

BITS

Das steinstarke Spielvergnügen · Für 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung), Walter Pepperle, Schwarzschild

Redaktion: Philipp Sprick · Foto: Becker Studios

Ravensburger Spiele® Nr. 26 545 9

Spielziel

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

Inhalt

- 90 Kunststoffsteine:
 - 4 x 20 Spielsteine
 - 5 Startsteine
 - 4 Neutrale Steine
 - 1 Ersatzstein
- 4 Spieltafeln
- 4 Rampen + 16 GummifüÙe
- 5 Startkarten
- 20 Baukarten
- 16 Aufgabekarten



Spielsteine



Neutrale Steine



Startkarten



Startsteine



Aufgabekarten



Baukarten

Ersatzstein



GummifüÙe

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel müÙt ihr:

- die Start-, Bau- und Aufgabekarten aus der Stanztafel herauslösen,
- die Spielsteine aus den Beuteln nehmen und
- auf der Unterseite jeder Rampe je 1 GummifüÙ in die 4 Ecken der Rampe kleben.

Jeder Spieler erhalt:

- eine **Rampe**,
- eine **Spieltafel**,
- alle **Spielsteine** eines Sets (= gleiche Symbole auf der Oberseite),
- den **neutralen Stein** mit demselben Symbol.

Bei weniger als 4 Spielern bleiben die überzahligen Materialien in der Schachtel.

- Sortiert die **Aufgabekarten** nach der 1, 2 oder 3 auf ihrer Ruckseite und bildet 3 Stapel. Die 4 Aufgabekarten mit der 4 benotigt ihr nur fur die Profivariante (S.4), sie bleiben im Grundspiel in der Schachtel. Mischt die 3 Stapel einzeln und legt sie verdeckt bereit.
- Mischt dann auch die 20 **Baukarten** und die 5 **Startkarten** getrennt voneinander und legt sie als 2 verdeckte Stapel in der Tischmitte bereit.
- Die 5 **Startsteine** zeigen kein Symbol auf der Oberseite. Sie kommen in die Tischmitte.
- Legt eure **Spieltafel** so in eure Rampe, dass der Schriftzug oben zu lesen ist. Die Spieltafel zeigt ein Raster mit 6 x 6 Feldern.
- Die 20 **Spielsteine** und den **neutralen Stein** eures Sets legt ihr offen neben eure Rampe.
- Zusatztlich benotigt ihr noch Stift und Papier zum Notieren der Punkte.

Rampe

Spieltafel



Spielablauf

(Für 2 bis 4 Spieler, die Solovariante findet ihr auf Seite 4)

Das Spiel verläuft über 3 Durchgänge. Jeder Durchgang besteht aus den folgenden Phasen:

1. Aufgabekarte aufdecken | **2. Startkarte ziehen und Startstein legen** | **3. Baukarten aufdecken und Spielsteine legen**

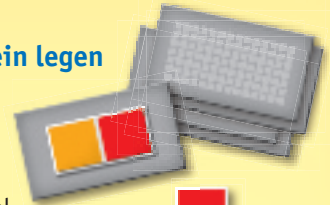
1. Aufgabekarte aufdecken

Ein Spieler deckt die oberste Aufgabekarte vom Stapel mit der 1 auf der Rückseite auf. Die Spieler versuchen im weiteren Verlauf, die dort vorgegebene Form als einfarbige Flächen mit ihren Spielsteinen zu bilden. Die verschiedenen Aufgabekarten werden im Punkt „Wertung“ erklärt.



