

FRAGILE

Uitgever: LudoArt • **Auteur:** Czarné • **Jaar:** 2006
Spelers: 1 tot 4 • **Leeftijd:** vanaf 10 jaar • **Spelduur:** ± 45 min.



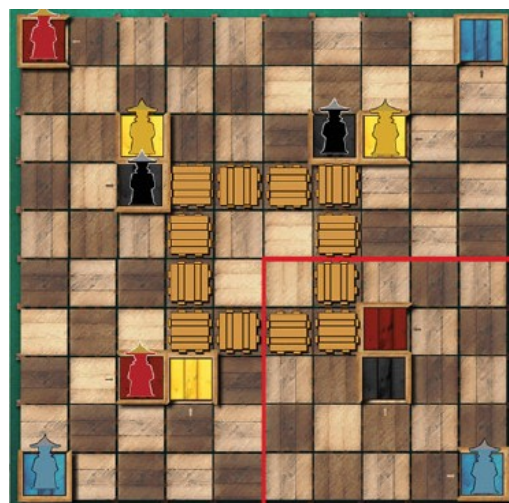
Doel van het spel

Aan de kade van Shangai zijn een boel kratten aangekomen. Deze uiterst fragiele vracht moet nu uit voorzorg zo snel mogelijk naar de eigen depots overgebracht worden. Alleen jammer dat de depots zich kris kras aan de kaaien bevinden. Voortdurend wordt de eigen planning in de war gestuurd omdat vreemde Chinese havenarbeiders brutaalweg de kratten van onder je neus schuiven.

Elke speler draagt de zorg over een team van havenarbeiders. Wie slaagt er in om met de hulp van z'n slimme Chinezen als eerste z'n depots met kratten te vullen en de meeste punten voor FRAGILE-kratten te behalen?

Spelmateriaal

- 12 houten kratten
- 10 Chinese werkmannen
- 15 depots (fiches)
- 1 overwinnaarsfiche (met Chinees)
- 4 houten staafjes (voor de variant)
- 1 spelbord
- spelregels (DU/FR/EN)
- krantje met raadsels en productinfo



Afb. 1 - Mogelijke startopstelling bij 4 spelers

Vorbereiding

- Het spelbord komt in het midden van de tafel. Het overwinnaarsfiche wordt voorlopig aan de kant gelegd.
- Bij 2 spelers ontvangt iedere speler 3 arbeiders en 4 depots van één kleur.
- Bij 3 spelers ontvangt iedere speler 2 arbeiders en 4 depots van één kleur.
- Bij 4 spelers ontvangt iedere speler 2 arbeiders en 3 depots van één kleur.
- De 12 houten kratten worden met het FRAGILE-logo naar onder (logo niet zichtbaar), zoals in de afb. 1, in het midden van het spelbord geplaatst.

Startopstelling van de depots en arbeiders

Elke speler moet z'n depots zodanig opstellen dat ze over ten minste drie kwadranten van het spelbord bevinden (zie ook afb. 1, één van de kwadranten is rood omlijst). Bij meerdere spelers kan het voor de laatste speler zo zijn dat er geen vrij veld overblijft dat deze regel respecteert. In dat geval vervalt de voorwaarde voor de betrokkene.

De depotfiches worden telkens in de 12 uitsparingen (velden) van het spelbord gelegd. Een startspeler wordt aangeduid; deze legt één van z'n depots (fiches) in een willekeurige uitsparing. Daarna legt z'n linker buur één van z'n depots in een willekeurige, nog vrije uitsparing, enz. Dit gaat zo lang door tot alle spelers hun depots verdeeld hebben. (Bij 2 spelers worden de overgebleven uitsparingen met de depotfiches van een niet gebruikte kleur gevuld.)

Op dezelfde manier, in de volgorde als hierboven beschreven, worden nu de arbeiders over de depots verdeeld. De startspeler begint en plaatst één van z'n arbeiders op één van z'n (nog niet bezette) depots. Dit gaat net zo lang door tot alle spelers hun arbeiders verdeeld hebben.

