FRAGMENTS

ANLEITUNG

SPOILER-WARNUNG

Sieh dir kein Spielmaterial an, bevor du dazu aufgefordert wirst!

Du findest in dieser Schachtel alles, was du benötigst, um dich ins Abenteuer zu stürzen. Dir die Sachen vorher anzusehen, könnte dir die Reise verderben, bevor du sie begonnen hast.

Lies zuerst hier weiter!



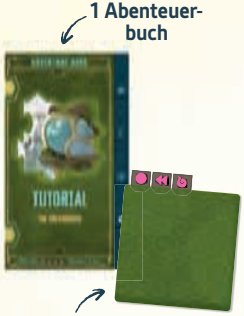
SPIELIDEE

Fragments ist ein narratives Abenteuer, das du alleine oder kooperativ mit anderen erleben kannst.

Sammle, drehe und verbinde puzzleteilartige Fragmente, um Landschaften zu erkunden, Gegenstände herzustellen und mit Charakteren zu interagieren.

Nutze deine Logik, Kreativität und Beobachtungsgabe, um in der Geschichte voranzuschreiten, bis du das mitreißende Finale erreicht hast!

ANLEITUNG: DAS GEWÄCHSHAUS (TUTORIAL)



Willkommen im Abenteuer *Das Gewächshaus!*

Lege das Abenteuerbuch und das Fach bereit. **Belasse die Stanzteile in ihrem Fach!**

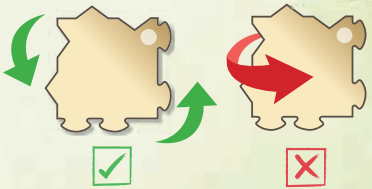
Dieses Tutorial benutzt Symbole, die für „Anweisungen" stehen. Immer wenn dir ein unbekanntes Symbol (sprich: eine unbekannte Anweisung) begegnet, sieh auf diesen Seiten nach, was es bedeutet.
Solche Anweisungen findest du im Abenteuerbuch und auf Fragmenten (= Puzzleteilen), manche sind auch **in den Illustrationen versteckt**, also schau genau hin – und vertraue auf deine Logik!
Anweisungen können aus 1 oder mehreren Symbolen bestehen und auf mehrere Fragmente verteilt sein.

Du bist jetzt bereit loszuspielen: **Schlage die erste Seite ( ) im Abenteuerbuch auf und lies sie (vor)!**

Nimm das Stanzteil mit dem entsprechenden Symbol aus seinem Fach heraus. Stanze alle Fragmente (= Puzzleteile) darin aus und achte darauf, dass du sie **nicht auf die andere Seite umdrehst!** Lege sie in deine Spielfläche und das leere Stanzteil an den Rand. **Pinke Symbole** beziehen sich in diesem Abenteuer immer auf Stanzteile.



Du darfst Fragmente in die Hand nehmen, sie aber **nicht auf die andere Seite umdrehen**. Du darfst sie ansonsten beliebig rotieren. Drehst du ein Fragment um, ohne dass eine Anweisung dir das erlaubt, könntest du Informationen zu früh offenbaren und dir das Abenteuer verderben.
Auf der Startseite jedes Fragments findest du das Symbol seines Stanzteils in weiß (statt in pink) in der oberen rechten Ecke.



Lies jetzt die Abschnitte zu den neuen Anweisungen, die du auf dem Fragment findest.

Beispiel: Das erste Fragment zeigt die Anweisungen *und* .

Du MUSST dieser Anweisung SOFORT folgen. Jeder Anweisung ohne Blitzsymbol darfst du sofort oder später folgen (oder sie sogar ignorieren).

Lies die Seite im Abenteuerbuch mit dem entsprechenden Symbol. Das Symbol findest du auch oben unter der Seitenüberschrift, sodass du überprüfen kannst, ob du auf der richtigen Seite bist.
Hellblaue Symbole beziehen sich in diesem Abenteuer immer auf Seiten im Abenteuerbuch!



Drehe dieses Fragment auf die andere Seite um.

