”.

Carta azione 2:

Riceverete un ulteriore punto di vantaggio se una superficie “da quattro” corrisponde alla forma indicata; è permesso farla ruotare e renderla speculare.

Carta azione 3:

Per ciascuna superficie monocromatica nella forma indicata, si incassano i punti di svantaggio indicati.

Esempio di valutazione e assegnazione dei punti

Alla fine della terza manche un giocatore ha posizionato i tasselli raffigurati. Egli ottiene così complessivamente 3 punti (+3 per le superfici colorate “da quattro” / +2 per la forma raffigurata / -2 per una superficie “da due”).

Consiglio: il conteggio dei punti sarà più facile se effettuate la valutazione per ogni carta separatamente.



Fine del gioco

Il gioco termina dopo la terza manche. Sommate i punti che avete conseguito in tutte le manche. Vince il campionato Bits chi avrà ottenuto il punteggio complessivo più alto. Intanto vi aspetta una nuova sfida ...

Variante per 1 giocatore

Se giochi da solo, somma i punti delle tre manche. A che cosa corrisponde il punteggio che hai ottenuto?

Oltre 17 punti: campione Bits

13–6 punti: architetto delle forme

9–12 punti: maestro delle superfici

5–8 punti: esperto del colore

Fino a 4 punti: principiante

Reiner Knizia ringrazia Sebastian Bleasdale per i suoi contributi alla creazione del gioco.

**Möchtet ihr noch mehr Spielspaß?
Et pour le plaisir de relever de nouveaux défis...
Volete divertirvi ancora di più?**

**D: BITS 26 545 9
CH: BITS 26 546 6**



**D: FITS 26 496 4
CH: FITS 26 503 9**



© 2012 Ravensburger Spieleverlag

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

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

229420