

SPIELREGELN

Lern- und Familienspiel einer neuen Generation

Fünf abwechslungsreiche Spielversionen bieten alleine und in der Gruppe spannende Herausforderungen. Freunde von kniffligen Denkspielen messen sich an unlimitierten Spielaufgaben mit allerhöchstem Anspruch. Einfache Spielregeln.

FRITZO BEGINNER

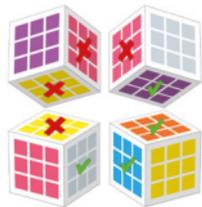
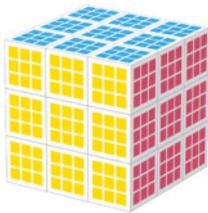
Anzahl der Spieler: 1+ • Alter: 4+ • Spieldauer: Unbegrenzt

SPIELZIEL: Mit 27 Cubes einen Fritzo Beginner bauen. Die äußeren Würfelseiten sind jeweils einfarbig. Sechs verschiedene Farben müssen außen sichtbar sein.

SPIELVORBEREITUNG: Alle Cubes werden offen auf dem Tisch ausgelegt.

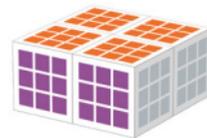
SPIELABLAUF: Beim Anlegen der Cubes ist Folgendes zu beachten:

1. Bei jedem Spielzug dürfen sich in **ALLEN RICHTUNGEN** immer nur **VERSCHIEDENE** Farbsymbole gegenüberliegen.
2. Die Cubes müssen sich mit mindestens einer Würfelseite berühren.
3. Jeder Cube ist in seiner Farbanordnung ein Unikat, es gibt keine zwei Cubes mit derselben Farbanordnung im Spiel.



Anmerkung zum Schwierigkeitsgrad: Fritzo Beginner ist die Einstiegsversion, weitere Herausforderungen bieten die Spielaufgaben Fritzo Challenge und Fritzo Professional.

SPIELTIPPS: Neben dem Fritzo Beginner Cube können eine Vielzahl weiterer Motive gebaut werden. Bereits mit 4 Cubes kann es losgehen, danach kann die Anzahl der Cubes schrittweise erhöht werden. Alle sichtbaren Außenflächen der Cubes müssen einfarbig sein, jedoch können die Oberseite- und die Seitenflächen eine andere Farbe haben. Gelingen dem Spieler entsprechende Motive, kann davon ein Foto gemacht werden. Der Spieler kann später versuchen, das Motiv wieder nachzubauen oder es anderen Mitspielern als Spielaufgabe stellen. Durch Setzen eines Zeitlimits können Wettbewerbe durchgeführt werden, bei denen es darum geht, welcher Spieler es am schnellsten schafft, ein vorher festgelegtes Motiv nachzubauen.



FRITZO CHALLENGES

Anzahl der Spieler: 1+ • Alter: 4+ • Spieldauer: Unbegrenzt

SPIELZIEL: Durch Anlegen einzelner Cubes können Motive mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gebildet werden. Bereits mit 4 Cubes kann es losgehen, danach kann die Anzahl der Cubes schrittweise erhöht werden, zum Beispiel können Motive mit 8, 12, 16, 20 oder 24 Cubes gebaut werden. Mit 27 Cubes einen Fritzo Challenge oder Fritzo Professional bauen.

Es gibt drei Kategorien von Motiven:

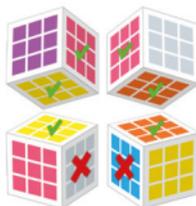
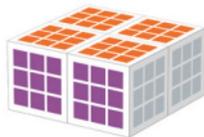
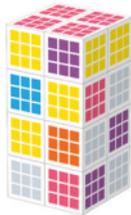
1. Die sichtbaren Außenflächen der Motive können sich in der Farbgebung beliebig unterscheiden.
2. Die Oberseite ist einfarbig, die sichtbaren Seitenflächen können unterschiedliche Farben haben.
3. Die Oberseite und die sichtbaren Seitenflächen sind einfarbig. Jede sichtbare Seite kann jedoch eine andere Farbe haben.

