



Um was für ein Spiel handelt es sich? Pitrush ist ein verrücktes Schnippspiel für die ganze Familie. Die Spieler versuchen, so viele Holzscheiben wie möglich in Löcher zu schnippen, um sie anstelle ihrer Mitspieler zu besetzen. Anhängig von der Spieleranzahl kann auf zwei Arten gespielt werden. Die eine Spielweise ist schneller, die andere erfordert mehr taktisches Geschick.

Für wen ist Pitrush geeignet? Für die Familie, Kinder und jeden, der einfache, unterhaltsame Geschicklichkeitsspiele mag.



Spieler
2-6



Alter
4+



Dauer
5-15'

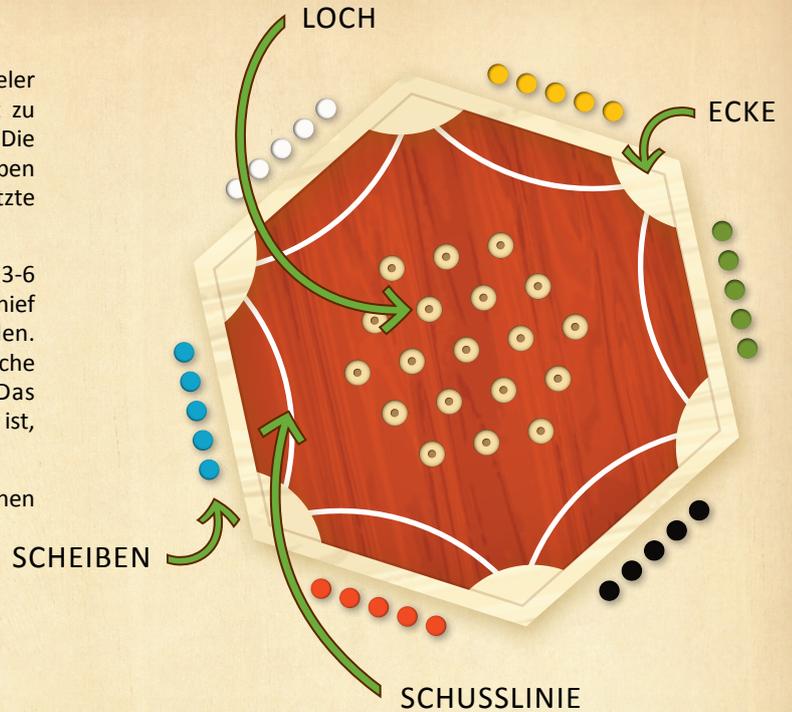
1. DAS SPIEL

PitRush ist ein actiongeladenes Geschicklichkeitsspiel. Die Spieler versuchen, mit ihren Scheiben die Löcher auf dem Spielbrett zu besetzen und bekommen dafür unterschiedlich viele Punkte. Die Spieler können die Scheiben auf dem Spielbrett durch Schnippen bewegen. Sie können andere Scheiben hinauswerfen oder besetzte Löcher durch Abdeckung mit der eigenen Scheibe besetzen.

Es gibt zwei Spielarten: Einerseits gibt es das **Arena-Spiel** für 3-6 Personen. Hier schießen die Spieler gleichzeitig, und die schießgelassenen Schüsse können ohne Strafe wiederholt werden. Das **Wettkampf-Spiel** für 2-4 Personen bietet mehrere taktische Möglichkeiten, hier schießen die Spieler wechselweise. Das Wettkampf-Spiel ist weniger ausgeglichen, da es schwieriger ist, gegen geübte Spieler zu spielen.

Mit der Grundausrüstung kann jede Spielart mit der empfohlenen Anzahl an Spielern und Scheiben gespielt werden:

- **Spielbrett**
- **49 Scheiben**
 - jeweils 10 Stück in 3 Farben
 - 8 Stück in 4. Farben
 - 6 Stück in 5. Farben
 - 5 Stück in 6. Farben
- **Stock (um die Scheibe herauszunehmen)**

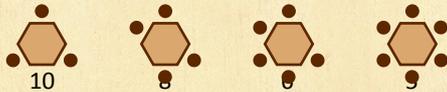


2. ARENA-SPIEL (3-6 SPIELER)

Im Arena-Spiel besteht eine Runde aus zwei Phasen und der Bewertung. Diese Tabelle zeigt die Zahl der Scheiben für die jeweilige Anzahl der Spieler.

3 Spieler 4 Spieler 5 Spieler 6 Spieler

Aufbau:



Scheiben / Spieler:

10

8

6

5

Von einigen Farben gibt es weniger Scheiben, daher kann man sie nur nutzen, wenn es mehrere Spieler gibt.

