

FIFTS

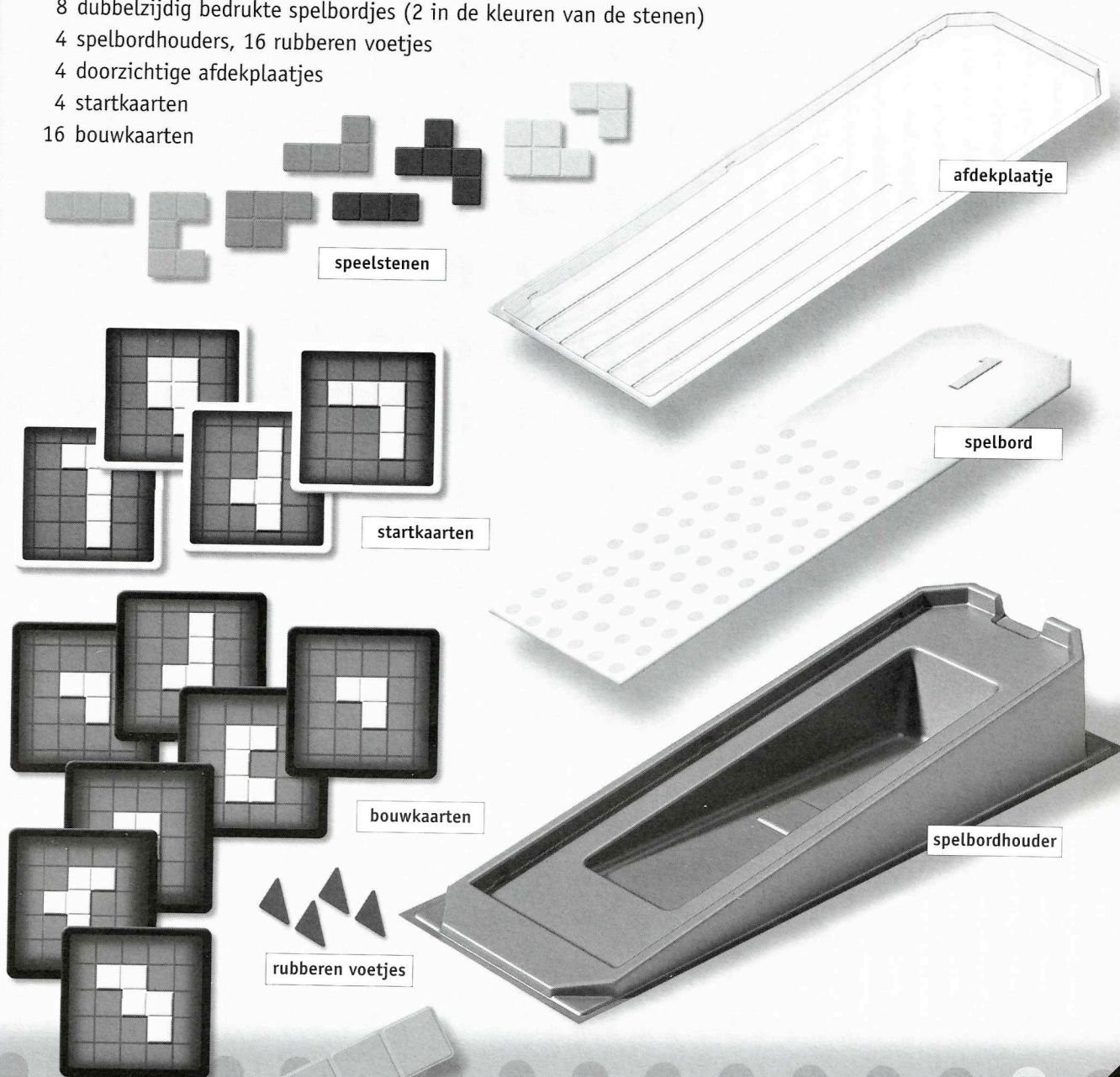
PRECIES PASSEND SPEELPLEZIER!

Voor 1 t/m 4 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Reiner Knizia
 Design: DE Ravensburger, die licht gestalten
 Schwarzschild · die Kommunikatur
 KniffDesign · Redactie: Philipp Sprick
 Ravensburger Spiele® Nr. 26 503 9

Inhoud

- 64 speelstenen (16 in de kleuren rood, groen, blauw en geel)
- 8 dubbelzijdig bedrukte spelbordjes (2 in de kleuren van de stenen)
- 4 spelbordhouders, 16 rubberen voetjes
- 4 doorzichtige afdekplaatjes
- 4 startkaarten
- 16 bouwkaarten



Doel van het spel

Bij FITS proberen de spelers de velden op hun aflegborden zodanig met speelstenen te beleggen dat ze daarvoor zoveel mogelijk punten ontvangen.