Spelverloop

De startspeler begint. Daarna gaat de beurt in uurwijzerzin verder. Wanneer een speler aan de beurt is, **moet** hij **2 arbeiders benutten** (niet meer, niet minder).

Bij het begin van het spel beschikt de startspeler over 3 actiepunten per arbeider. De speler die na hem aan de beurt is, beschikt over 4 actiepunten per arbeider. Vanaf dan beschikken alle spelers voor de verdere duur van het spel telkens over 5 actiepunten (hierna AP genoemd) per arbeider. Heeft een speler niet alle AP nodig, kan hij AP laten vervallen maar hij moet per beurt wel minstens 1 AP besteden voor twee arbeiders.

Belangrijk:

De acties van een arbeider moeten **elkaar opvolgen** en kunnen niet opgedeeld worden. Van zodra een speler z'n tweede arbeider benut, vervallen de eventueel resterende AP van de eerste.

Voorbeeld: Een speler benut arbeider A en gebruikt 3 AP. Daarna benut hij arbeider B met 4 AP. De 2 vervallen AP van arbeider A kunnen niet meer aangewend worden omdat arbeider B reeds benut werd. Vervallen AP kunnen ook niet aan andere arbeiders overgedragen of toegevoegd worden.

De mogelijke acties:

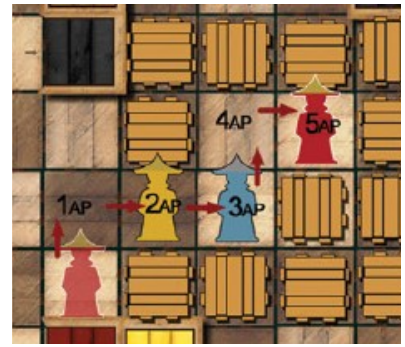
1. **Arbeider verplaatsen** (1 AP per veld)
2. **Arbeider met krat verplaatsen** (duwen, 1 AP per veld)
3. **Kratten opstapelen / afstapelen** (2 AP)
4. **Krat omkeren** (4 AP)
5. **Krat doorgeven** (1 AP)

Alle acties kunnen binnen een beurt naar willekeur gecombineerd en/of herhaald worden zolang er maar niet meer dan 5 AP per arbeider besteed worden.

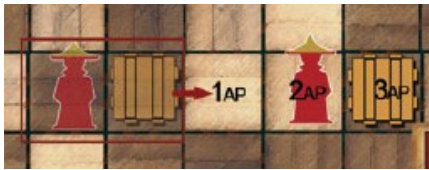
Heeft een speler met 2 arbeiders z'n acties uitgevoerd, is de speler links van hem aan de beurt.

1. Arbeider verplaatsen (1 AP / veld)

Een arbeider kan maximaal 5 velden ver gaan. De richting van bewegen is uitsluitend horizontaal en verticaal (nooit diagonaal). Depots (ook die van de eigen kleur) en kratten gelden daarbij als hindernissen die niet betreden of oversprongen kunnen worden. Andere en eigen arbeiders mogen wel willekeurig veel oversprongen worden. De bezette velden worden gewoon meegeteld (zie afb. 2). Een arbeider mag z'n zet niet eindigen op een reeds bezet veld of op het veld waar hij bij het begin van de beurt stond.



Afb. 2 - Rood springt over geel en blauw (5 AP)



Afb. 3 - Rood duwt een krat 3 velden vooruit (3 AP)



Afb. 4 - Geel blokkeert rood

2. Arbeider met krat verplaatsen (duwen, 1 AP / veld)

Om een krat te duwen, moet de arbeider zich op een veld naast de krat bevinden. **Let op: duwen, niet trekken!** Een arbeider duwt een krat **altijd** voor zich uit! De arbeider wordt samen met de krat in één richting verplaatst (afb. 3). Een krat kan zodoende in een depot geduwd worden.

Naar bezette velden toe kan niets geduwd worden. Vanaf een bezet veld kan eveneens niets geduwd worden (afb. 4).