Ist dieses Symbol auf einem Fragment unvollständig, musst du es erst vervollständigen, bevor du dieser Anweisung folgen darfst. **Drehe dann alle Fragmente um, die zusammen dieses Symbol bilden.**



Wenn du eine **Kante mit diesem gelben Symbol** perfekt passend an ein anderes Fragment **anlegst, DARFST** du ...

... das Fragment mit diesem Symbol **umdrehen**.



Lose Verbindung: Legst du ein Fragment mit **zackigen Kanten** passend an ein anderes Fragment an, sind sie nur lose verbunden. Drehe ggf. nur dieses Fragment um, nicht das andere. Du darfst diese Verbindungen **jederzeit wieder trennen.**



Feste Verbindung: Legst du ein Fragment mit **runden Puzzlenasen** passend an ein anderes Fragment an, sind sie fest verbunden. Drehe ggf. alle fest verbundenen Fragmente zusammen um. Du darfst diese Verbindungen **nicht mehr trennen, außer eine Anweisung fordert dich explizit dazu auf.**



Wenn du eine **Kante mit diesem gelben Symbol** perfekt passend an ein anderes Fragment **anlegst, DARFST** du ...

... sie **zusammen umdrehen** ...

... sie dann von einander **trennen** ...

... und dann das Fragment mit diesem Symbol **aus der Spielfläche entfernen** (auch wenn das Symbol nach dem Umdrehen nicht mehr zu sehen ist).



Für sich allein hat dieses Symbol keine Anweisung. Es wird später erklärt.



Ist dieses Fragment in einer Verbindung (lose oder fest) aus **genau 2 Fragmenten, MUSST du SOFORT** ...

... die Seite im Abenteuerbuch mit diesem Symbol **lesen**.

Beende das Tutorial, bevor du weiterliest.

Du brauchst einen Tipp?
Hast du schon das pinke Symbol auf der Gießkanne entdeckt?

ANLEITUNG: FUNGATAÏ

Nachdem du das Tutorial gespielt hast, kennst du schon die meisten Regeln von *Fragments* und weißt, was du mit Fragmenten machen kannst. Wir empfehlen dir, den Rest dieser Anleitung dennoch aufmerksam zu lesen, da es ein paar wichtige Unterschiede und Details gibt, die du noch nicht kennst.

Spielablauf

Jedes Spiel in der Welt von *Fragments* nimmt dich mit auf ein narratives Abenteuer, in dem du abwechselnd mit den Fragmenten puzzelst und im Abenteuerbuch liest.

- **Rotiere**, **verbinde und drehe Fragmente**, um deine Umgebung zu erkunden, Gegenstände zu finden oder herzustellen und mit deinem Umfeld zu interagieren.
- **Lies im Abenteuerbuch**, um in der Geschichte voranzuschreiten und neue Fragmente, Hinweise und Aufgaben zu erhalten.

Das Puzzeln mit den Fragmenten und das Lesen im Abenteuerbuch greifen logisch ineinander und bilden gemeinsam das Abenteuer. Hast du die letzte Aufgabe erfüllt, endet das Spiel. Es gibt kein Zeitlimit oder eine Wertung – es zählt nur der Spaß daran, das Abenteuer zu erleben.

Fragmente ansehen und bewegen

Sieh dir alle Fragmente genau an. Achte sowohl auf die Symbole, die du dort findest, als auch auf die Illustrationen. Denke logisch darüber nach, wie die Fragmente miteinander interagieren könnten.

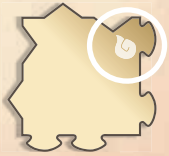


✓ Du darfst Fragmente **jederzeit rotieren** (im oder gegen den Uhrzeigersinn).



✗ **Drehe Fragmente niemals um**, außer eine Anweisung erlaubt es dir explizit (manchmal musst du dafür Bedingungen erfüllen).

Achte darauf, dass du **neue Fragmente mit der richtigen Seite nach oben** auslegst, auf den meisten Fragmenten ist dann das **Symbol des Stanzteils in einer Ecke sichtbar.** (Damit kannst du das Fragment beim Einräumen auch wieder seinem Stanzteil zuordnen.)



Fragmente verbinden

Du kannst Fragmente auf unterschiedliche Weisen verbinden. Dadurch kannst du zum Beispiel mehrere Gegenstände kombinieren, einen Gegenstand in der Umgebung benutzen oder Landschaftsteile verbinden.