SPIELVORBEREITUNG: Alle Cubes werden offen auf dem Tisch ausgelegt.

SPIELABLAUF:

Beim Anlegen der Cubes ist Folgendes zu beachten:

1. Bei jedem Spielzug dürfen sich in **ALLEN RICHTUNGEN** nur **GLEICHE** Farbsymbole gegenüberliegen.
2. Die Cubes müssen sich mit mindestens einer Würfelseite berühren.

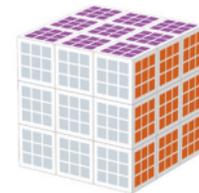


3. Jeder Cube ist in seiner Farbanordnung ein Unikat, es gibt keine zwei Cubes mit derselben Farbanordnung im Spiel.

FRITZO CHALLENGE: Der Bau eines Fritzo Challenge ist leichter als der eines Fritzo Professional. Die äußeren sechs sichtbaren Würfelseiten können Cubes in beliebigen Farben zeigen.

FRITZO PROFESSIONAL: Das Meisterstück. Die äußeren sechs sichtbaren Würfelseiten sind jeweils einfarbig. Es müssen sechs verschiedene Farben sichtbar sein.

SPIELTIPPS: Motive mit beliebigen Farben auf den sichtbaren Außenflächen sind leichter zu bauen als Motive mit einfarbigen sichtbaren Außenflächen. Die Oberseite und die Seitenflächen können jedoch eine andere Farbe haben. Gelingen dem Spieler entsprechende Motive, kann davon ein Foto gemacht werden. Der Spieler kann später versuchen, das Motiv wieder nachzubauen oder es anderen Mitspielern als Spielaufgabe stellen. Neben Motiven können auch Türme gebaut werden. Das Spielziel: Ein möglichst hoher Turm, wobei eine äußere sichtbare Seitenfläche lückenlos einfarbig ist. Das Turmbauspiel eignet sich auch für Wettbewerbe mit anderen Mitspielern, bei denen es darum geht, welcher Spieler es schafft, den höchsten Turm in der kürzesten Zeit zu bauen.



FRITZO TEAM

Anzahl der Spieler: 2 bis 4 • Alter: 8+

Spieldauer: 20 bis 45 Minuten

SPIELZIEL: Die Spieler bauen einen großen Cube. Drei verschiedene Herausforderungen stehen als Spielaufgabe zur Auswahl: Fritzo Beginner, Fritzo Challenge und Fritzo Professional.

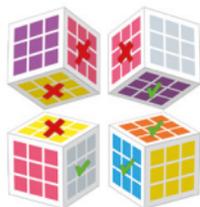
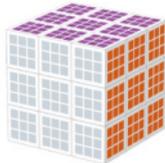
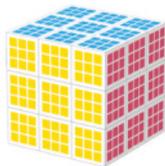
SPIELVORBEREITUNG: Die Spieler einigen sich untereinander auf eines der Spielziele. Gegenspieler ist also „der Cube“. Die Cubes werden offen auf dem Tisch ausgelegt. Alle 27 Cubes zusammen bilden einen gemeinsamen Vorrat.

SPIELBEGINN: Der jüngste Spieler im Team darf den ersten Cube auslegen. Danach dürfen die anderen Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils pro Spielzug einen Cube anlegen.

SPIELABLAUF FÜR DEN FRITZO BEGINNER:

Beim Anlegen der Cubes ist Folgendes zu beachten:

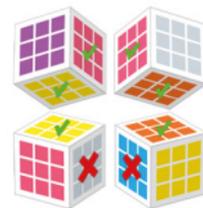
1. Bei jedem Spielzug dürfen sich in **ALLEN RICHTUNGEN** nur **VERSCHIEDENE** Farbsymbole gegenüberliegen.
2. Die Cubes müssen sich mit mindestens einer Würfelseite berühren.
3. Jeder Cube ist in seiner Farbanordnung ein Unikat, es gibt keine zwei Cubes mit derselben Farbanordnung im Spiel.
4. Ist ein Spieler an der Reihe, muss er den Cube, den er als erstes in die Hand nimmt, aus dem gemeinsamen Vorrat nehmen und versuchen, ihn an den gemeinsamen großen Cube anzulegen.