Vorbereiding

Voor het allereerste spel moeten:

- de start- en bouwkaarten uit het karton losgemaakt worden
- de speelstenen uit het folie losgemaakt worden
- de vier spelbordhouders van elkaar losgemaakt worden en
- aan de onderzijde van elk aflegbord vier driehoekige rubberen voetjes op de gemarkeerde plaatsen worden geplakt.

Elke speler ontvangt

- alle **speelstenen** in dezelfde kleur
- de beide **spelbordjes** in dezelfde kleur als die van de stenen
- een **spelbordhouder** met afdekplaatje

bij minder dan 4 spelers wordt het resterende spelmateriaal terug in de doos gelegd.

De **4 startkaarten** worden geschud en de **16 bouwkaarten** worden, van elkaar losgemaakt, met de beeldzijde naar beneden op een stapel in het midden van de tafel gelegd. Verder zijn ook nog pen en papier nodig om de punten te noteren.

Spelverloop

(voor 2 t/m 4 spelers, de solovariant is op pagina 20 beschreven.)

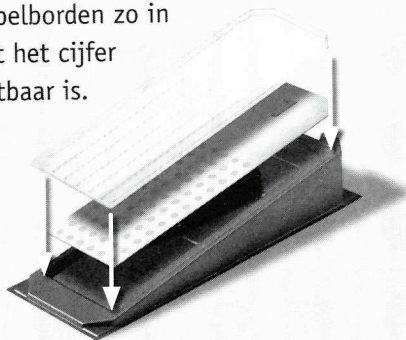
Het spel verloopt in 4 ronden.

Een ronde bestaat uit de volgende stappen:

1. **Spelbord inleggen**
2. **Startkaart trekken en steen plaatsen**
3. **Bouwkaart omdraaien en stenen plaatsen**

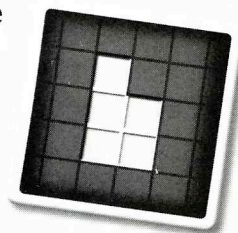
1. Spelbord inleggen

- spelborden zijn genummerd van 1 t/m 4. Alle hebben een raster met 6 x 12 cirkelvormige velden. De spelborden 2, 3 en 4 hebben verschillende bijzondere velden. De betekenis wordt bij de puntentelling verklaard.
- In de eerste ronde spelen **alle spelers** op spelbord 1, in de tweede ronde op spelbord 2 enz.
- De spelers leggen de spelborden zo in de spelbordhouders dat het cijfer aan de bovenkant zichtbaar is.
- Vervolgens wordt het afdekplaatje, zoals op de afbeelding, op de houder gelegd.



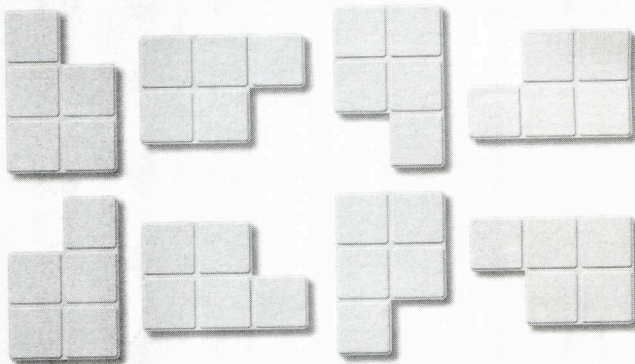
2. Startkaart trekken en steen plaatsen

Elke speler trekt een startkaart van de stapel en legt de daarop afgebeelde speelsteen als startsteen op zijn spelbord.



Daarbij gelden de volgende regels:

- De **keuze van de kolom is vrij**.
- De steen mag **naar eigen inzicht afgelegd** worden. Per steen zijn er maximaal 8 mogelijkheden:



Dat wil zeggen: de afbeelding op de kaart bepaalt slechts welke steen afgelegd moet worden maar niet hoe of waar.

Leg de steen aan de bovenkant van de houder met de in-kervingen in de geleiders van het afdekplaatje. Duw de steen dan in een rechte lijn naar de onderkant van de houder, tot hij niet verder kan (zie afbeelding A). De steen mag nu niet meer gedraaid noch naar links of rechts verschoven worden. De startkaarten blijven tot het eind van de ronde bij de bewuste spelers.