Het einde van de kade, de muren van de depots, andere arbeiders en andere kratten gelden als hindernissen en beëindigen of onderbreken het duwen van een krat. (Het is bv. niet mogelijk om twee kratten tegelijk vooruit te duwen.) Een arbeider kan in eenzelfde beurt echter wel de krat vanaf een andere zijde verder duwen (afb. 5)



Afb. 5 - Rood duwt een krat 2 velden naar rechts (2 AP)...



... wandelt 2 velden naar de bovenzijde van de krat (2 AP)...



... en duwt de krat nog één veld naar onder (1 AP).

De arbeider kan in één beurt ook meerdere kratten naar voor duwen als hij daarvoor over voldoende AP beschikt (afb. 6).



Afb. 6 - Rood duwt de krat 2 velden naar rechts (2 AP)...



... en duwt een tweede krat één veld naar onder (1 AP).

3. Kratten opstapelen of afstapelen (telkens 2 AP)

Staat de krat die men vooruit wil duwen op een veld vóór een veld met een andere krat, kan men ze bovenop deze krat stapelen. De arbeider gaat een stap naar voren, naar het veld waar eerst de krat stond. Na z'n actie staat de arbeider dan vlak naast de stapel kratten (afb. 7).



Afb. 7- Rood stapelt de donkere krat



bovenop de lichte krat (2 AP).

Een stapel kratten kan niet vooruit geduwd worden. Evenmin is het mogelijk om meer dan 2 kratten op elkaar te stapelen.



Afb. 8- Geel blokkeert de actie



De krat valt op een vrij veld.

Kratten worden weer van elkaar gestapeld doordat een arbeider die naast de stapel staat, de bovenste krat van de stapel duwt. De bovenste krat “valt” dan op het veld aan de andere kant van de stapel. Het veld in kwestie moet echter vrij zijn (afb. 8). De

arbeider zelf reikt quasi tot aan de bovenste krat om te duwen, maar blijft zelf gewoon op z'n plaats staan.

4. Krat omkeren (4 AP)

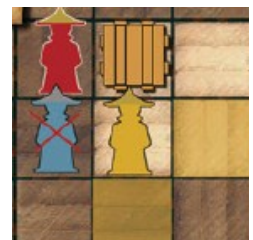
Een krat wordt door een arbeider die zich naast de krat bevindt, zodanig gedraaid dat het FRAGILE-logo aan de bovenkant komt te liggen. Een krat die zopas omgekeerd werd, mag pas vanaf de **volgende** beurt in een depot geduwd worden. Bij de waardering brengt een krat met het log naar boven gericht 1 punt meer op dan een gewone krat.

Belangrijk:

In de loop van het spel mag slechts een beperkt aantal kratten op deze manier “opgewaarderd” worden. Het maximaal aantal kratten dat omgekeerd mag worden is gelijk aan het aantal spelers plus één. (Bij 2 spelers zijn er dus maximaal 3 FRAGILE-kratten in het spel, bij 3 spelers zijn er dat 4 en bij 4 spelers 5 kratten.)

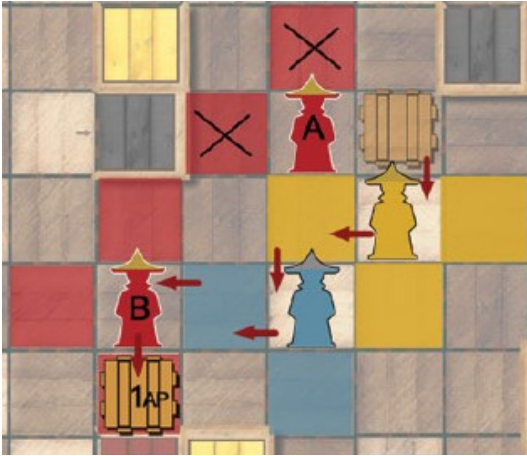
5. Krat doorgeven (1 AP)

Een arbeider kan een krat aan een andere arbeider doorgeven van zodra zich 2 arbeiders op velden die aan de krat in kwestie grenzen, bevinden. Hiervoor komen niet enkel de eigen arbeiders, maar ook die van de tegenspeler(s) in aanmerking. Naast de krat bevinden zich dus zowel de “actieve” arbeider (diegene die aan de beurt is) die de krat “doorgeeft” en een “passieve” arbeider (die niet aan de beurt is) en die de krat aanneemt en verder doorgeeft of neerzet (afb. 9).



