

Nel 2° manche è quindi possibile raggiungere un punteggio massimo di 19 punti: 10 punti per le righe complete e 9 punti bonus per i simboli uguali.

Per spazi vuoti che non contengono simboli, come anche per la 1° manche, non vengono tolti punti.

Fine del gioco

Alla fine della seconda manche si conclude il gioco. Sommate i vostri punti della prima e della seconda manche. Viene proclamato campione di "Fits" chi ha raggiunto il punteggio complessivo più alto. Ma già vi aspetta un'altra sfida...

Variante in solitario

Annota il tuo punteggio per la prima e la seconda manche che giocherai da solo. Poi, fai la somma dei due valori. Quanto sei stato bravo ?

Oltre 16 punti: fuoriclasse Fits

4 – 16 punti: campione delle tessere

11 – 13 punti: costruttore promettente

8 – 10 punti: puoi fare meglio

5 – 7 punti: devi lavorare molto

Fino a 4 punti: tutto da rifare

© 2010 Ravensburger Spieleverlag



Volete divertirvi ancora di più con Fits? **26 503 9**

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

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

227035

REINER KNIZIA

FITS

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.

D

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 Bauarten

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 **Bauarten** getrennt voneinander und legt sie als zwei verdeckte Stapel in die Tischmitte. Zusätzlich braucht ihr noch Papier und Bleistift zum Notieren der Punkte.

Attensione: Non è permesso inserire tessere dentro a spazi che non sono raggiungibili dall'alto delle colonne. (vedi fig. C e D)!

Avete tutti posizionata la tessera della carta? Allora scoprite la prossima carta di costruzione. Posatela, faccia in su, sulla carta scoperta in precedenza e formate così un mazzo di scarto. Prendete ora la vostra tessera corrispondente ed inseritela sulla vostra tavoletta.

Fine della manche

Non appena è stato utilizzato tutto il mazzo delle carte costruzioni, si conclude la manche e si procede alla prima valutazione. Per la seconda manche voltate la tavoletta sul lato n° 2. Mescolate le carte costruzioni e siete già pronti per ripartire.

Valutazione

Il conteggio avviene in modo diverso per le due manche. Annotate su un foglio di carta i vostri punteggi.

1° manche:

Per ogni riga orizzontale completa (=senza spazi vuoti) ottieni 1 punto. Il massimo punteggio è quindi di 10 punti. Se avete lasciato spazi vuoti sulla tavoletta, questi non vengono contati come punti negativi. E' quindi indifferente se avete uno o più spazi lasciati vuoti in qualche riga orizzontale. Purtroppo però lo spazio vuoto non dà punti.

2° manche:

Anche qui per ogni riga orizzontale completa ricevete 1 punto. Particolarità: esistono 9 caselle speciali con simbolo sulla tavoletta. Se una di queste caselle rimane vuota, conta come una casella coperta all'interno della riga.

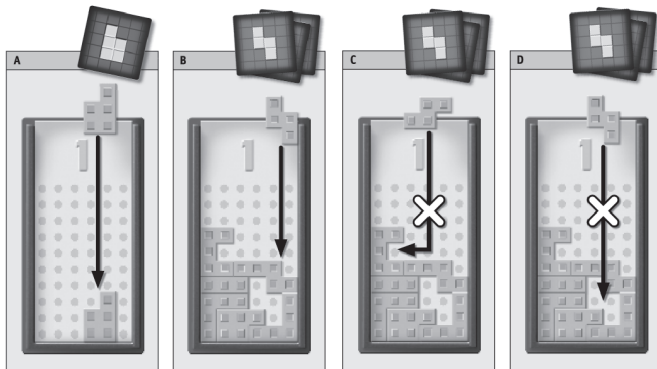
Se alla fine rimangono scoperti ad esempio 3 simboli di un colore, allora ottenete 3 punti bonus.

raggiunge il bordo inferiore della tavoletta, oppure fino a che tocca le tessere già posizionate (vedi fig. B).

Fate attenzione:

- Dovete tutti posizionare la stessa tessera.
- Se la carta pescata corrisponde alla vostra carta start, dovete saltare il turno.
- Nessuna tessera deve fuoriuscire dal bordo della tavoletta, né a sinistra né a destra. Verso l'alto, invece, può uscire fuori dalla griglia punteggiata.
- Potete anche rinunciare alla posa di una tessera! Se una tessera non si abbina bene alla vostra griglia, oppure non sapete come posizionarla, potete lasciarla da parte anziché inserirla sulla tavoletta. Per ogni partita, lo potete fare tutte le volte che vorrete.

Consiglio: A volte, posando una certa tessera si creerebbero troppi spazi vuoti. In questi casi, è utile rinunciare a quella tessera. Ma, dato che ogni tessera capita una volta sola per ogni manche, non potrà essere riutilizzata più tardi nella medesima manche.



