(F)

# FITS

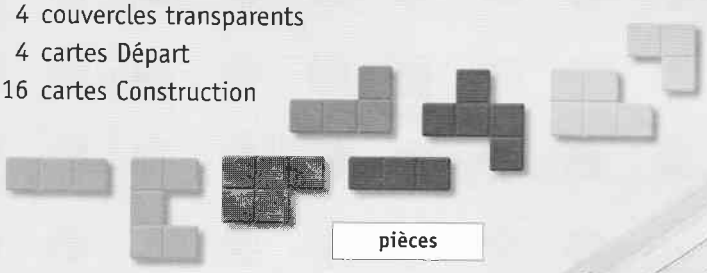
## UN PLAISIR SANS FAILLES !

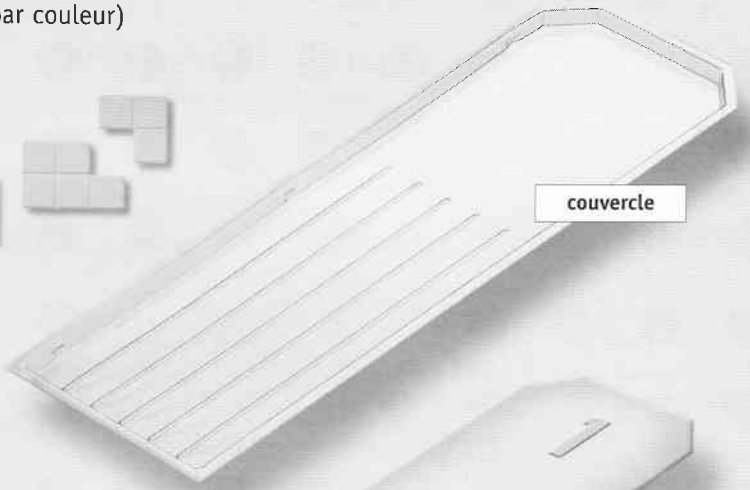
**Pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans**

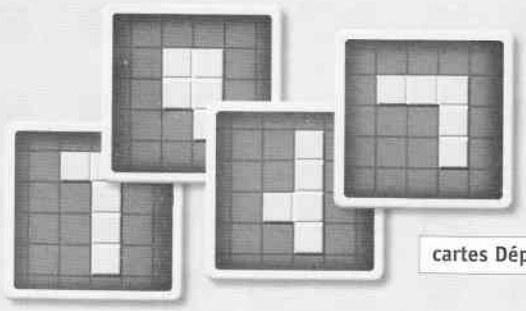
Auteur : Reiner Knizia
Design : DE Ravensburger, die licht gestalten (pack)
Schwarzschild (logo) · die Kommunikatur (contenu)
KniffDesign (règle du jeu) · Rédaction : Philipp Sprick · Photos : Becker Studios
Jeux Ravensburger® n° 26 503 9