Afb. 9 - Rood is aan de beurt en kan de krat aan geel doorgeven. Blauw staat niet aan de krat.

De passieve speler zet de krat neer op een vrij, aangrenzend veld. Staat naast dit veld ook weer een (passieve) arbeider, kan de krat aan deze arbeider verder doorgegeven worden, enz. Op die manier ontstaan transportkettingen waarvan willekeurig veel arbeiders van alle deelnemende kleuren



deel kunnen uitmaken. Welke arbeiders de kratten aannemen en/of doorgeven en hoe vaak zij dat doen, beslist enkel de actieve speler (afb. 10).

Kratten kunnen op deze manier ook meteen in een depot geplaatst worden!

Afb. 10 - Rood is met arbeider A aan de beurt en geeft de krat door aan geel. Geel neemt de krat over van rood, daarna neemt blauw de krat over van geel en tenslotte geeft blauw ze aan arbeider B van rood, die de krat op een aangrenzend, vrij veld neerzet. De afbeelding toont alle mogelijke velden waar arbeider A de krat voor één enkel AP heen kan voeren. Arbeider A kan echter niet de kist die hij zelf doorgaf opnieuw aannemen.

Opmerking: Omdat het aannemen van kratten door passieve arbeiders geen AP kost, telt dit voor de betrokken arbeider(s) niet als een beurt. Een eigen (passieve) arbeider die zojuist een krat heeft aangenomen, kan voorheen zelf al 5 AP verbruikt hebben of na het aannemen van de krat nog voor alle AP benut worden.

Depots

De depots kunnen na aanvang van het spel niet meer door de arbeiders betreden worden. Kratten kunnen, eens in een depot, niet meer uit het depot geduwd worden. In elk depot is slechts plaats voor één krat. Kratten mogen ook in het depot van een tegenspeler of van een neutrale kleur geduwd worden. Elk depot heeft slechts één open zijde (zie pijl op het spelbord), die bij aanvang van het spel als uitgang voor de arbeiders en daarna als ingang voor de kratten dient.

Vroegtijdig einde

Kratten kunnen zodanig opgestapeld worden dat ze niet meer van elkaar gestapeld kunnen worden. Dit is bv. in de 4 hoeken van het spelbord eenvoudig te realiseren. Zijn zodoende geen kratten meer beschikbaar alvorens een speler erin slaagt om in elk van z'n depots een krat neer te zetten, eindigt het spel onmiddellijk.

Einde van het spel en waardering

Van zodra een speler een krat in z'n laatste vrije depot weet neer te zetten, luidt hij het einde van het spel in. Alle spelers zijn nu nog éénmaal aan de beurt.

Elke **krat** in een depot is **1 punt** waard. Elke **FRAGILE-krat** (opgevaarderd door het omkeren) in een depot telt voor **2 punten**.

De speler die als eerst een krat in één van z'n depots brengt, krijgt het overwinnaarsfiche en legt dit zichtbaar voor zich neer. Van zodra een andere speler een **hogere** score bereikt, krijgt deze het fiche, tot ook diens score overtroffen wordt, enz. De speler die het overwinnaarsfiche voor zich heeft liggen aan het einde van het spel, is ook de winnaar. *(Bij een gelijke stand wint dus diegene die de hoogste score als eerste bereikte.)*

Variante voor 3 en 4 spelers

Na het bepalen van de startopstelling, worden vóór het begin van elke ronde staafjes getrokken om de volgorde van de spelers voor die ronde vast te leggen. Er worden zoveel staafjes gebruikt als er spelers zijn. De startspeler begint en neemt de staafjes zodanig in z'n hand dat het verschil in lengte op het zicht niet te onderscheiden valt. Om beurten trekt elke speler nu een staafje. De speler die het langste staafje trekt, komt als eerste aan de beurt, daarna die met het op één na langste staafje, enz. De speler die als laatste aan de beurt is, verzamelt de staafjes weer en laat de andere spelers opnieuw trekken voor de volgende ronde.

