

# FITS

D

Ravensburger Spiele® Nr. 26 169 7  
Für 2–4 Spieler von 8–99 Jahren

Autoren: C. Phillips, R. Wiecek  
Illustration / Design: Thomas di Paolo

## Inhalt

- 4 Legetafeln
- 1 Spielgerät
- 80 Formteile aus Kunststoff  
in 4 Farben:  
32 große Dreiecke  
32 kleine Dreiecke und  
16 Quadrate
- 1 Sonderwürfel

## FITS macht am meisten Spaß, wenn es schnell gespielt wird!

Das heißt: Würfeln, entsprechendes Teil aus dem Spielgerät nehmen und ablegen geschieht in Sekunden. Wer diese Regel beachtet, wird zwar schweißnasse Hände haben, dafür aber umso mehr Spaß!



## Spielverlauf





Der fitteste Spieler beginnt. Weiter geht es reihum im Uhrzeigersinn und zwar so:

### 1. Würfeln

Gewürfelt wird immer in Richtung des Spielers, der als Nächster dran ist. Dieser darf den Würfel sofort aufnehmen und selbst würfeln. Je schneller das geschieht, desto rasanter wird das Spiel!

Das gewürfelte Teil wird aus dem Spielgerät genommen und auf oder neben der Legetafel abgelegt (vgl. 2. Ablegen).

Die Symbole auf dem Würfel bedeuten Folgendes:

-  Nimm ein Quadrat und lege es ab.
-  Nimm ein kleines Dreieck und lege es ab.
-  Nimm ein großes Dreieck und lege es ab.
-  Nimm von einem beliebigen Mitspieler ein Teil, das
  - an die äußere, rot-weiße Linie seiner Legetafel grenzt, oder
  - außerhalb der Tafel liegt und lege es ab.

## Spielziel

Wer es als Erster schafft, die erwürfelten Formteile **regelgerecht** so auf seiner Legetafel zu platzieren, dass ein großes, buntes Quadrat entsteht, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Die farbigen Formteile werden

- nach Formen bzw. Größen sortiert,
- pro Form und Größe gemischt und
- in das Spielgerät gelegt.
- Das Spielgerät wird für alle gut erreichbar in die Tischmitte gestellt.
- Jeder Spieler erhält eine Legetafel, die er vor sich auf den Tisch legt.

## 2. Ablegen

Hierbei sind folgende Regeln zu beachten:

### Linienregel:

- Ein abgelegtes Teil muss immer genau zwischen die weißen Begrenzungslinien passen.
- Daraus folgt: Es darf kein Teil so abgelegt werden, dass es über die Begrenzungslinien des großen Quadrates reicht.

### Farbregel:

- Teile gleicher Farbe dürfen sich nur an den Ecken berühren, nicht an den Längsseiten.

### Was noch zu beachten ist:

- Würfelt man ein großes oder kleines Dreieck und sind hiervon noch zwei Stapel vorhanden, darf man wählen, von welchem Stapel man sich bedienen möchte.
- Kann ein Spieler das Teil, das er aufgenommen hat, nicht anlegen,

da er sonst gegen die Linien- oder Farbregel verstoßen würde, legt er das Teil zunächst einmal beiseite und versucht es im späteren Verlauf des Spiels abzulegen.

- Befindet sich gegen Ende des Spiels das gewürfelte Formteil nicht mehr im Spielgerät, hat man Pech gehabt.
- Während des Spiels dürfen Teile auf der eigenen Tafel umgelegt werden.
- Erlaubt ist auch, eine oder mehrere Runde(n) auszusetzen, um in Ruhe seine Teile passend umlegen zu können. In diesem Fall würfelt der betreffende Spieler zwar nicht, er muss den Würfel aber trotzdem sofort weitergeben, damit das Spiel nicht ins Stocken kommt. Und natürlich darf er während dieser „Auszeit“ auch beklaut werden.



## Ende des Spiels

Sobald die Tafel eines Spielers voll ist und er der Meinung ist, seine Formen entsprechend den Regeln abgelegt zu haben, ruft er „FITS!“.

Das Spiel endet sofort. Es ist erlaubt, Teile übrig zu behalten. Die Legetafel wird nun von den Mitspielern überprüft:

- Grenzen die Teile auch tatsächlich an die entsprechenden Linien?
- Berühren sich die Seiten zweier farbgleicher Formen?

Hat der Spieler, der „FITS!“ gerufen hat, einen Fehler gemacht, nimmt sich jeder Mitspieler ein Teil vom Rand der falsch belegten Tafel und das Spiel geht weiter.

Hat er alle Teile regelgerecht abgelegt, ist er natürlich Sieger.