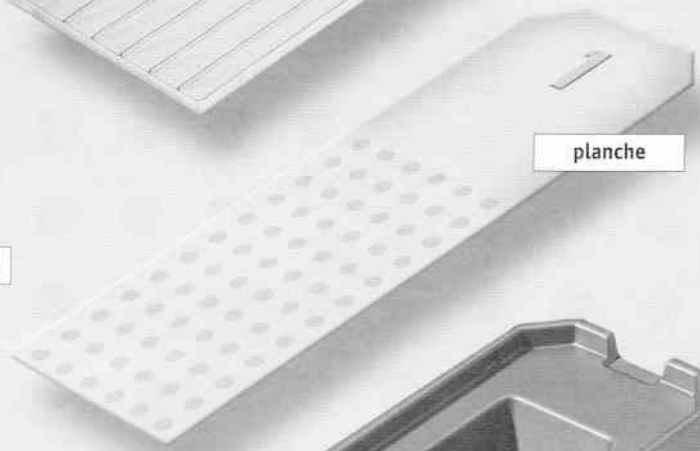
## Contenu

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

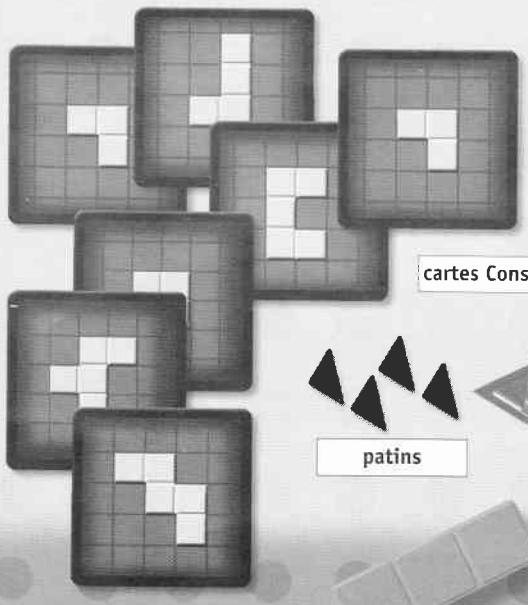

pièces

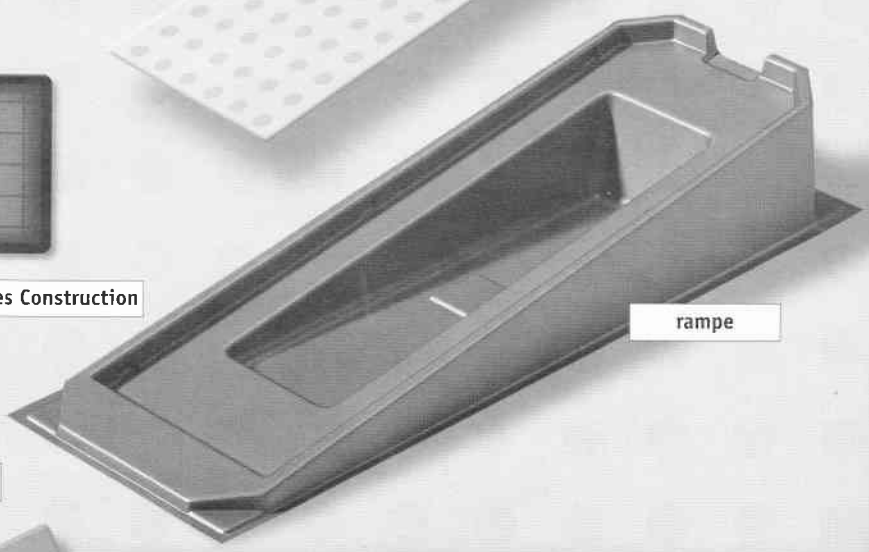

couvercle


cartes Départ



planche


cartes Construction


rampe


patins



Ravensburger

## 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

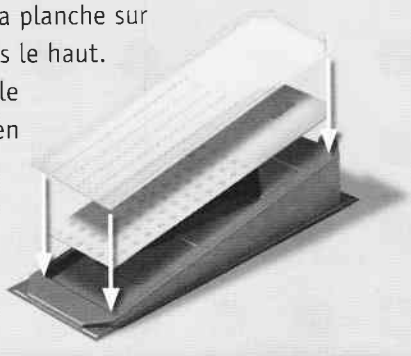
(Pour 2 à 4 joueurs. La règle en solo se trouve page 8).

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**

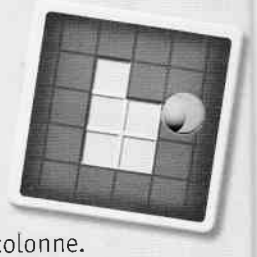
### 1. Insertion d'une planche

- 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 1re 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.



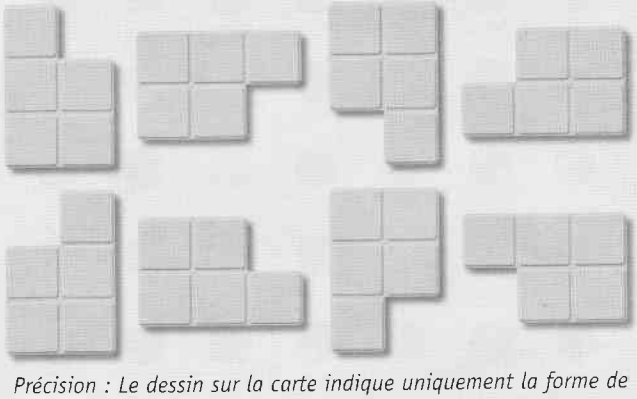
### 2. Tirage de la carte Départ et placement d'une pièce