3. Bouwkaart omdraaien en stenen plaatsen

Als alle spelers hun startsteen hebben geplaatst, draait een speler de bovenste bouwkaart om. Alle spelers nemen nu de afgebeelde steen uit hun voorraad en leggen hem bovenaan de houder. Hierbij gelden dezelfde regels als die bij de startsteen. De speler duwt de speelsteen helemaal naar beneden tot hij de onderste rand van de houder raakt **of** tegen een andere, eerder geplaatste steen aankomt (zie afbeelding B).

Hierbij geldt:

- iedereen plaatst dezelfde steen
- als de steen op de omgedraaide bouwkaart gelijk is aan die op de startkaart van een speler, dan kan deze speler geen steen plaatsen.
- Wie de speelsteen op de geldende bouwkaart niet kan of wil plaatsen, legt hem in plaats daarvan terzijde. Dat heeft zin als het plaatsen van de steen te veel open velden tot gevolg heeft.

Aanwijzing: men kan zoveel stenen terzijde leggen als men wil. Een steen komt echter maar een keer voor. Eenmaal terzijde gelegd kan een steen in deze ronde niet meer worden geplaatst.

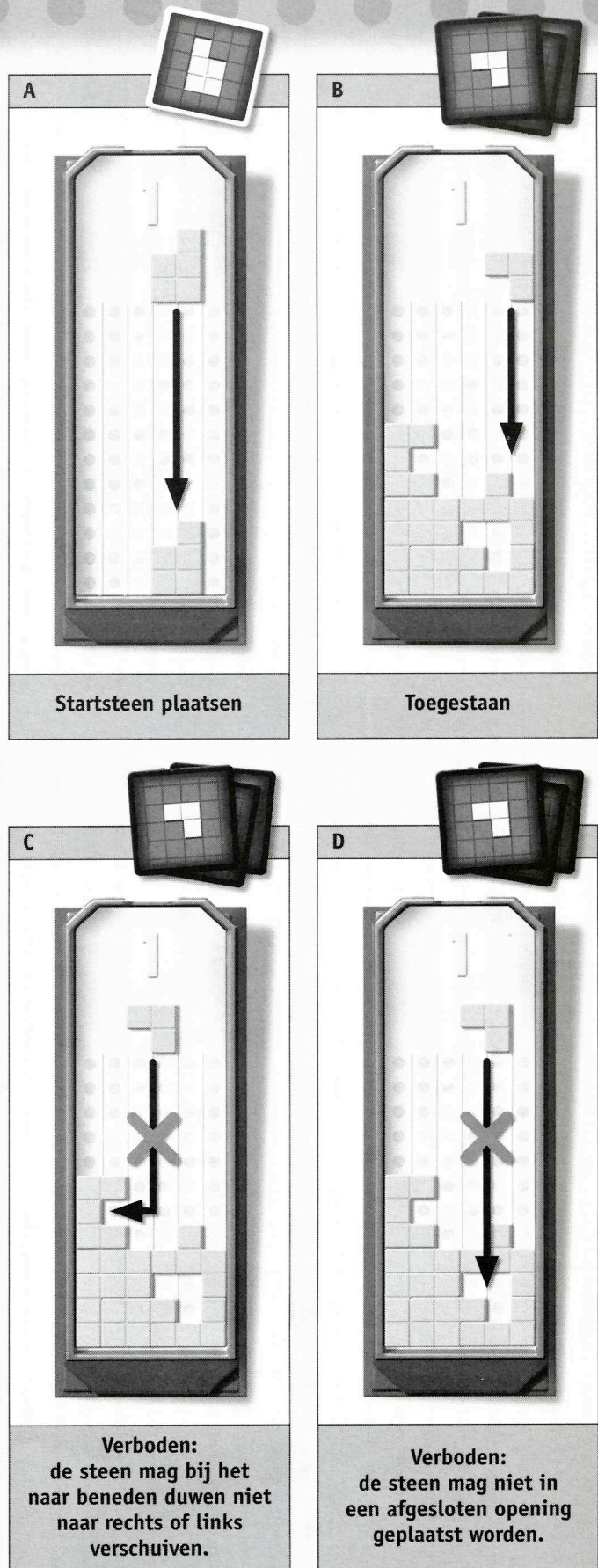
- Speelstenen mogen niet aan de linker of de rechter zijkant van de houder uitsteken. Wel mogen stenen buiten de **bovenste** rand van het raster steken.