5. Kann ein Spieler seinen Cube nicht an den gemeinsamen großen Cube anlegen, muss er ihn wieder zurück in den Vorrat legen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

SPIELABLAUF FÜR DEN FRITZO CHALLENGE UND FRITZO PROFESSIONAL:

1. Bei jedem Spielzug dürfen sich in **ALLEN RICHTUNGEN** nur **GLEICHE** Farbsymbole gegenüberliegen.
2. Die Cubes müssen sich mit mindestens einer Würfelseite berühren.
3. Jeder Cube ist in seiner Farbanordnung ein Unikat, es gibt keine zwei Cubes mit derselben Farbanordnung im Spiel.
4. Ist ein Spieler an der Reihe, muss er den Cube, den er als erstes in die Hand nimmt, aus dem gemeinsamen Vorrat nehmen und versuchen, ihn an den gemeinsamen großen Cube anzulegen.
5. Kann ein Spieler seinen Cube nicht an den gemeinsamen großen Cube anlegen, muss er ihn wieder zurück in den Vorrat legen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



SPIELEND: Das Spiel endet, wenn das Team es geschafft hat, einen der drei großen Cubes zu bauen. Sieger des Spiels ist das Team als Ganzes. Tritt die Situation ein, dass kein Spieler mehr einen Cube anlegen kann, obwohl sich noch Cubes im Vorrat befinden, ist das Spiel beendet. Somit ist „der Cube“ Sieger des Spiels.

Hinweis: Die Spieler sollten sich zunächst am Fritzo Beginner Cube versuchen und nach einigen Partien die höheren Schwierigkeitsgrade angehen.

FRITZO LEVEL ONE

Anzahl der Spieler: 2 • Alter: 8+ • Spieldauer: 10 Minuten+

SPIELZIEL: Die Spieler bilden mit ihren eigenen drei unterschiedlichen Würfelfarben eine Würfelebene mit neun Cubes. (Level One)

SPIELVORBEREITUNG: Alle 27 Cubes werden offen auf dem Tisch ausgelegt. Die sechs Würfelfarben werden unter den Spielern aufgeteilt, jeder Spieler erhält seine eigenen drei Würfelfarben. Danach einigen sich die Spieler auf die Spieldauer. Derjenige Spieler, der zuerst die Farbe Blau würfelt, erhält 14 Cubes, der Mitspieler 13 Cubes.

SPIELBEGINN: Beide Spieler beginnen gleichzeitig mit dem Bau einer Würfelebene.

SPIELABLAUF: Beide Spieler versuchen, mit ihren Cubes möglichst viele Punkte zu erzielen, indem sie Dreierreihen in allen Richtungen bilden. Beim Anlegen der Cubes ist Folgendes zu beachten:

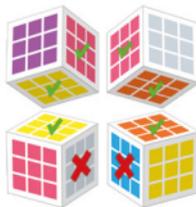
1. Bei jedem Spielzug dürfen sich in **ALLEN RICHTUNGEN** nur **GLEICHE** Farbsymbole gegenüberliegen.
2. Die Cubes müssen sich mit mindestens einer Würfel­seite berühren.
3. Jeder Cube ist in seiner Farbanordnung ein Unikat, es gibt keine zwei Cubes mit derselben Farbanordnung im Spiel.
4. Dreierreihen können auf der Oberseite und der Unterseite der Würfel­ebene sowie den vier sichtbaren Seitenflächen gebildet werden.



Würfelfarben
von Laura



Würfelfarben
von Jan



5. Jeder Spieler versucht, mit seinen drei unterschiedlichen Würfelfarben Dreierreihen in allen Richtungen zu bilden.
6. Legt ein Spieler Dreierreihen in den gegnerischen Farben werden dem gegnerischen Spieler die Punkte gutgeschrieben.
7. Die Spieler dürfen die Cubes während des Spiels beliebig oft verändern und austauschen.
8. Es müssen 9 Cubes angelegt werden. Lücken in der Würfelebene ergeben Minuspunkte.