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

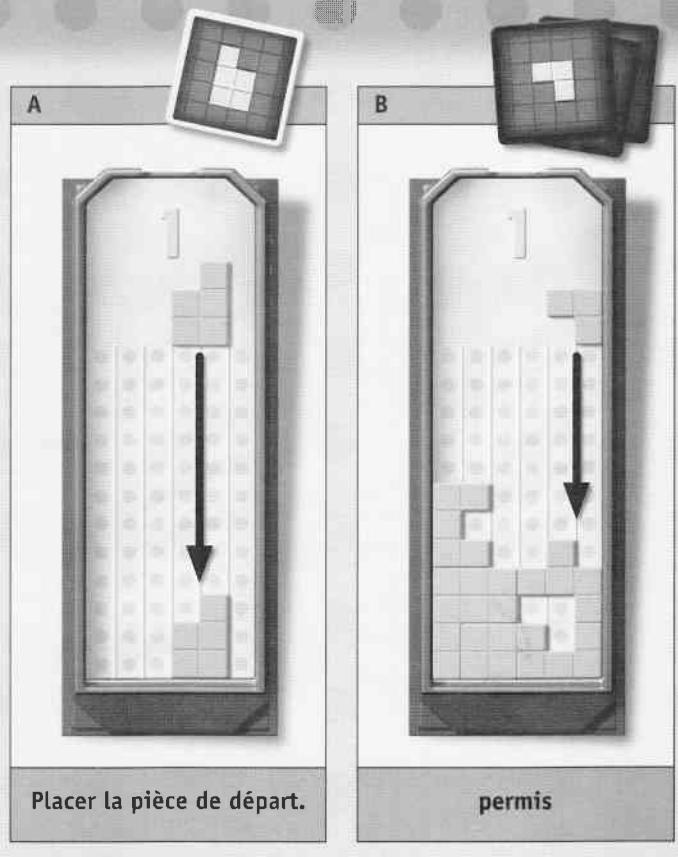
Une fois que tout le monde a placé sa pièce de départ, un des joueurs retourne la première carte Construction. Chacun prend alors la pièce correspondante de sa réserve et la place sur sa rampe. Les règles restent les mêmes que lors du placement de la première pièce. Chaque joueur fait glisser sa pièce,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

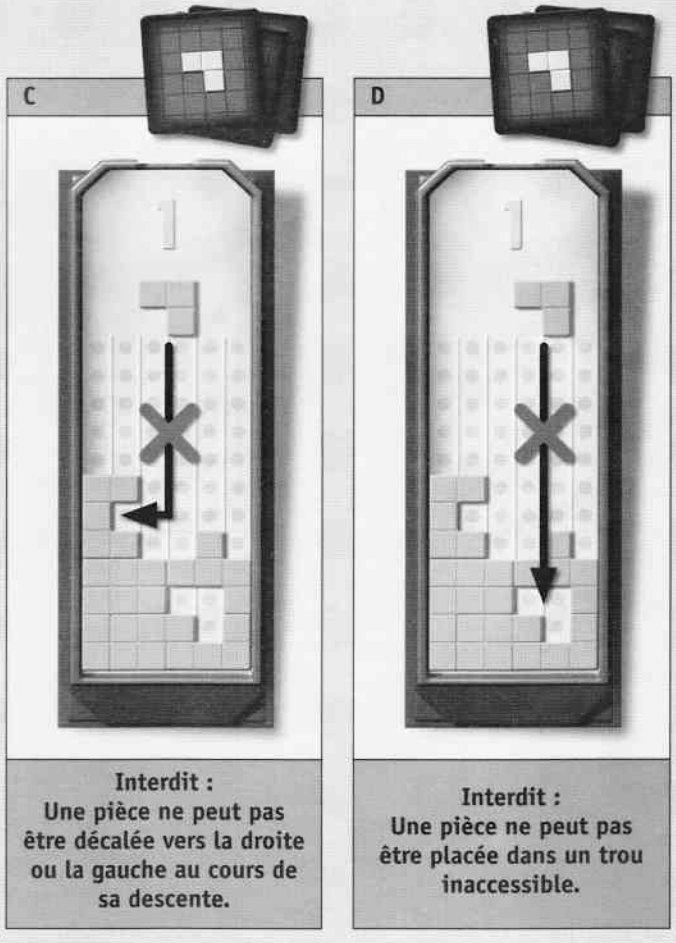
Règles :

- 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 4e 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.

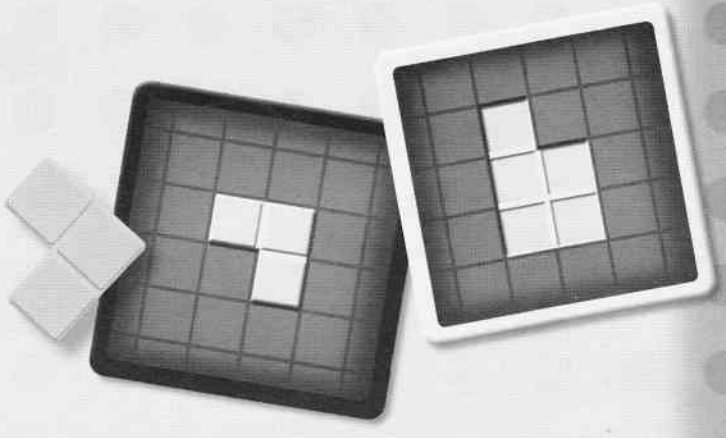
## Variante solo

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 Pfastatt
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC/min)