

FRAGILE 1.0

2 à 4 | 45 mm > stocker le maximum de caisses

→ **préparation** | Dépôts placés un à un et à tour de rôle. Chacun répartit les siens dans au moins 3 quarts du plateau (sauf si impossible). A 2 joueurs, compléter les espaces vides avec dépôts d'une 3e couleur | 12 caisses placées en carré (cf illus. règle), face "fragile" cachée | De la même manière, répartir ensuite ses dockers sur ses dépôts

joueurs	dockers	dépôts
2	3	4
3	2	3
4	2	3

Tour de jeu

Déplacer 2 de ses dockers (5 points d'action (PA) chacun)

—memo au premier tour, le 1er joueur dispose de 3 PA /docker et le second de 4 PA/docker

—memo les PA non utilisés sont perdus : ils ne peuvent pas être alloués à un autre docker ou gardés pour le tour suivant

—memo les dockers sont joués l'un après l'autre

❖ **DÉPLACER UN DOCKER (1 PA / CASE)**

Déplacement orthogonal (changements de directions autorisés), **caisses et dépôts infranchissables** (cases avec d'autres dockers peuvent être traversées si case d'arrivée libre)

—memo impossible de finir déplacement sur case de départ

❖ **DÉPLACER UN DOCKER AVEC UNE CAISSE (1 PA / CASE)**

Docker directement adjacent à une caisse pour la pousser : déplacés ensemble du même nombre de cases, même direction. **Tout est obstacle** mais le docker peut pousser la caisse durant le même tour par un autre côté

—memo impossible de pousser 2 caisses contigues

❖ **EMPILER OU DÉSEMPILER (2 PA)**

Un Docker adjacent à une caisse peut l'empiler sur caisse contigue (docker déplacé sur la case où se trouvait la caisse empilée)

—memo impossible d'empiler plus de 2 caisses

—memo impossible de déplacer 2 caisses

Un Docker adjacent à une pile peut pousser la caisse supérieure sur la case libre suivante

❖ **RETOURNER UNE CAISSE, FACE "FRAGILE" VISIBLE (4 PA)**

—memo une caisse ne peut pas être retournée et stockée dans un dépôt durant le même tour de jeu du joueur actif

—memo nbre de caisses retournées limité au nbre de joueurs + 1

❖ **TRANSMETTRE UNE CAISSE (1 PA)**

2 dockers adjacents à 1 caisse peuvent se la transmettre : le "receveur" dépose la caisse sur case voisine et peut éventuellement la retransmettre sans coût supplémentaire (former une chaîne)

—memo on peut utiliser les dockers adverses ou un docker déjà utilisé durant le tour

❖ **DÉPÔT**

Une seule caisse par dépôt, une seule entrée, accès interdit à tout docker (excepté départ), il est possible de pousser une caisse dans dépôt adverse pour lui donner des points

❖ **MARQUEUR VAINQUEUR**

Attribué au 1er joueur à stocker une caisse. **Récupéré** par tout joueur dès qu'il totalise un meilleur score que le précédent.

Fin de partie et vainqueur

Dès qu'un joueur remplit son dernier dépôt, chaque autre joueur a encore un tour de jeu. **Chaque caisse vaut 1 pt ou 2 pts si face "fragile" visible.**

—memo si égalité, tuile "vainqueur" désigne le gagnant

—memo fin prématurée si caisses coincées dans les angles

FRAGILE 1.0

2 à 4 | 45 mm > stocker le maximum de caisses

→ **préparation** | Dépôts placés un à un et à tour de rôle. Chacun répartit les siens dans au moins 3 quarts du plateau (sauf si impossible). A 2 joueurs, compléter les espaces vides avec dépôts d'une 3e couleur | 12 caisses placées en carré (cf illus. règle), face "fragile" cachée | De la même manière, répartir ensuite ses dockers sur ses dépôts

joueurs	dockers	dépôts
2	3	4
3	2	3
4	2	3

Tour de jeu

Déplacer 2 de ses dockers (5 points d'action (PA) chacun)

—memo au premier tour, le 1er joueur dispose de 3 PA /docker et le second de 4 PA/docker

—memo les PA non utilisés sont perdus : ils ne peuvent pas être alloués à un autre docker ou gardés pour le tour suivant

—memo les dockers sont joués l'un après l'autre

❖ **DÉPLACER UN DOCKER (1 PA / CASE)**

Déplacement orthogonal (changements de directions autorisés), **caisses et dépôts infranchissables** (cases avec d'autres dockers peuvent être traversées si case d'arrivée libre)

—memo impossible de finir déplacement sur case de départ

❖ **DÉPLACER UN DOCKER AVEC UNE CAISSE (1 PA / CASE)**

Docker directement adjacent à une caisse pour la pousser : déplacés ensemble du même nombre de cases, même direction. **Tout est obstacle** mais le docker peut pousser la caisse durant le même tour par un autre côté

—memo impossible de pousser 2 caisses contigues

❖ **EMPILER OU DÉSEMPILER (2 PA)**

Un Docker adjacent à une caisse peut l'empiler sur caisse contigue (docker déplacé sur la case où se trouvait la caisse empilée)

—memo impossible d'empiler plus de 2 caisses

—memo impossible de déplacer 2 caisses

Un Docker adjacent à une pile peut pousser la caisse supérieure sur la case libre suivante

❖ **RETOURNER UNE CAISSE, FACE "FRAGILE" VISIBLE (4 PA)**

—memo une caisse ne peut pas être retournée et stockée dans un dépôt durant le même tour de jeu du joueur actif

—memo nbre de caisses retournées limité au nbre de joueurs + 1

❖ **TRANSMETTRE UNE CAISSE (1 PA)**

2 dockers adjacents à 1 caisse peuvent se la transmettre : le "receveur" dépose la caisse sur case voisine et peut éventuellement la retransmettre sans coût supplémentaire (former une chaîne)

—memo on peut utiliser les dockers adverses ou un docker déjà utilisé durant le tour

❖ **DÉPÔT**

Une seule caisse par dépôt, une seule entrée, accès interdit à tout docker (excepté départ), il est possible de pousser une caisse dans dépôt adverse pour lui donner des points

❖ **MARQUEUR VAINQUEUR**

Attribué au 1er joueur à stocker une caisse. **Récupéré** par tout joueur dès qu'il totalise un meilleur score que le précédent.

Fin de partie et vainqueur

Dès qu'un joueur remplit son dernier dépôt, chaque autre joueur a encore un tour de jeu. **Chaque caisse vaut 1 pt ou 2 pts si face "fragile" visible.**

—memo si égalité, tuile "vainqueur" désigne le gagnant

—memo fin prématurée si caisses coincées dans les angles