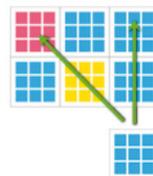
WERTUNG DER PUNKTE: Die Punktwertung erfolgt am Spielende. Bewertet werden alle Dreierreihen auf der Oberseite und der Unterseite der Würfelebene sowie auf den vier sichtbaren Seitenflächen.

1. Dreierreihen mit drei eigenen unterschiedlichen Würfelfarben: 3 Punkte
2. Dreierreihen mit drei eigenen gleichen Würfelfarben: 4 Punkte
3. Eine Lücke ergibt einen Minuspunkt, zwei Lücken ergeben zwei Minuspunkte usw.
4. Legt ein Spieler Dreierreihen in den gegnerischen Farben werden dem gegnerischen Spieler die Punkte gutgeschrieben.

Wichtiger Hinweis: Bewertet werden jeweils sich **NEU** ergebende Dreierreihen, die den **NEU** hinzugefügten Cube enthalten.



Laura erzielt
17 Punkte



Ein Spielzug bringt
Laura 7 Punkte

SPIELENDE: Das Spiel endet, wenn beide Spieler eine Würfelebene (Level One) gebildet haben oder wenn die Spielzeit abgelaufen ist. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Bei Gleichstand der Punkte gewinnt derjenige Spieler, der zuerst sein Spiel beendet hat.

Hinweis: Werden mehrere Partien gespielt, können die Spieler untereinander ihre Cubes und/oder Würfelfarben tauschen. Der Sieger einer Partie erhält bei einem neuen Spiel 14 Cubes.

FRITZO STRATEGY

Anzahl der Spieler: 2 • Alter: 12+
Spieldauer: 20 bis 30 Minuten

SPIELZIEL: Die Spieler bilden mit ihren drei eigenen Würfelfarben Dreiecke, Dreierreihen und „Treppen“.

SPIELVORBEREITUNG: Die sechs Würfelfarben werden unter den Spielern aufgeteilt, jeder Spieler erhält seine eigenen drei Würfelfarben. Für das Notieren der Punktzahlen nimmt sich jeder Spieler Papier und Stift. 26 Cubes bleiben in der Verpackung, lediglich ein Cube wird entnommen.

SPIELBEGINN: Mit dem einzelnen entnommenen Cube, der nicht ins Spiel kommt, wird der Startspieler bestimmt. Es beginnt derjenige Spieler, der zuerst eine Farbe des Gegners würfelt.



Würfelfarben
von Laura

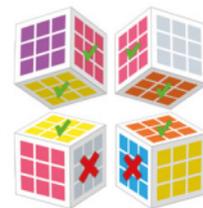


Würfelfarben
von Jan

SPIELABLAUF: Der Startspieler beginnt, indem er einen Cube blind aus der Verpackung zieht. Alle weiteren Cubes sind ebenfalls von den Spielern blind zu ziehen. Die Spieler legen abwechselnd jeweils einen Cube an die Spielauslage.

Beim Anlegen der Cubes ist Folgendes zu beachten:

1. Die Cubes müssen sich mit mindestens einer Würfelseite berühren.
2. Bei jedem Spielzug dürfen sich in **ALLEN RICHTUNGEN** nur **GLEICHE** Farbsymbole gegenüberliegen.
3. Es darf nur 3 Cubes in die Höhe gebaut werden und jeweils 5 Cubes in die Länge und Breite.
4. Während des Spielverlaufs dürfen die Spieler einmal abgelegte Cubes nicht mehr verändern oder gegen andere Cubes austauschen.
5. Jeder Cube ist in seiner Farbanordnung ein Unikat, es gibt keine zwei Cubes mit derselben Farbanordnung im Spiel.
6. Legt ein Spieler Dreierreihen, Treppen oder Dreiecke in den gegnerischen Farben werden dem gegnerischen Spieler sofort die Punkte gutgeschrieben.
7. Beide Spieler haben je 13 Cubes zum Anlegen..
8. Jeder Spieler verfügt über einen **JOKER** seiner Wahl: Einmal während des Spiels kann ein Cube angelegt werden, **OHNE** dass die gleichen Farben gegenüberliegen müssen.
9. Die Spieler können nur dann Cubes auf der dritten senkrechten Ebene ablegen, wenn damit sofort Punkte erzielt werden können.
10. Gewonnene Punkte werden von den Spielern sofort notiert.



