

FITS (Fill-In-The-Spaces)
de Reiner Knizia

Para 1 a 4 jugadores a partir de 8 años de edad.

Componentes:

- 64 piezas de juego (16 de cada color: rojo, verde, azul y amarillo).
- 8 tableros de juego (impresos por ambas caras, 2 por color).
- 4 rampas + 16 piezas antideslizantes con forma triangular.
- 4 tapas transparentes.
- 4 cartas de inicio.
- 16 cartas de construcción.

Objetivo del juego:

Los jugadores tratan de colocar las distintas piezas de la mejor forma posible para obtener puntos de victoria.

Preparación:

Antes de jugar por primera vez:

- Retira las cartas de construcción y de inicio de sus paneles originales.
- Retira el plástico de embalar.
- Separa las 4 rampas para cada jugador.
- Coloca las 4 piezas antideslizantes con forma triangular en el fondo de cada rampa como muestra la ilustración.



Cada jugador recibe:

- Todas las piezas de un color a su elección.
- Ambos tableros del mismo color.
- Una rampa y una tapa.

Si hay menos de 4 jugadores, el resto de componentes se devuelven a la caja.

Baraja las 4 cartas de inicio y las 16 cartas de construcción por separado y coloca los dos mazos boca abajo en la mesa.

Por último, coge lápiz y papel para apuntar los puntos.

Cómo se juega:

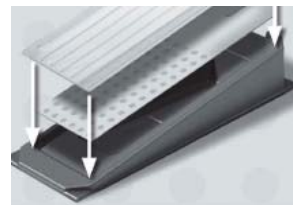
El juego dura 4 rondas.

Cada ronda consiste en las siguientes fases:

- 1.- Insertar un tablero de juego.
- 2.- Girar una carta de inicio y colocar la pieza que ésta indique.
- 3.- Girar cartas de construcción e ir colocando las piezas indicadas.

1.- Insertar un tablero de juego.

- Los tableros están numerados de 1 a 4 con una rejilla de 6x12 espacios con puntos. Los tableros 2, 3 y 4 tienen varios espacios especiales que explicaremos en la sección "Puntuando".
- En la primera ronda, todos los jugadores juegan con el tablero número 1, en la segunda con el 2, etc.
- Introduce el tablero de juego en la rampa de manera que el número quede a la vista.
- Por último, coloca una tapa como muestra la ilustración.

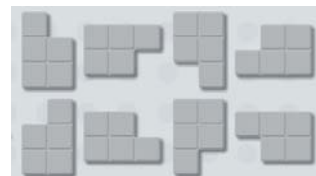


2.- Girar una carta de inicio y colocar la pieza que ésta indique.

Cada jugador roba una carta de inicio y coloca la pieza correspondiente en su tablero de juego.

Reglas básicas:

- Puedes elegir cualquier columna.
 - Puedes colocar la pieza en la orientación que quieras.
- Para cada pieza hay 8 posiciones diferentes.

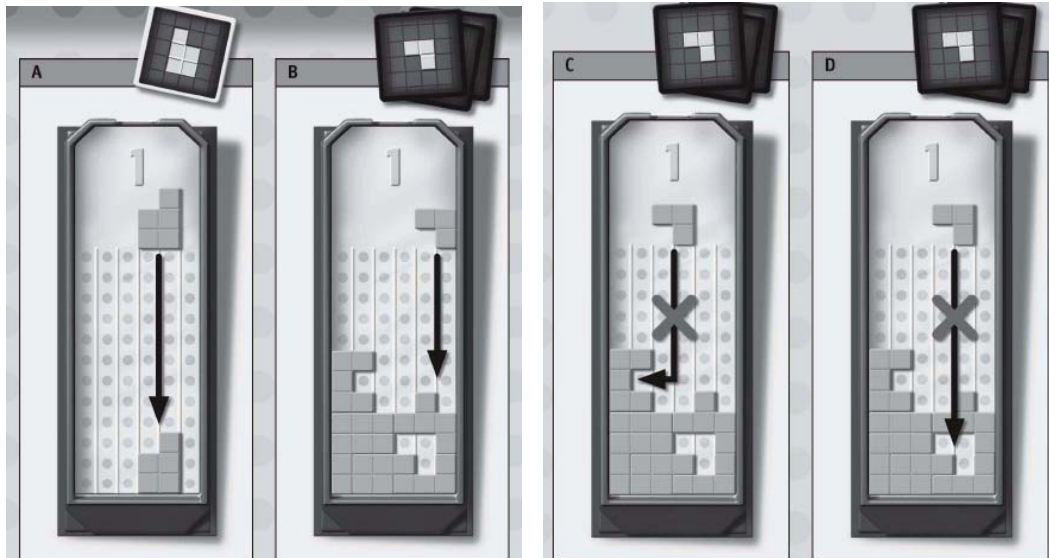


Coloca la pieza al comienzo de las muescas del puzzle y déjala deslizar. (Ver ilustración A.) No está permitido tocar la pieza cuando ésta ya está deslizando.