Vor dem Spiel legt jeder Spieler seine Scheiben außerhalb des Brettes auf den Tisch.

I. PHASE

Wählt den ersten Spieler aus, das Spiel beginnt mit seinem Schuss. Dann darf jeder Spieler unabhängig voneinander schießen, man muss nicht auf einander warten. Es gelten die folgenden Regeln fürs Schießen:

- Die Scheibe muss von der Schusslinie aus starten und so platziert werden, dass sie die Linie berührt.
- Wenn jede Scheibe eines Spielers auf dem Brett liegt, kann er eine (aber nur eine!) seiner Scheiben, die nicht in einem Loch liegt, (auch von der Ecke) zurücknehmen, um mit ihr zu schießen.
- Die Spieler dürfen jederzeit jene Scheiben weglegen, die auf oder hinter ihrer Schusslinie liegen, um sich beim Schießen nicht zu behindern. Die Scheiben müssen an die Ecke gelegt werden.

II. PHASE

Wenn in jedem Loch eine Scheibe liegt, beginnt die II. Phase. Jeder Spieler nimmt jene Scheiben, die nicht in einem Loch liegen, hervor. Dann kann (beginnend mit dem ersten Spieler) jeder Spieler im Uhrzeigersinn jeweils eine Scheibe schießen.

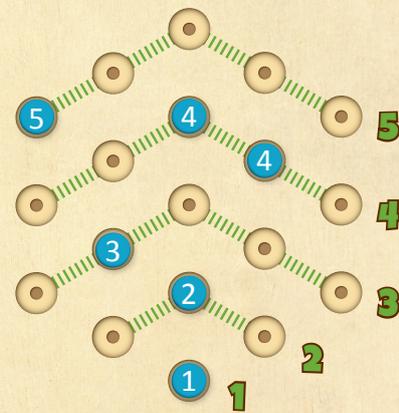
In der II. Phase gibt es keine leeren Löcher mehr, also ist das Ziel, die Scheiben in den Löchern mit den eigenen Scheiben abzudecken. So wird versucht, weitere Punkte zu bekommen oder Punkte voneinander wegzunehmen.

Die Scheiben, die in der II. Phase geschossen wurden, darf man nicht mehr zurücknehmen. Jene, die auf dem Spielfeld liegen, dürfen zur Seite gelegt werden. Schießen darf man diese Scheiben aber nicht mehr.

Wenn ein Spieler keine Scheiben mehr hat, kann er nicht mehr schießen. Die II. Phase ist beendet, wenn den Spielern alle Scheiben ausgegangen sind.

BEWERTUNG

Die Spieler bekommen je nach Entfernung unterschiedlich viele Punkte für teilweise oder gänzlich besetzte Löcher. Für das nächstgelegene Loch (von der Schusslinie des Spielers aus gesehen) bekommt man 1 Punkt, die nächsten drei Löcher zählen 2 Punkte, usw. Die am weitesten entfernten Löcher zählen 5 Punkte, wie das Bild zeigt:

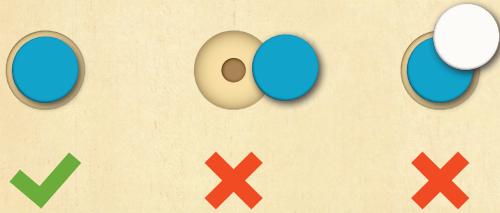


BLICKFELD DES SPIELERS
(AUS RICHTUNG DER SCHUSSLINIE)

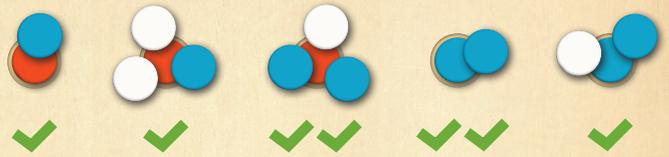
Wenn Kindern das Punkte zählen schwerfällt, geht es auch einfacher: Alle Scheiben an oder in einem Loch zählen 1 Punkt.

Ein Spieler bekommt einen Punkt für seine Scheibe, wenn:

A Die Scheibe **im Loch** liegt, und es keine Scheibe von anderen Spielern gibt, die seine Scheibe abdeckt (nur die eigene zählt in diesem Fall als Punkt).



B Eine oder mehrere Scheiben (zumindest teilweise) **ein besetztes Loch abdecken**, unabhängig von der Farbe der Scheibe, die in der Lücke liegt.