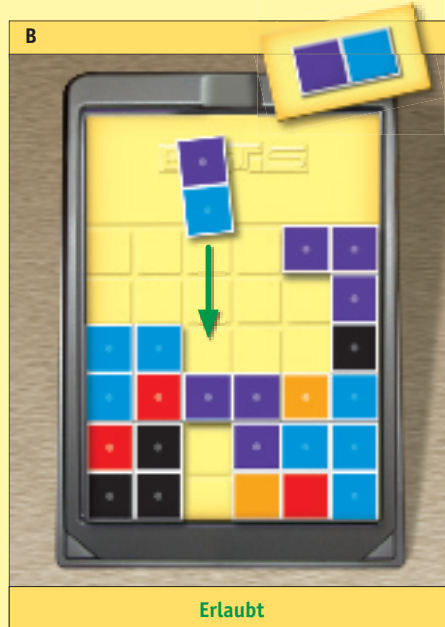
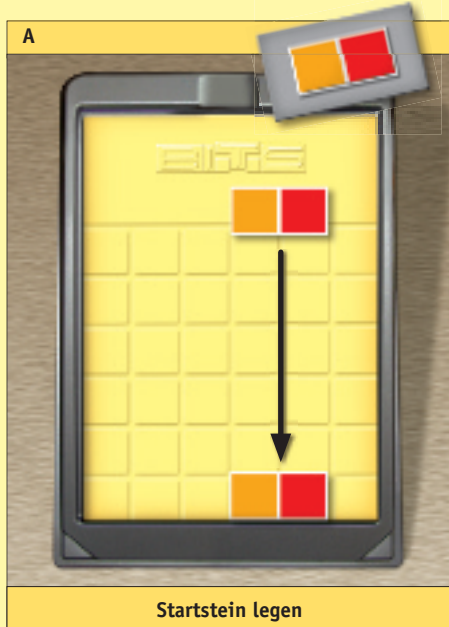
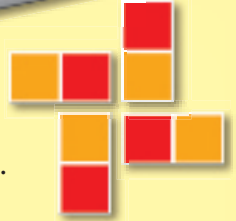
2. Startkarte ziehen und Startstein legen

Jeder Spieler zieht eine Startkarte vom Stapel. Er nimmt sich den entsprechenden Startstein aus der Tischmitte und legt ihn auf seine Spieltafel.



Grundregeln:

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



So wird gelegt: Legt den Startstein am oberen Ende der Rampe auf die Spieltafel. Zieht ihn dann in gerader Linie so weit die Rampe herunter, bis er am unteren Rand angekommen ist (**Abb. A**). Dabei darf er nicht mehr gedreht und auch nicht nach rechts oder links verschoben werden. Die Startkarte bleibt bis zum Ende eines Durchgangs beim jeweiligen Spieler.

3. Baukarten aufdecken und Spielsteine legen

Hat jeder Spieler seinen Startstein platziert, deckt ein Spieler die oberste Baukarte auf. Jeder Spieler nimmt den entsprechenden Spielstein aus seinem Vorrat und legt ihn auf seine Rampe. Dabei gelten dieselben Regeln wie beim Startstein. Die Spieler ziehen ihren Spielstein so weit herunter, bis der Stein **entweder** am unteren Rand der Rampe **oder** an anderen bereits platzierten Steinen anliegt (**Abb. B**). Dabei gilt:

- Alle Spieler legen 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. C**).
- Wenn möglich, muss der angesagte Spielstein gelegt werden (Ausnahme: neutraler Stein).
- Neutraler Stein: Einmal pro Durchgang darf der Spieler anstelle des auf der Baukarte abgebildeten Steins seinen neutralen Stein legen. Der neutrale Stein gehört zu **keiner** Farbfläche und zählt weder Plus- noch Minuspunkte. Er hilft aber, Farbflächen einzugrenzen.



Haben alle den auf der Baukarte abgebildeten Stein (oder ihren neutralen Stein) gelegt, deckt ein Spieler die nächste Baukarte auf. Er legt sie auf die vorangegangene Baukarte (= offener Ablagestapel). Alle Spieler nehmen nun wieder den auf der Karte gezeigten Stein, platzieren ihn auf ihrer Spieltafel usw.

Ende des Durchgangs

Sobald kein Spieler mehr einen Stein legen kann, endet der Durchgang. Es kommt zur ersten Wertung.

Eventuell können ein oder mehrere Spieler bereits früher als andere keinen Stein mehr legen. Für diejenigen ist der Durchgang bereits vorzeitig beendet.