Los jugadores guardan sus cartas de inicio hasta el final de la ronda.

3.- Girar cartas de construcción e ir colocando las piezas indicadas.

Una vez todos los jugadores han colocado su pieza de inicio, un jugador gira la primera carta de construcción. Cada jugador elige la pieza de su color, la coloca sobre la rampa y la deja deslizar hasta que alcance el fondo de la rampa o se apoye en otra pieza ya colocada (Ver ilustración B).



Reglas a aplicar:

- Todos los jugadores usan el mismo tipo de pieza a la vez.
- Si la pieza de la carta de construcción sacada coincide con la pieza de inicio de un jugador, éste no hace nada durante este turno.
- Si un jugador decide no colocar una pieza, la deja a su lado. No hay límite al número de piezas que pueden dejarse al lado.
- Las piezas no pueden colocarse sobre los lados derecho e izquierdo de la rampa pero sí por encima de la rejilla.

Atención: No puede colocarse ninguna pieza sobre agujeros que no sean accesibles desde arriba (Ver ilustraciones C y D).

Tras colocar (o no) esta pieza, se levanta una nueva carta de construcción y se vuelve a coger la pieza del color, volviendo a deslizarla por la rampa. Y así, sucesivamente.

Final de ronda:

Cuando termina el mazo de cartas de construcción, la ronda se da por finalizada y los jugadores cuentan sus puntos. (Ver "Puntuando".)

Para la siguiente ronda, los jugadores eligen su tablero 2 y lo colocan en su rampa. Barajan de nuevo las cartas de inicio y las cartas de construcción y una nueva ronda comienza. (Para la tercera y cuarta ronda se procede de idéntica forma.)

Puntuando:

Los puntos se obtienen dependiendo de los tableros de juego a excepción de la Regla General de Puntuación.

REGLA GENERAL: cada agujero que no se haya cubierto con una pieza al final de una ronda contará como **1 punto negativo**. La única excepción a esta regla son los espacios especiales de los tableros 2, 3 y 4.

Reglas especiales para cada tablero:

- **Tablero 1:** cada fila (horizontal) sin agujeros cuenta por 1 punto.
- **Tablero 2:** este tablero tiene espacios especiales que dan de 1 a 3 puntos. Cada número que quede visible al final de la ronda contará por los puntos mostrados.
- **Tablero 3:** este tablero tiene espacios especiales con puntos positivos y negativos. Cada número que quede visible al final de la ronda contará por los puntos mostrados (positivos o negativos).
- **Tablero 4:** este tablero tiene espacios especiales con cinco símbolos distintos. Cada símbolo aparece dos veces. Por cada tipo, si al final de la ronda queda visible:
 - La pareja visible, cuenta por 3 puntos positivos.
 - Uno solo de los símbolos de una pareja, cuenta por 3 puntos negativos.
 - Ninguno de los dos símbolos, cuenta por 0 puntos.

Final del juego:

El juego termina tras la cuarta ronda. Todos los puntos se suman y el que más tenga gana la partida. En caso de empate, los vencedores comparten la victoria.

Tabla de resultados para el juego en solitario:

Más de 30 puntos:	Maestro Constructor
De 26 a 30 puntos:	Arquitecto
De 21 a 25 puntos:	Albañil
De 16 a 20 puntos:	Manitas
De 11 a 15 puntos:	Paisajista
De 6 a 10 puntos:	Becario
Hasta 5 puntos:	Limpiador

Otros:

- Para guardar el juego de forma ideal, mete las piezas en la rampa y coloca la tapa para que no se caigan.
- Para acortar la partida, no juegues todos los tableros. Deja alguno sin jugar.
- Para mayor variedad, juega los tableros en otro orden. Por ejemplo: primero el 3, luego el 2, el 4 y por último el 1.