Mit folgenden Formationen aus den drei eigenen Würfelfarben sind Punkte zu erzielen:

- Mit drei gleichen Farben:
Dreierreihen, senkrecht, waagrecht und diagonal
Treppen, senkrecht und waagrecht
Dreiecke, senkrecht und waagrecht
- Mit drei unterschiedlichen Farben:
Dreierreihen, senkrecht, waagrecht und diagonal
Treppen, senkrecht und waagrecht
- SUPER FRITZO: Mit einem Spielzug, sieben und mehr Punkte erzielen.

WERTUNG DER PUNKTE: Bewertet werden alle sichtbaren Würfelseiten, jedoch nicht die Unterseite oder um die Würfelcken führende Anordnungen.

Wichtiger Hinweis: Bewertet werden jeweils sich **NEU** ergebende Dreierreihen, Treppen oder Dreiecke, die den **NEU** hinzugefügten Cube enthalten.

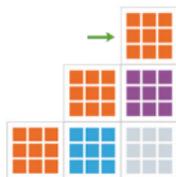
PUNKTEVERTEILUNG:

- Gleiche Farbe:

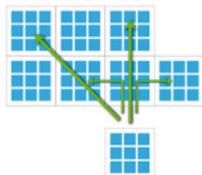
Dreierreihe in allen Richtungen	4 Punkte
„Treppe“	4 Punkte
Dreieck	2 Punkte



Jan legt eine Treppe



Jan schafft einen Super Fritzo 7 Punkte

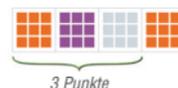
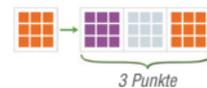
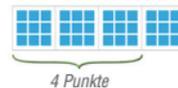
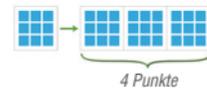


Laura schafft mit einem Spielzug 12 Punkte

- Drei unterschiedliche Farben:
Dreierreihe in allen Richtungen 3 Punkte
„Treppe“ 3 Punkte
- SUPER FRITZO: Gelingen einem Spieler mit einem Spielzug 7 und mehr Punkte, ruft derjenige Spieler „Fritzo“ und ist damit sofort Sieger des Spiels.
- Konnte ein Spieler nicht alle Cubes anlegen, bekommt er einen Minuspunkt für jeden nicht angelegten Cube.
- Legt ein Spieler Dreierreihen, Treppen oder Dreiecke in den gegnerischen Farben werden dem gegnerischen Spieler sofort die Punkte gutgeschrieben.

SPIELENDE: Das Spiel endet, wenn beide Spieler ihren letzten Cube angelegt haben oder ein Spieler einen Super Fritzo geschafft hat. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Bei Punktgleichstand gewinnt derjenige Spieler, der den letzten Spielzug gemacht hat.

Hinweis: Werden mehrere Partien gespielt, können die Spieler ihre Würfelfarben tauschen. Durch die unterschiedliche Verteilung der Farben auf den Cubes kann man das Spiel des Gegners behindern, ihm aber auch neue Möglichkeiten eröffnen, die er aus eigener Kraft nicht hätte. Um jederzeit den Überblick über den Spielverlauf zu behalten, empfiehlt es sich, ein Blatt Papier als Spielbrett zu verwenden. Durch Drehen des Papiers kann man die Spielauslage von allen Seiten betrachten.



Laura gewinnt das Spiel mit 21 Punkten, Jan erzielt 18 Punkte