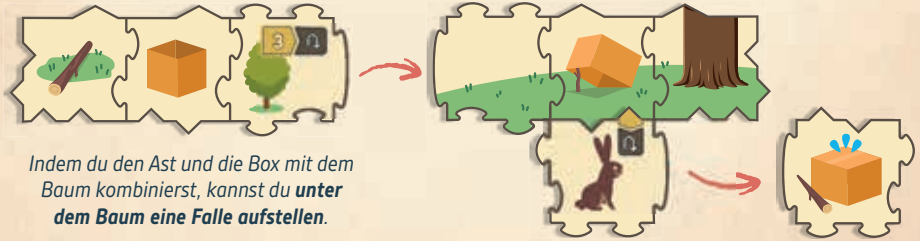
BEISPIEL 1



*Eine **leere Gießkanne** unter einem **laufenden Wasserhahn** anzulegen, ist ein logischer Schritt, um eine **volle Gießkanne** zu erhalten.*

*Drehst du die **volle Wasserkanne** um 90°, sodass der Ausguss nach unten zeigt und legst sie über einer **Blume** an, simulierst du das Gießen und erhältst eine **gegossene Blume**. Dadurch erreichst du vielleicht eine neue Seite im Abenteuerbuch.*

BEISPIEL 2

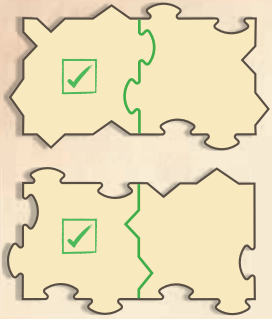


*Indem du den Ast und die Box mit dem Baum kombinierst, kannst du **unter dem Baum eine Falle aufstellen**.*

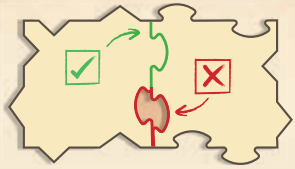
*Fügst du nun ein **Tier in der Nähe der Falle** hinzu, zeigt die nächste Szene das gefangene Tier.*

Damit 2 Fragmente als verbunden zählen, müssen sie …

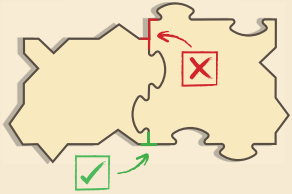
an 1 Kante **perfekt zusammenpassen**, …

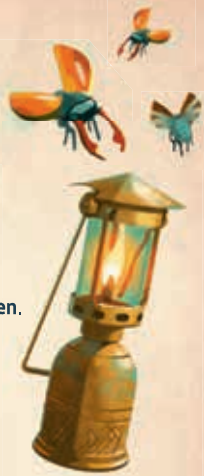


ohne Lücken …



und so, dass sie **an beiden Ecken sauber abschließen**.

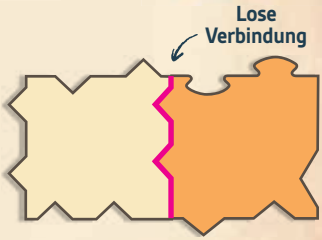




Mögliche Verbindungen

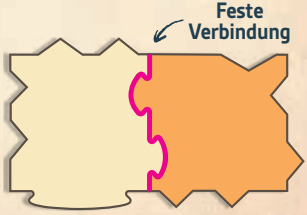
Lose Verbindung

Eine Verbindung gilt als lose, wenn du die **Fragmente von einander trennen kannst, ohne sie anzuheben** (also indem du sie einfach auseinander schiebst). Du darfst Fragmente **jederzeit lose verbinden** und lose Verbindungen **jederzeit trennen**, um Fragmente auf unterschiedliche Weisen zu nutzen.
Lose Verbindungen haben **zackige Kanten**.



Feste Verbindung

Eine Verbindung gilt als fest, wenn du die **Fragmente nicht von einander trennen kannst, ohne sie anzuheben**. Du darfst fest verbundene Fragmente **nicht trennen**, außer du wirst durch eine Anweisung dazu aufgefordert.
Feste Verbindungen haben **runde Puzzlenasen**.