Nächster Durchgang

Legt für den nächsten Durchgang die Startkarten und Startsteine zurück in die Tischmitte. Legt auch die Spielsteine wieder neben eurer Rampe aus. Mischt die Start- und Baukarten jeweils neu und legt sie bereit.



Die Aufgabenkarte aus Durchgang 1 bleibt offen liegen. Deckt nun **zusätzlich** die oberste Aufgabenkarte vom Stapel mit der 2 auf der Rückseite auf. Im 2. Durchgang gelten nun **beide** offen liegenden Aufgabenkarten, im 3. Durchgang dann sogar 3 Aufgabenkarten.

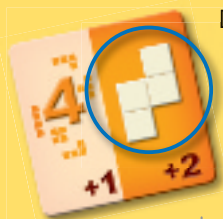
Sonderfall 3. Durchgang: Zeigt die 3. Aufgabenkarte dieselbe Form wie die Karte des 2. Durchgangs, zieht bitte eine neue Aufgabenkarte aus dem 3er-Stapel.

Wertung

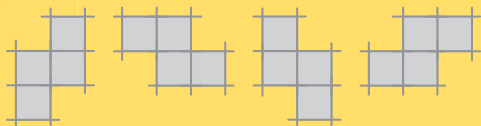
Die Punkte richten sich nach den Aufgabenkarten und werden jeweils notiert.

Grundregel für alle Aufgabenkarten:

Die Aufgabenkarten zeigen verschiedene Formen. Diese Formen versuchen die Spieler mit ihren Spielsteinen als einfarbige Flächen zu bilden. Für **jede** so gelegte Form erhält der Spieler die auf der Karte angegebenen Punkte. Legt ein Spieler sie also mehrfach, erhält er auch die Punkte mehrfach.



Die Aufgabenkarte bestimmt dabei die geometrische Form, aber nicht, wie herum oder in welcher Ausrichtung sie auf dem Spielbrett gebildet werden kann:



- Ist nur die **Form** vorgegeben, ist es unerheblich, mit welcher Farbe sie gebildet wird. Die Spieler dürfen sie im selben Durchgang mehrfach in verschiedenen Farben und/oder derselben Farbe legen.
- Sind dagegen **Form und Farbe** vorgegeben, muss beides erfüllt sein, um Punkte zu erhalten.
- Besteht die Farbfläche aus mehr Feldern als für die Form notwendig, gibt es dafür keine Punkte, auch wenn die Form innerhalb der Farbfläche vorkommt.
- Ausschließlich diagonal angrenzende Steine derselben Farbe gelten nicht als zusammengehörig – sie gehören also nie zur selben Form.
- Lücken auf dem Spielfeld zählen weder Minus- noch Pluspunkte, grenzen aber Farbflächen genauso ein wie andere Farben.

Spezialregeln für einzelne Aufgabenkarten:

Aufgabenkarten 1

Rechte Seite:

Jede einfarbige Fläche in der abgebildeten Form zählt 2 Pluspunkte.



Linke Seite:

Jede andere beliebige einfarbige Fläche aus genau 4 Feldern zählt 1 Pluspunkt. Alle so möglichen geometrischen 4er-Formen sind auf der Karte gezeigt.



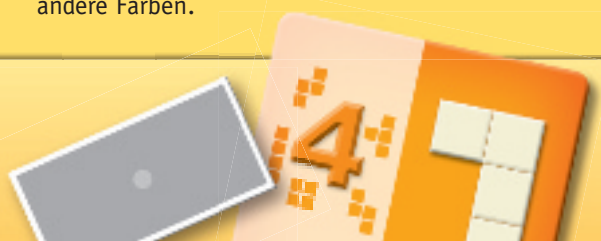
Aufgabenkarten 2

Für jede Fläche in der vorgegebenen Form und Farbe gibt es die angegebenen Pluspunkte.



Aufgabenkarten 3

Für jede einfarbige Fläche in der vorgegebenen Form gibt es die angegebenen Minuspunkte. Die Farbe ist dabei unerheblich.