Let op: het is niet toegestaan speelstenen op open velden te plaatsen die van boven niet meer bereikbaar zijn (zie de afbeeldingen C en D)!

Als alle spelers de op de bouwkaart afgebeelde steen hebben geplaatst, draait een speler de volgende bouwkaart om. Hij legt de kaart op de vorige bouwkaart (zodoe ontstaat in de loop van het spel een aflegstapel). Alle spelers nemen nu weer de afgebeelde steen uit hun voorraad, plaatsen hem op hun spelbord en zo verder.

Einde van een ronde

Zodra de stapel bouwkaarten helemaal gebruikt is, eindigt deze ronde en volgt de eerste puntentelling (zie hieronder). Voor de volgende ronde wordt spelbord 2 in de houder gelegd, de start- en bouwkaarten worden opnieuw geschud en een nieuwe ronde kan beginnen. Dit geldt ook voor de hierop volgende ronden 3 en 4.



Puntentelling

De puntentelling is per spelbord verschillend en wordt per ronde genoteerd.



Basisregel voor alle spelborden:

elk veld dat aan het eind van een ronde niet bedekt is, telt als 1 minpunt.
Uitzondering zijn de bijzondere velden op de spelborden 2,3 en 4.

Speciale regels voor de afzonderlijke spelborden:

- **Spelbord 1:** elke volledige (dus zonder onbedekte velden) verticale rij levert 1 pluspunt op.
- **Spelbord 2:** op het spelbord zijn bijzondere velden met bonuspunten van 1 t/m 3.
Elk bonusveld dat aan het eind van de ronde nog zichtbaar is, levert evenveel pluspunten op.
- **Spelbord 3:** op het spelbord zijn bijzondere velden met bonuspunten en minpunten.
De bijzondere velden die aan het eind van de ronde nog zichtbaar zijn, leveren evenveel plus- of minpunten op.
- **Spelbord 4:** op het spelbord zijn bijzondere velden met vijf verschillende symbolen.
Elk symbool komt twee keer voor.
 - elk paar dat aan het eind van de ronde nog te zien is, levert 3 pluspunten op.
 - elk paar waarvan nog maar 1 symbool te zien is, levert 3 minpunten op.
 - volledig afgedekte paren leveren plus- noch minpunten op.

Eind van het spel

Het spel is afgelopen na de vierde ronde. De spelers tellen hun punten van alle ronden bij elkaar op. Wie de meeste punten heeft, wint. Als meer spelers een gelijk aantal punten hebben, zijn er meer winnaars.

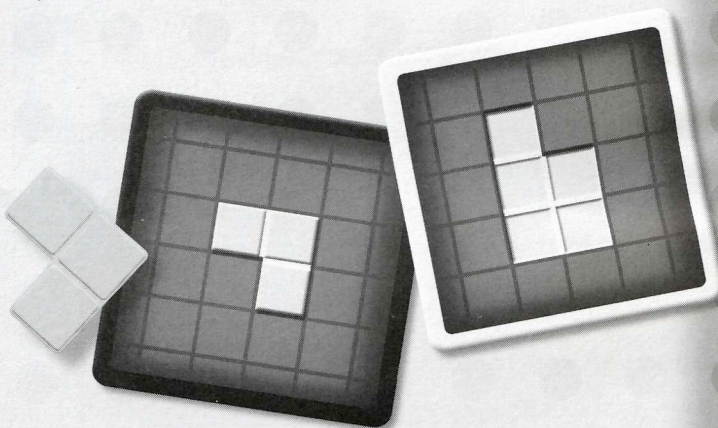
Solovariant

Speel de 4 ronden op de 4 spelborden en noteer telkens de behaalde punten. Hoe goed is het resultaat?

- meer dan 30 punten: meester
- 26 - 30 punten: erg goed
- 21 - 25 punten: goed
- 16 - 20 punten: het gaat erop lijken
- 11 - 15 punten: kan beter
- 6 - 10 punten: houd moed
- 0 - 5 punten: tja.....

Tips

- **Opbergen:** leg de speelstenen na afloop van het spel in het opbergvak in de spelbordhouder en leg daar vervolgens de afdekplaatjes bovenop. De speelstenen zijn nu voor het volgende spel gesorteerd.
- **Speelduur:** de speelduur kan naar behoefte ingekort worden door één of meer spelborden weg te laten. Voor de afwisseling kan ook de volgorde van de spelborden veranderd worden.