Hinweis: Mach dir keine Sorgen darüber, Fragmente fest zu verbinden: du kannst dadurch niemals in der Geschichte stecken bleiben. Im Gegenteil: eine feste Verbindung bedeutet, du machst Fortschritte!

Anweisungen

WICHTIG: In diesem Abschnitt werden einige Details genauer erklärt als im Tutorial, also lies ihn bitte besonders aufmerksam. Immer wenn du in der Spielfläche das Symbol für eine Anweisung siehst, **darfst** du dieser **Anweisung sofort oder später folgen** (oder sie sogar ignorieren). **Anweisungen sind grundsätzlich optional**, auch wenn du ihre Bedingung erfüllt hast. **Ausnahme:** Immer wenn du eine Anweisung mit dem Symbol siehst, **musst** du dieser Anweisung **sofort folgen** (bzw. sobald wie möglich).



Farbige Symbole (außer hellblau) in einer braunen Box

Nimm das Stanzteil (oder die Stanzteile) mit dem entsprechenden Symbol aus seinem Fach heraus. Stanze alle Fragmente darin aus und achte darauf, dass du **nur die Startseite siehst** (mit dem Stanzteil-Symbol in der Ecke). Lege sie in deine Spielfläche und das leere Stanzteil an den Rand. Beachte dabei folgende Hinweise:

- Jedes Spiel bzw. Kapitel verwendet eine andere Farbe.
- Manchmal zeigen mehrere Stanzteile das gleiche Symbol. Nimm dir in diesem Fall alle Stanzteile mit diesem Symbol.
- Manchmal fordert dich eine Anweisung dazu auf, ein Stanzteil zu nehmen, das du schon genommen hast. Ignoriere in diesem Fall die entsprechende Anweisung.
- Manche Anweisungen sind in den Illustrationen versteckt und haben dann keine braune Box. Es liegt an dir, sie zu finden und dir das entsprechende Stanzteil zu nehmen.



Hellblaue Symbole in einer dunkelblauen Box

Lies die Seite im Abenteuerbuch mit dem entsprechenden Symbol. Das Symbol findest du auf dem Seitenreiter und oben unter der Seitenüberschrift, sodass du überprüfen kannst, ob du auf der richtigen Seite bist. Beachte dabei folgende Hinweise:

- **Hellblaue** Symbole beziehen sich immer auf Seiten im Abenteuerbuch!
- Blättere im Abenteuerbuch nicht weiter, außer du wirst dazu aufgefordert. Klappe das Abenteuerbuch stattdessen wieder zu, wenn du fertig gelesen hast.
- Nachdem du eine Seite einmal gelesen hast, darfst du sie jederzeit erneut lesen, solange sich das entsprechende Symbol noch in der Spielfläche befindet.
- Du wirst die Seiten nicht unbedingt in ihrer Reihenfolge von vorne nach hinten lesen, das ist ganz normal.



Schwarze Symbole in einem hellgrauen Kreis

Diese Art von Symbolen kann dir auf Fragmenten und im Abenteuerbuch begegnen. Für sich allein haben sie keine Anweisung. Eine Erklärung ihrer Funktion findest du auf Seite 10.

Drehe dieses Fragment auf die andere Seite um.
Ist das Fragment Teil einer Gruppe von 2 oder mehr **fest verbundenen Fragmenten**, behandle die ganze Gruppe als 1 Fragment und drehe sie als Ganzes auf die andere Seite um.
Ist das Fragment hingegen nur lose mit anderen verbunden, werden die anderen Fragmente nicht mit umgedreht.

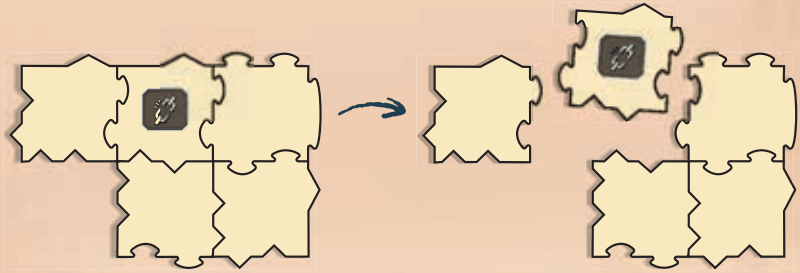


Feste Verbindung



Lose Verbindung

Trenne dieses Fragment von allen Verbindungen mit anderen Fragmenten ab.