Wertungsbeispiel

Am Ende des 3. Durchgangs hat ein Spieler die abgebildeten Formen gelegt. Er bekommt dafür insgesamt 6 Punkte (6+2-2).

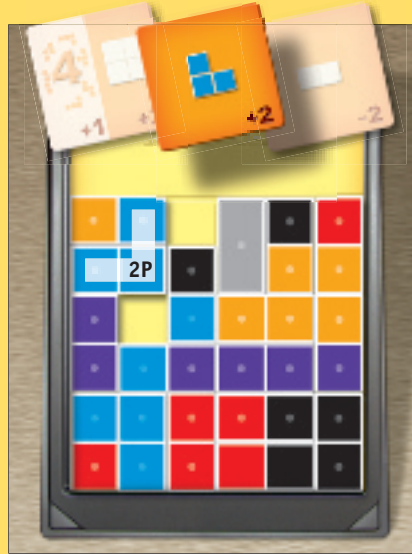
Tipp: Wertet die Aufgabenkarten des Durchgangs wie im Beispiel nacheinander aus. Das erleichtert die Abrechnung.



Aufgabenkarte 1: 6 Punkte

Für die beiden Quadrate erhält er je 2 Punkte.

Die blaue und die lilafarbene 4er-Fläche bringen nochmal je 1 Punkt. Für die gelbe Fläche (rechts oben) gibt es keine Punkte, da sie aus mehr als 4 Feldern besteht.



Aufgabenkarte 2: 2 Punkte

Die vorgegebene blaue Fläche wurde einmal gelegt = 2 Punkte. Das blaue Farbfeld schräg darunter grenzt nur diagonal an und hat deshalb keinen Einfluss auf die Punktevergabe. Die blaue Fläche unten links besteht aus 4 Feldern. Daher zählt sie nicht für die Aufgabenkarte 2 (auch wenn sie die auf der Karte abgebildete Form enthält).



Aufgabenkarte 3: -2 Punkte

Auf der Spieltafel gibt es genau eine einfarbige 2er-Fläche = -2 Punkte. Mit dem neutralen Stein hat der Spieler 2 weitere Minuspunkte verhindert, die er durch Legen des schwarz-roten Spielsteins bekommen hätte. Denn dann wäre eine weitere 2er-Fläche (schwarz) entstanden.

Spielende

Das Spiel endet nach dem 3. Durchgang. Die Punktzahlen aus allen Durchgängen werden zusammengerechnet. Wer die meisten Pluspunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer in einem einzelnen Durchgang die höchste Punktzahl erreicht hat. Besteht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Profivariante

In der Profivariante werden 4 Durchgänge gespielt.

Legt dazu in der Spielvorbereitung auch die Aufgabenkarten mit der 4 gemischt und verdeckt als Stapel bereit.

Deckt nach dem 3. Durchgang die oberste Karte des Stapels für den 4. Durchgang auf. Sie gilt zusätzlich zu den 3 bereits offen liegenden Aufgabenkarten.

Die dort angegebenen Pluspunkte gibt es für jede einfarbige Fläche in der vorgegebenen Form.

Solovariante

Spiele die Durchgänge 1 bis 3 nach den obigen Regeln und notiere dir jeweils deine erreichten Punkte:

Mehr als 30 Punkte: Baumeister
 26 bis 30 Punkte: Hoch-Stapler
 21 bis 25 Punkte: Mauerbauer
 16 bis 20 Punkte: Knobelkünstler
 11 bis 15 Punkte: Steineklopfer
 6 bis 10 Punkte: Fugenfeger
 Bis zu 5 Punkte: Lückenfüller

Aufbewahrungstipp: Legt die Spielsteine nach der Partie in das Aufbewahrungsfach innerhalb der Rampe und anschließend die Abdeckung darauf. Dann sind die Steine für die nächste Partie bereits sortiert.

Anmerkung: Den Ersatzstein könnt ihr verwenden, sollte ein neutraler Stein oder Spielstein abhanden kommen.

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

©2011 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos · Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
 www.ravensburger.com