FILTS

UN PLAISIR SANS FAILLES !

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Reiner Knizia

Design : DE Ravensburger, die licht gestalten (pack)

Schwarzschild (logo) · die Kommunikatur (contenu)

KniffDesign (règle du jeu) · Rédaction : Philipp Sprick · Photos : Becker Studios

Jeux Ravensburger® n° 26 503 9

Contenu

64 pièces (16 de chaque couleur : rouges, vertes, bleues et jaunes).

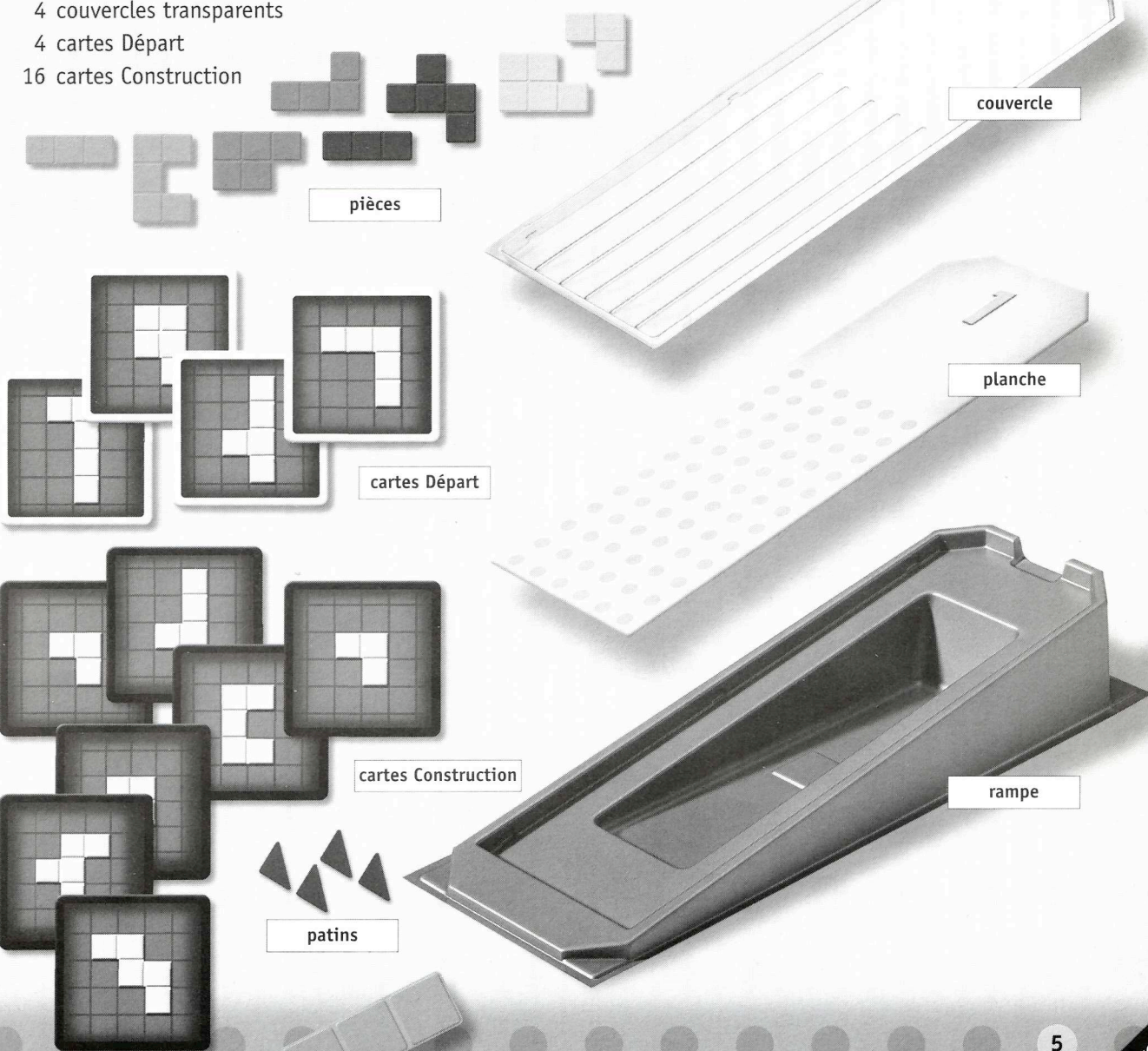
8 planches de jeu imprimées recto-verso (2 par couleur)

4 rampes + 16 patins en caoutchouc

4 couvercles transparents

4 cartes Départ

16 cartes Construction



But du jeu

À FITS, chaque joueur essaye de recouvrir son plateau avec ses pièces de manière à marquer le maximum de points.