Wenn ihr euch messen wollt, könnt ihr am Ende einer Runde die Ergebnisse auf das Bewertungsblatt schreiben. Wir empfehlen 5 Runden, am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

3. WETTKAMPF-SPIEL (2-4 SPIELER)

Das Wettkampf-Spiel besteht, ähnlich wie das Arena-Spiel, aus zwei Phasen und der Bewertung. Die Regeln in den Phasen sehen jedoch anders aus. Diese Tafel zeigt die Zahl der Scheiben für die jeweilige Anzahl der Spieler.

Aufbau:	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Scheiben / Spieler:	10	7	5

Bei 4 Spielern wird empfohlen, die Farben mit weniger Scheiben zu wählen, damit bestimmt genug neutrale Scheiben übrig bleiben.

Vor dem Spielbeginn legt jeder Spieler seine Scheiben außerhalb des Spielbretts auf den Tisch. Die weiteren Scheiben werden später auch benötigt, sie gelten dann als neutral.

I. PHASE

Wählt den ersten Spieler aus, das Spiel beginnt mit seinem Schuss. Danach schießen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander, ähnlich wie in II. Phase vom Arena-Spiel.

Entgegen dem Arena-Spiel werden die nicht in einer Lücke liegenden Scheiben am Ende der Phase nicht vom Spielfeld genommen. Also ist das Ziel nicht nur, dass eine Scheibe in einem Loch landet, sondern auch die Abdeckung der bereits besetzten Löcher. Die Spieler sollen außerdem versuchen, verschiedene Formationen aufzubauen. (Diese werden im Kapitel zur Bewertung genauer erklärt.)

II. PHASE

Wenn alle Scheiben von jedem Spieler auf dem Brett liegen, beginnt die II. Phase. Es beginnt der erste Spieler und die bisherige Reihenfolge wird weiter eingehalten. Die Spieler nehmen eine eigene Scheibe, die nicht in einem Loch liegt, und schießen wieder. Abhängig davon, wie geschossen wurde, kann sich das Spiel auf zwei verschiedene Weisen fortsetzen:

A Wenn nach dem Schuss irgendeine Scheibe (die eigene oder eine andere) in ein Loch fällt, passiert nichts, es kommt der nächste Spieler dran.

B Wenn nach dem Schuss keine Scheibe in ein Loch fällt, muss der Spieler vor dem Zug des nächsten Spielers eine neutrale Scheibe in ein Loch legen (er entscheidet, wohin). Dies ist nur dort erlaubt, wo keine Scheibe auch nur zum Teil ein Loch abdeckt.

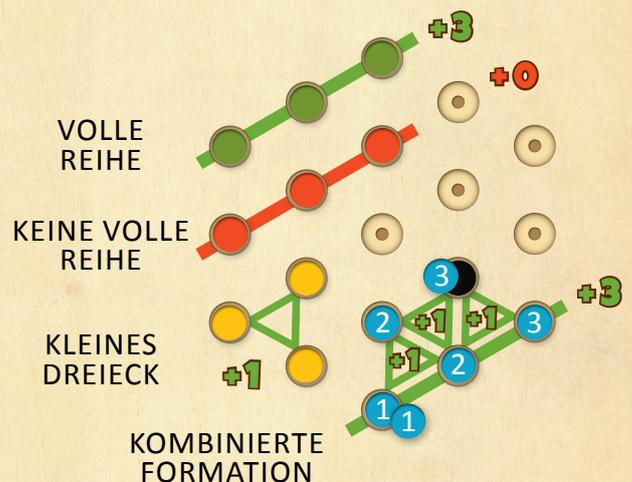
Das Spiel ist zu Ende:

- A** Wenn auch im letzten Loch eine Scheibe liegt.
- B** Wenn eine neutrale Scheibe gelegt werden müsste, das aber regulär nicht möglich ist.
- C** Wenn alle Scheiben eines Spielers in Löchern liegen.

BEWERTUNG

Die Bewertung funktioniert abgesehen von einigen Spezialfällen ähnlich, wie im Arena-Spiel. Beim Wettkampf-Spiel bringen neutrale Scheiben, die in Löchern liegen, keine Punkte, aber sie können durch Abdeckung sehr wohlbesetzt werden. Für diese Fälle werden wie bisher bekannt Punkte gezählt. Über leere Löcher ragende Scheiben bringen jedoch keinen Punkt.

Man kann außerdem für verschiedene Formationen Bonuspunkte bekommen. Ein kleines Dreieck zählt 1 Bonuspunkt. Jede voll besetzte Reihe zählt so viele Bonuspunkte, wie viele Scheiben in der Reihe liegen. Ein Loch kann gleichzeitig zu mehreren Formationen gehören.