Einde van het spel

Plaatst een speler een krat in z'n laatste lege depot, luidt hij het einde van het spel in. Alle spelers die in deze ronde nog niet aan de beurt waren, mogen nog een laatste keer spelen.

Raadsels voor 1 speler

Aan de rand van het spelbord zijn coördinaten (A-J en 1-10) afgedrukt om de posities van arbeiders en kratten aan te duiden. Bij het oplossen van de raadsels moeten de basisregels van het spel in acht genomen worden. In het bijzonder geldt:

1. Enkel de eigen (max. 3) arbeiders mogen verplaatst worden.
2. De eigen arbeiders worden om beurten ingezet. Dit houdt in dat wanneer arbeider A 5 AP verbruikt heeft, hij blijft staan en dat dan een tweede arbeider benut moet worden.
3. Een beurt in de variant voor 1 speler komt overeen met het zetten van 1 arbeider. De eerste arbeider wordt ingezet tot hij z'n AP verbruikt heeft. Daarna volgt de tweede beurt met een tweede arbeider, enz.
4. De krat die volgens de opgave in het depot gebracht moet worden, wordt met het FRAGILE-logo naar boven gelegd.

Merk op dat voor sommige raadsels meerdere oplossingen mogelijk zijn!

Raadsel 1

- Opgave: krat F6 in depot A1 in 2 beurten
- Opstelling: krat F6, eigen arbeiders G1, F7

Raadsel 2

- Opgave: krat F6 in depot C3 in 3 beurten
- Opstelling: krat F6, eigen arbeiders G1, F7, C1

Raadsel 3

- Opgave: krat C6 in depot C3 in 2 beurten
- Opstelling: krat C6, eigen arbeiders D6, B9, vreemde arbeider C2

Raadsel 4

- Opgave: onderste krat E3 in depot J1 in 2 beurten
- Opstelling: 2 kratten E3, eigen arbeiders F3, B4, vreemde arbeiders F2, H2, J2

Raadsel 5

- Opgave: bovenste krat J2 in depot J1, onderste krat I3 in depot H3 in 2 beurten
- Opstelling: 2 kratten J2, 2 kratten I3, eigen arbeiders J5, J6, vreemde arbeider I5

Raadsel 6

- Opgave: krat G6 in depot C3 in 3 beurten
- Opstelling: krat F6, D3, E3, F3, eigen arbeiders C5, G5, D7

Raadsel 7

- Opgave: krat B4 in depot A1 in 3 beurten
- Opstelling: krat B4, B3, B2, B1, C2, eigen arbeiders A2, C1, C6

Raadsel 8

- Opgave: krat B9 in depot C3 in 3 beurten
- Opstelling: krat B9, D2, eigen arbeiders A9, B8, E5, vreemde arbeiders D3, D5, F5, D7, E7, F7

Raadsel 9

- Opgave: krat C1 in depot A1 in 2 beurten
- Opstelling: krat B1, C1, D1, B2, D2, 2 kratten C2? eigen arbeiders E1, E2, D5

Raadsel 10

- Opgave: krat G7 in depot C3 in 4 beurten
- Opstelling: 12 kratten volgens startopstelling (afb. 1), eigen arbeiders E5, F5, E6, vreemde arbeiders C2, D3

Raadsel 11

- Opgave: krat D2 in depot A1 in 3 beurten
- Opstelling: krat D2, eigen arbeiders D3, B4

Raadsel 12

- Opgave: krat A9 in depot D8 in 3 beurten
- Opstelling: krat A9, B8, B9, B10, C9, eigen arbeiders A7, C5, C6

Raadsel 13

- Opgave: krat C9 in depot D8 in 2 beurten
- Opstelling: krat B9, C9, D9, B10, C10, D10, eigen arbeiders B7, E9

Raadsel 14

- Opgave: krat A6 in depot A10 in 4 beurten
- Opstelling: krat A6, A7, A8, A9, eigen arbeiders A3, A4, A5

De oplossingen van de raadsels en nieuwe opgaven vind je in het bijgevoegde krantje en op de website van de uitgever: www.ludoart.de

Vertaling: Sven De Backer