Préparation

Avant la première partie :

- Détacher les cartes Départ et Construction de la planche prédécoupée ;
- Sortir les pièces des plastiques ;
- Séparer les 4 rampes ;
- Coller 4 patins triangulaires aux 4 coins sous chaque rampe (voir illustration).

Chaque joueur reçoit :

- toutes les **pièces** de la couleur choisie ;
- les deux **planches** de la couleur correspondante ;
- une **rampe** et son couvercle.

À moins de 4 joueurs, le matériel non utilisé est remis dans la boîte.

Mélanger séparément les **4 cartes Départ** et les **16 cartes Construction** et placer les deux piles au milieu de la table, face cachée. Prévoir en plus une feuille et un crayon pour noter les points.



Déroulement de la partie

(Pour 2 à 4 joueurs. La règle en solo se trouve page 8).

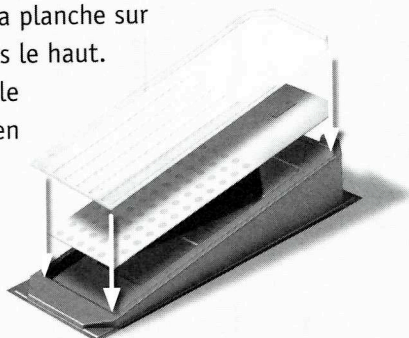
La partie se déroule en 4 manches.

Une manche se décompose selon les phases suivantes :

1. **Insertion d'une planche**
2. **Tirage de la carte Départ et placement d'une pièce**
3. **Pioche des cartes Construction et placement des pièces**

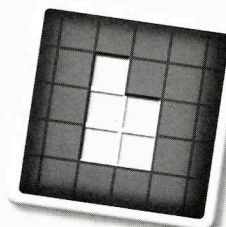
1. Insertion d'une planche

- Les planches sont numérotées de 1 à 4. Chacune est composée d'une grille de 6 x 12 cases. Les planches 2, 3 et 4 possèdent des cases spéciales différentes. Elles sont expliquées au paragraphe « Décompte ».
- Au cours de la 1^{re} manche, tous les joueurs utilisent la planche 1 ; au cours de la deuxième, la planche 2...
- Chaque joueur insère sa planche sur la rampe, le chiffre vers le haut.
- Placer enfin le couvercle sur la rampe, de haut en bas comme l'indique l'illustration.



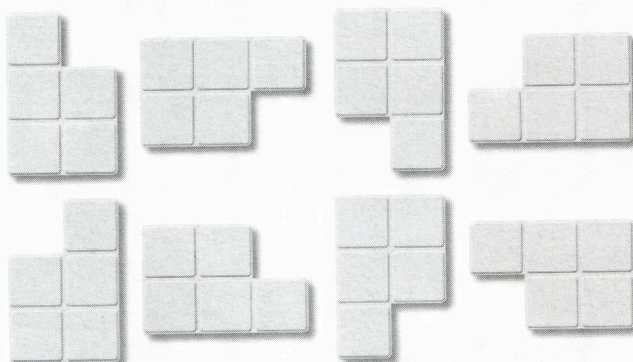
2. Tirage de la carte Départ et placement d'une pièce

Chaque joueur tire une carte Départ de la pile et place la pièce qu'elle indique sur sa planche : c'est sa pièce de départ.



Les règles à respecter sont les suivantes :

- Chaque joueur est **libre de choisir** la colonne.
- La pièce peut être tournée dans **n'importe quelle direction**. Chaque pièce offre 8 possibilités.



Précision : Le dessin sur la carte indique uniquement la forme de la pièce à poser, mais ni la face, ni le sens dans lequel elle doit être posée.

Placer la pièce en haut de la rampe de manière à ce que ses encoches s'insèrent bien dans les rainures. La faire ensuite glisser bien droit jusqu'en bas de la rampe (illustration A). Le joueur n'a **plus le droit ni de tourner**, ni de décaler la pièce vers la droite ou la gauche.

Chacun garde sa carte Départ devant lui jusqu'à la fin de la manche.