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

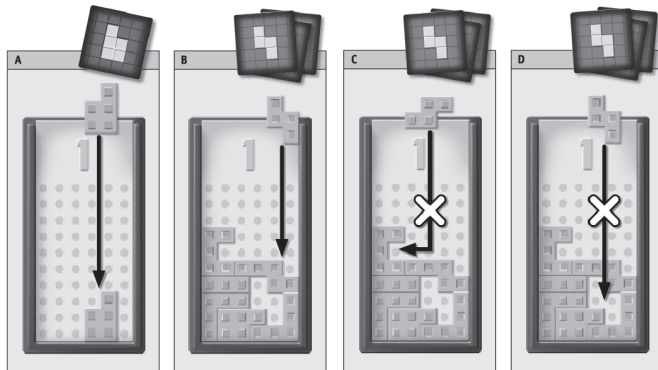
Wenn ihr eure Startsteine platziert habt, deckt ihr die oberste Baukarte auf. Jeder Spieler nimmt den entsprechenden Spielstein aus seinem Vorrat und legt ihn oben auf seine Spieltafel. Dabei gelten dieselben Regeln wie beim Startstein. Zieht den Spielstein so weit herunter, bis er entweder am unteren 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

Svolgimento del gioco

per 2 – 4 giocatori

Il gioco si svolge in due manche. Nella prima manche, giocate la partita n° 1, girate quindi la vostra tavoletta dal lato n° 1 ed inseritela nella base di plastica (apertura verso l'alto).

Pescate una carta start e posizionate la vostra prima tessera

Pescate tutti una delle quattro carte start, che terrete scoperta davanti a voi fino alla fine della manche. Disponete poi, sulla vostra tavoletta, la tessera raffigurata. Sarà la vostra tessera di partenza.

Regole generali

- Potete scegliere liberamente la colonna dove posizionare la tessera.
- Potete orientare la tessera come volete. Per ogni tessera ci sono fino a 8 possibilità di posizionamento.



Ecco come fare: Posate la tessera sulla parte superiore della tavoletta e fatela scorrere in linea retta verso il basso, fino a che avrà toccato il bordo inferiore della base di plastica (vedi fig. A). La tessera però non deve più essere girata. Fate anche attenzione a non spostare la tessera verso sinistra o verso destra in un'altra colonna.

Scoprite le carte di costruzione e deponete le tessere

Una volta posizionate le tessere di partenza, scoprite la prima carta costruzione in cima al mazzo. Ogni giocatore prende la tessera raffigurata sulla carta dalla propria riserva e la inserisce nella sua tavoletta. Valgono le stesse regole della tessera di partenza. Fate scorrere la tessera verso il basso fino a che

FITTS

Gioco Ravensburger® no. **23 298 7**
Per **1 – 4** giocatori da **8 – 99** anni.



Autore: Reiner Knizia
Design: DE Ravensburger, die licht gestalten,
Schwarzschild, die kommunikatur
Redazione: Monika Gohl
Foto: Becker Studios

Contenuto:

52 tessere, 4 tavolette da gioco illustrate su ambedue i lati,
4 basi di plastica, 4 carte start, 13 carte costruzioni

Obiettivo del gioco

Dovete cercare di coprire le caselle della vostra tavoletta posizionando le tessere in modo da ottenere il maggior numero di punti possibili.

Preparativi

Prima di giocare per la prima volta, staccate delicatamente tutte le parti dal loro supporto.

Ogni giocatore prende una **base di plastica**, tutte le tessere del colore che avrà scelto, insieme alla **tavoletta** dello stesso colore. Se giocate solo in 1, 2 o 3, riponete il materiale eccedente nella scatola.

Mescolate le quattro **carte start** lilla e le 13 **carte costruzioni** rosa separatamente e disponetele coperte e in due mazzi separati al centro del tavolo. Avrete anche bisogno di carta e penna per il conteggio dei punti.

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

Ende der Spielrunde

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

Für die zweite Runde legt ihr die Spielfafel mit dem Spiel 2 nach oben. Start- und Bauarten 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



Fin de la partie

La partie s'arrête après la seconde manche. Les points des manches 1 et 2 sont additionnés. Le joueur qui possède le total le plus élevé est le « Magni-fits »... jusqu'au prochain défi...

Variante solo

Noter les points obtenus lors des manches 1 et 2. Résultat ?

Plus de 16 points : Magni-fits

De 14 à 16 points : Pro-fits

De 11 à 13 points : Béné-fits

De 8 à 10 points : Justi-fits

De 5 à 7 points : Malé-fits

Jusqu'à 4 points : Néo-fits

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Et pour des heures de jeu supplémentaires...



26 503 9

mant ainsi une pile de défausse. Chaque joueur prend alors la pièce représentée pour la placer sur sa planche.

Fin de la manche

La manche prend fin dès que le paquet de cartes Pièce est épuisé et un premier décompte a lieu.

Pour la seconde manche, insérer la planche du côté 2. Remélanger les cartes Départ et Pièce... et la partie reprend.

Décompte

Le décompte des points diffère selon les manches. Noter les points sur une feuille.