Entferne dieses Fragment aus der Spielfläche (lege es zu den leeren Stanzteilen an den Rand). Es ist nicht mehr verfügbar oder hat keinen Nutzen mehr.
Ist das Fragment Teil einer Gruppe von 2 oder mehr **fest verbundenen Fragmenten**, behandle die ganze Gruppe als 1 Fragment und entferne sie als Ganzes aus der Spielfläche.
Ist das Fragment hingegen nur lose mit anderen verbunden, werden die anderen Fragmente nicht mit entfernt.
Hinweis: Ein Fragment zu entfernen, ist immer ein Zeichen dafür, dass du Fortschritt gemacht hast.

Anweisungsketten

Manchmal bilden mehrere Symbole eine **Anweisungskette in einer Reihe**. In diesem Fall musst du **allen Anweisungen der Anweisungskette folgen** (manchmal musst du vorher eine Bedingung erfüllen). Führe jede einzelne Anweisung der Reihe nach aus. Folge dabei der Richtung der Pfeile innerhalb der Anweisungskette. **Achte auf die Reihenfolge der Anweisungen!**

Beispiel: Die folgenden beiden Anweisungsketten führen zu unterschiedlichen Ergebnissen:



Trenne dieses Fragment zuerst von der verbundenen Gruppe ab, dann drehe dieses Fragment um.





Drehe diese verbundene Gruppe zuerst um, dann trenne dieses Fragment von der verbundenen Gruppe ab.



Ist ein Symbol auf mehrere Fragmente aufgeteilt, muss es vollständig sein, damit du seiner Anweisung folgen darfst. Ist es vollständig, betrifft die Anweisung **alle Fragmente, die Teile dieses Symbols enthalten.**



Bedingungen

Manchen Anweisungen darfst du nur folgen, wenn **bestimmte Bedingungen** erfüllt sind. Beachte, dass eine Bedingung, die zu einem Zeitpunkt erfüllt war, ggf. zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr erfüllt ist, weil sich die Spielfläche verändert hat. Wie immer darfst du diesen Anweisungen optional folgen, außer sie kommen in Kombination mit einem -Symbol vor (dann musst du ihnen folgen).

BEDINGUNG: VERBUNDENE KANTEN



Wenn du eine Kante mit diesem gelben Symbol perfekt passend **mit einem anderen Fragment verbindest** (fest oder lose), darfst du der Anweisung in der daran angeschlossenen Box folgen.



Indem du diese beiden Fragmente verbindest, darfst du eine Seite im Abenteuerbuch lesen.

Sonderfall: Haben beide Kanten sich **gegenüberliegende** -Symbole und du folgst der einen Anweisung, musst du sofort im Anschluss auch der anderen Anweisung folgen, bevor du irgendwelchen anderen Anweisungen folgst. (Du entscheidest, welcher der beiden Anweisungen du zuerst folgst).



Indem du diese beiden Fragmente verbindest, darfst du eine Seite im Abenteuerbuch lesen und das linke Fragment entfernen (in einer Reihenfolge deiner Wahl).

BEDINGUNG: GRUPPENGRÖßE



Wenn ein Fragment mit diesem Symbol Teil einer **Gruppe mit genau der angezeigten Größe** ist (im Beispiel links genau 2), darfst du der Anweisung in der daran angeschlossenen Box folgen. (Es spielt keine Rolle, ob die Fragmente in der Gruppe fest oder lose verbunden sind. Im Fall eines aufgeteilten Bedingungssymbols betrifft die Anweisung alle Fragmente, die Teile des Bedingungsymbols enthalten.)

BEDINGUNG: ERFORDERLICHES SYMBOL



Beispiel für ein erforderliches Symbol

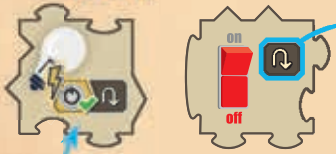
Ist das erforderliche Symbol **in der Spielfläche sichtbar** (auf Fragmenten oder im Abenteuerbuch), darfst du der Anweisung in der daran angeschlossenen Box folgen.