3. Pioche des cartes Construction et placement des pièces

Une fois que tout le monde a placé sa pièce de départ, un des joueurs retourne la première carte Construction. Chacun prend alors la pièce correspondante de sa réserve et la place sur sa rampe. Les règles restent les mêmes que lors du placement de la première pièce. Chaque joueur fait glisser sa pièce, jusqu'à ce qu'elle atteigne **soit** le bas de la rampe, **soit** une autre pièce déjà en place (illustration B).

Règles :

- Tous les joueurs posent la même pièce.
- Si la carte Construction retournée correspond à la carte Départ d'un joueur, celui-ci ne place aucune pièce durant ce tour.
- Le joueur qui ne veut ou ne peut pas placer la pièce tirée la met alors de côté.

Ce qui peut être préférable si le placement de la pièce crée trop de trous.

Important : le nombre de pièces mises de côté n'est pas limité. Mais chaque pièce n'est disponible qu'une seule fois par manche. Celui qui la met de côté ne pourra plus l'utiliser durant cette manche.

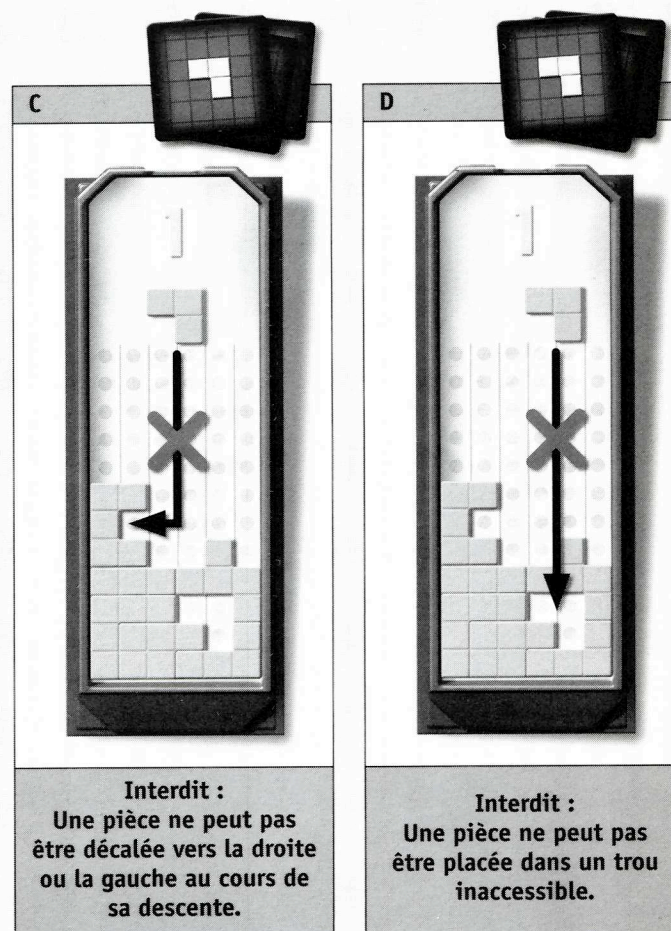
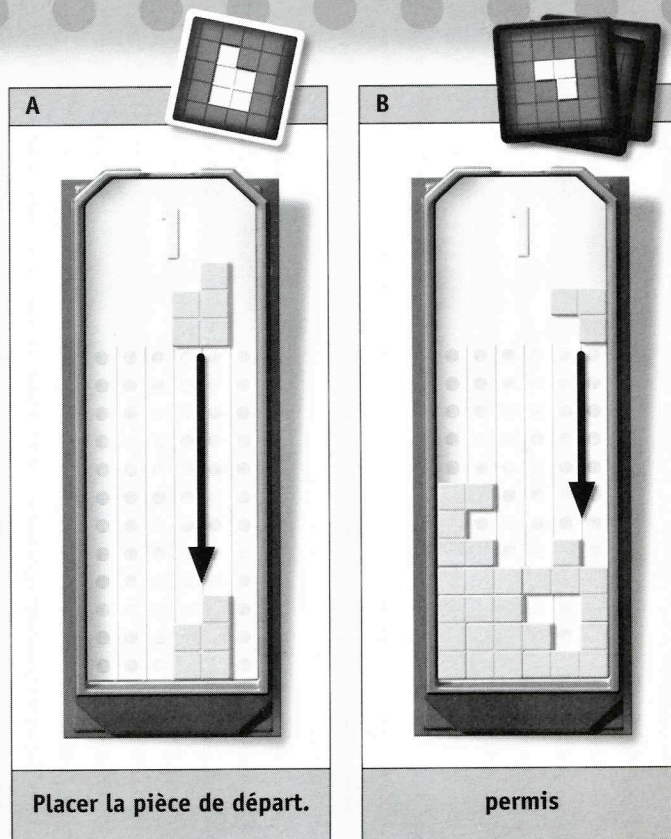
- Une pièce ne peut dépasser ni à droite, ni à gauche de la rampe, mais peut parfaitement déborder en haut.