Der blaue Spieler hat insgesamt 18 Punkte erreicht. Die weißen Zahlen auf den Scheiben zählen die einfachen Punkte für besetzte Löcher, die grünen Zahlen geben Bonuspunkte für Formationen an.

DAS SPIEL KANN BEGINNEN!

5. HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Was mache ich, wenn eine Scheibe in meiner Schusslinie oder dahinter liegt?

Lege die Scheibe, die dich stört, vor dem Schuss an die Ecke. Du darfst das nur mit Scheiben in deinem Schussgebiet machen und nur dann, wenn du schießen möchtest - also im Arena-Spiel in I. Phase (zu jeder Zeit), und in allen anderen Phasen dann, wenn du dran bist.

Was passiert, wenn eine Scheibe vom Brett fliegt?

Mit dieser Situation wird umgegangen, als wäre die Scheibe vom Schussfeld des Spielers entfernt worden.

Bekommt man im Arena-Spiel keine Bonuspunkte für Formationen?

Von den Grundregeln ausgehend nicht, aber wenn ihr möchtet, könnt ihr nach Zustimmung aller Mitspieler auch so spielen.

Wenn meine Scheibe in ein Loch hineinragt, in dem sich eine meiner Scheiben befindet, bekomme ich dann gleich wie für das Loch auch für die Formation die doppelte Punktzahl?

Nein, wie die Skizze zeigt, bekommt ein Spieler nur einmal Punkte für Formationen. Selbst dann, wenn er in jedem Loch der Formation zwei Scheiben hat.

Was gilt im Spiel als Abdeckung des Lochs?

Wenn man zwischen den Rändern der Scheibe und des Lochs das Spielfeld sehen kann, dann deckt die Scheibe das Loch nicht ab. Um ein besetztes Loch abzudecken ist es genug, nur über das Loch zu ragen. Es ist egal, ob die zwei Scheiben sich berühren oder nicht.

DAS SPIEL KANN BEGINNEN!

SPIELENTWICKLER:

Péter Karcagi, Klára Karcagi, Ferenc Darvasi, Margit Busi, Enikő Borsodi, Olivér Ósz, Ádám Novák, Tamás Kiss, Anna Presics, Benjámín Tóth, Roland Stefanovszky, Eszter Járfás, Zsuzsanna Sebestyén, Kristóf Buzási, Réka Danku, Mihály Molnár, Balázs Soós

*

Übersetzung: Ágnes Molnár und Sebastian Boran

Grafik: larakka | www.larakkadesign.com

SIEH DIR UNSERE ANDEREN FAMILIENSPIELE HIER AN:

www.woodestic.com



Aufbewahrung und Instandhaltung des Spielbretts!

Bei Nichtgebrauch ist das Spielbrett an einem trockenen Ort bei Zimmertemperatur aufzubewahren! Ein zu hohe Luftfeuchtigkeit kann das Spielbrett verformen oder verkrümmen. • Falls das Spielbrett mit Wasser in Berührung kommt, sollte man es schleunigst mit einem trockenen, weichen Tuch trocknen, um zu vermeiden, dass sich das Holz von eindringendem Wasser verformt oder verkrümmt! • Setzen Sie es nicht der prallen Sonne aus, da hohe Temperaturen Risse in der Lackbeschichtung verursachen können. • Verwenden Sie keine offene Flamme in der Nähe des Spielbretts! • Platzieren Sie – abgesehen von den dazugehörigen Holzscheiben – keine fremden, scharfen Gegenstände auf dem Spielbrett! • Auf der Spielfläche ist nur das dazugehörige Rutschpulver zu verwenden, da andere Pulver die Oberfläche zerkratzen können! • Wenn das Spielbrett verstaubt oder verdreckt ist, sollte man es mit einem feuchten (nicht nassen) Tuch abwischen! Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel! • Der Hersteller haftet für keine Schäden, die durch unsachgemäßen Gebrauch des Spielbretts oder des Zubehörs entstehen! • Das Produkt beinhaltet keine gesundheitsschädlichen Stoffe! Bitte bewahren Sie dieses Dokument zur Kundeninformation sorgfältig auf!



Achtung! Das Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet! Es besteht Erstickungsgefahr, da kleine Einzelteile verschluckt werden können!



Hergestellt von: Cogitate Games Gmbh
Ménes Strasse 6, H-5008 Szolnok
E-mail: hello@cogitategames.com
Telefonnummer: +36-30-2-444-111
Handgemacht in Ungarn



Woodestic™
www.woodestic.com