Manche 1 :

Chaque rangée complète (= sans trou) rapporte 1 point. Le maximum est de 10 points. Chaque trou laissé ne fait perdre aucun point. Peu importe donc qu'il y ait un ou plusieurs trous dans une même rangée. Mais par contre, celle-ci ne rapporte aucun point.

Manche 2 :

Là aussi, chaque rangée complète rapporte 1 point.

Particularité : La planche possède 9 cases Symbole. Chacune de ces cases visibles dans une rangée compte comme une case recouverte.

À la fin de la manche, 3 symboles visibles de même couleur rapportent 3 points de bonus.

Dans cette version, le maximum de points possibles est donc de 19 : 10 points pour les rangées complètes + 9 points de bonus pour les symboles identiques. Comme dans la version 1, les trous autres que les cases Symbole ne font perdre aucun point.



Jeux Ravensburger® n° 23 298 7
Pour **1 à 4** joueurs de **8 à 99** ans.



Auteur : Reiner Knizia

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

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

52 pièces, 4 planches imprimées recto verso,
4 cadres en plastique, 4 cartes Départ, 13 cartes Pièce

But du jeu

À Fits, chaque joueur essaye de compléter sa planche avec des pièces pour marquer le maximum de points.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées.

Chaque joueur reçoit un **cadre en plastique**, toutes les **pièces** de la couleur choisie et la **planche** correspondante. De 1 à 3 joueurs, le matériel non utilisé est remis dans la boîte.

Mélanger séparément les 4 **cartes Départ** violettes et les 13 **cartes Pièce** roses et placer les deux paquets au milieu de la table, face cachée. Prévoir en plus une feuille de papier et un crayon pour noter les points.

Déroulement de la partie

pour 2 à 4 joueurs

La partie se déroule en deux manches. Au cours de la première, les joueurs insèrent la planche marquée 1 dans leur cadre plastique ouvert sur le dessus.

Tirage de la carte Départ et placement de la 1^{re} pièce

Chaque joueur tire l'une des quatre cartes Départ ; jusqu'à la fin de la manche, elle restera devant eux, face visible. Placer la pièce indiquée sur sa planche comme pièce de départ.

Règles de base

- Chacun est libre de choisir la colonne.
- La pièce peut être tournée dans n'importe quel sens. Chacune offre jusqu'à 8 possibilités.



Placement correct : Placer la pièce en haut de la planche et la faire glisser en ligne droite jusqu'en bas (voir illustration A). Il est interdit de tourner ou de déplacer la pièce vers la droite ou la gauche dans une autre colonne pendant la descente.

Pioche des cartes Pièce et placement des pièces

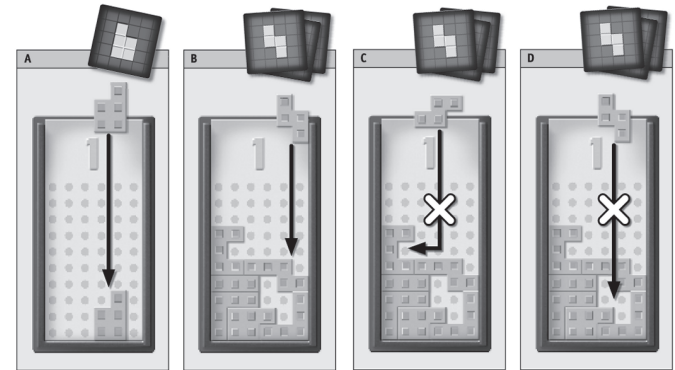
Une fois la pièce de départ placée, retourner la carte supérieure de la pioche. Chaque joueur prend la pièce correspondante dans sa réserve et la place en haut de sa planche. Les règles restent les mêmes que pour la pièce de départ. Chacun fait glisser la pièce vers le bas jusqu'à ce qu'elle atteigne le bord inférieur ou qu'elle soit bloquée par une pièce déjà placée (voir illustration B).

Règles à respecter :

- Tous les joueurs placent la même pièce.
- Si la carte correspond à la carte Départ d'un joueur, celui-ci passe un tour.
- Aucune pièce ne doit dépasser des bords droit ou gauche, mais peut parfaitement déborder en haut de la grille.
- Un joueur peut renoncer à placer une pièce : si une pièce ne s'adapte pas bien ou s'il ne peut pas la placer, il la met de côté. Un joueur peut ainsi mettre autant de pièces de côté qu'il veut au cours d'une manche.

Conseil : Le placement d'une pièce laisserait parfois trop de trous. Il est donc préférable d'y renoncer. Mais comme chaque pièce n'apparaît qu'une fois par tour, elle ne pourra plus être utilisée par la suite.

Attention : Il est interdit d'insérer une pièce dans un trou qui n'est pas accessible par le haut. (voir illustrations C et D) !



Une fois que chacun a placé la pièce représentée, une nouvelle carte Pièce est retournée et placée sur la carte précédente, for-