Attention : Il n'est pas permis de placer une pièce dans un trou qui n'est pas accessible par le haut (illustrations C et D).

Une fois que tout le monde a placé la pièce représentée sur la carte, un joueur retourne la carte Construction suivante en recouvrant la précédente (constituant ainsi une pile de défausse). Chacun prend de nouveau la pièce représentée, la place sur sa planche...

Fin de la manche

La manche s'arrête dès que la pile de cartes Construction est épuisée ; un premier décompte a lieu (voir ci-dessous). Pour la manche suivante, les joueurs insèrent la planche 2. Les cartes Départ et Construction sont remélangées et la partie reprend. Procéder de la même manière pour les manches 3 et 4.



Décompte

Les points dépendent de la planche utilisée ; ils sont notés sur la feuille.



Règle commune à toutes les planches :

Chaque case non recouverte à l'issue de la manche fait perdre 1 point, à l'exception des cases spéciales (planches 2, 3 et 4).

Règles spécifiques à chaque planche :

- **Planche 1** : Chaque ligne complète (sans trou) rapporte 1 point.
- **Planche 2** : Cette planche possède des cases spéciales avec des bonus de 1 à 3. Chacune de ces cases encore visible à la fin de la manche rapporte le nombre de points correspondants.
- **Planche 3** : Cette planche possède des cases spéciales avec des bonus et des malus. Celles qui sont encore visibles à la fin de la manche font gagner ou perdre le nombre de points correspondants.
- **Planche 4** : Cette planche possède des cases spéciales avec 5 symboles différents. Chaque symbole est représenté deux fois.
 - Chaque paire de symboles encore visible à la fin de la manche rapporte 3 points.
 - Chaque symbole unique encore visible fait perdre 3 points.
 - Une paire entièrement recouverte ne rapporte ni ne fait perdre aucun point.

Fin de la partie

La partie s'arrête à l'issue de la 4^e manche. Les points de toutes les manches sont alors additionnés. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

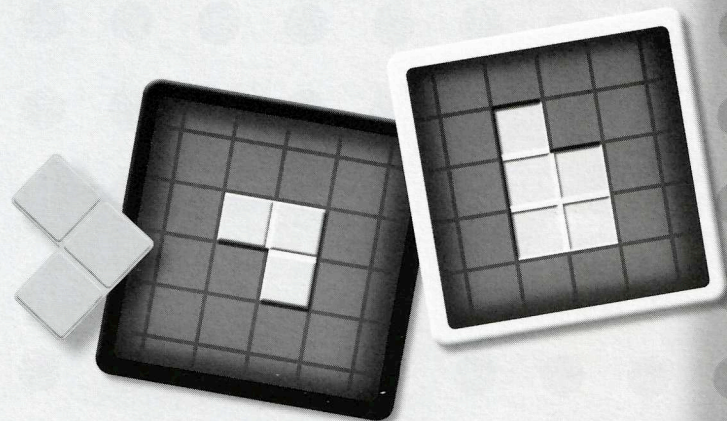
Variante solo

Le joueur joue avec les planches 1 à 4 et note ses points.

- Plus de 30 points : Architecte
- De 26 à 30 points : Ingénieur
- De 21 à 25 points : Maçon
- De 16 à 20 points : Paveur
- De 11 à 15 points : Casseur de pierres
- De 6 à 10 points : Nettoyeur de joints
- Jusqu'à 5 points : Boucheur de trous

Conseils

- **Rangement** : Après la partie, rangez les pièces dans le compartiment de la rampe et remettez le couvercle. Elles seront déjà prêtes pour la prochaine partie.
- **Durée de la partie** : Pour des parties plus rapides, laissez simplement autant de planches que vous le voulez de côté. Pour varier les plaisirs, vous pouvez également utiliser les planches dans n'importe quel ordre.



© 2009 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Jeux Ravensburger S.A.S. · Service Consommateurs
21, rue de Dornach · 68120 Pfattatt
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC/min)