Ist das erforderliche Symbol **nicht in der Spielfläche sichtbar** (auf Fragmenten oder im Abenteuerbuch), darfst du der Anweisung in der daran angeschlossenen Box folgen.

Befinden sich das erforderliche Symbol und diese Anweisung **in derselben Gruppe verbundener Fragmente** (egal ob fest oder lose verbunden), darfst du der Anweisung in der daran angeschlossenen Box folgen.

BEISPIEL

1 *Diese Fragmente liegen in der Spielfläche. Das -Symbol ist nicht sichtbar, daher darfst du die Glühlampe nicht umdrehen. Du darfst aber den Schalter umdrehen.*



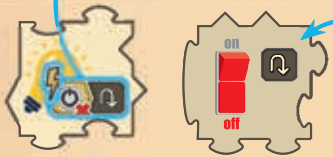
2 *Nun ist das -Symbol am Schalter sichtbar. Du musst SOFORT die Glühlampe umdrehen.*



3 *Solange das -Symbol auf dem Schalter sichtbar ist, muss die Glühlampe auf dieser Seite bleiben (also angeschaltet). Du darfst aber den Schalter umdrehen.*



4 *Nachdem du den Schalter umgedreht hast, ist das -Symbol nicht mehr sichtbar. Du musst SOFORT die Glühlampe umdrehen.*



Tipps

1. Versuche **Fragmente, die deine Umgebung abbilden**, immer sofort zu verbinden.
2. **Behalte deine Aufgaben im Sinn** und überlege, wie du sie erfüllen kannst (dazu musst du manchmal um die Ecke denken).
3. **Denke logisch über deine Möglichkeiten nach** und frage dich, welches Vorgehen für das Abenteuer sinnvoll sein könnte.
4. Lass dir Zeit und überprüfe, ob du irgendwelche Anweisungen übersehen oder vergessen hast. **Du hast keinen Zeitdruck.**
5. Die Geschichte trägt genauso zum Lösen der Rätsel bei, wie das Verbinden von Fragmenten.
6. Wenn du gar nicht weiterkommst, **nutze das Lösungsheft**. Auf der Rückseite davon findest du auch eine **Zusammenfassung aller Anweisungen**.

Spielvorbereitung

1 Nimm das Schubfach für das Kapitel, das du spielen willst, aus der Schachtel.



Für eine logische Reihenfolge der Geschichte und eine ansteigende Komplexität solltest du die Kapitel in aufsteigender Reihenfolge von 1 zu 4 spielen.

2 Nimm alles Spielmaterial für das gewählte Kapitel aus dem Schubfach und lege es vor dir aus: das Abenteuerbuch, das Lösungsheft und die Fächer mit den Stanzteilen. **Belasse die Stanzteile in ihren Fächern!**

3 Jetzt bist du bereit loszuspielen: **Schlage die erste Seite im Abenteuerbuch auf und lies sie (vor).**

Spielende

Du erfährst im Abenteuerbuch, wenn du das Ende der Geschichte und damit des Spiels erreicht hast.

Wie lagere ich das Spiel?



- Drehe alle Fragmente so, dass das Symbol des Stanzteils oben rechts in der Ecke sichtbar ist (sofern vorhanden).
- Setze jedes Fragment wieder in sein Stanzteil ein.
- Verwende die Nummerierung unten rechts auf den Stanzteilen, um sie wieder in die Fächer zurückzusortieren.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

IMPRESSUM

Spieldesign, Geschichte und Redaktion: Yohan Servais
Illustration (Fungataï): Emilien Rotival
Illustration (Das Gewächshaus): Jiahui Eva Gao
Projektmanagement: Xavier Taverne, Amélie Scordilis
Grafikdesign: Frédéric Derlon, Cindy Roth
Logodesign: Doriane Frache
Redaktionelle Assistenz: Camille Cherchour

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Übersetzung & Redaktion: Ronja Lauterbach, Simon Vierke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von IELLO SAS. © 2026 IELLO SAS. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de

Pegasus Spiele