

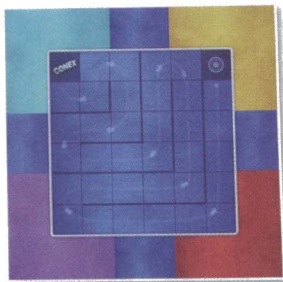
Wat is CONEX? CONEX is geen gewoon kaartspel! CONEX is anders! Tijdens het spel probeer je de kaarten in je hand slim af te leggen om zoveel mogelijk punten te behalen. Door handig gebruik van de actiekaarten en/of -sterren probeer je daarnaast bonuspunten te behalen. Dat doe je door zo

waardevol mogelijke CONEX-hoeken op het gelijkkleurige ondervlak van een al openliggende kaart te leggen. Maar pas op, want de aflegruimte is beperkt en CONEX-hoeken en andere kaarten mogen niet bedekt worden ... Wie bereikt als eerste het eindpunt en wordt de CONEX-kampioen?

SPELINHOUD



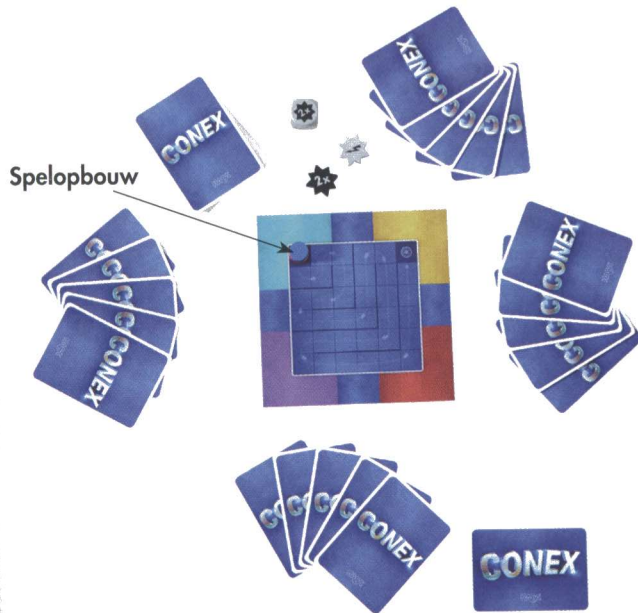
2 actiesternen
(2x-ster, bliksemster)



SPELVOORBEREIDING

Leg het puntenbord in het midden van het speloppervlak. Kies ieder een spelersmarker en leg die op het startveld van het bord. De andere spelersmarkers zijn niet nodig.

De jongste speler krijgt de startspelerkaart en houdt die tot het einde van het spel bij zich. Meng de overige CONEX-kaarten en geef iedere speler 5 kaarten met de afbeelding naar beneden. Iedereen neemt de kaarten zo in de hand, dat de andere spelers ze niet kunnen zien. Leg de overige kaarten met de puntenwaarde naar beneden als afneemstapel neer. Houd de dobbelsteen en de twee actiesternen bij de hand, en beginnen maar!



Belangrijk!

De kaarten worden tijdens het spel snel in alle richtingen aangelegd. Hoe groter de tafel, hoe groter het speloppervlak. Bij een kleinere tafel is de rand van de tafel ook meteen het einde van het speloppervlak. Natuurlijk kun je het spel ook op een gladde vloer spelen.

SPELVERLOOP

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De startspeler begint.

Je hebt tijdens je beurt twee opties:

1. **Een kaart uit je hand leggen** – eventuele acties uitvoeren – en vervolgens je spelersmarker met het gewonnen aantal punten op het puntenbord vooruit zetten.

OF

2. **Twee kaarten uit de afneemstapel trekken** en in je hand nemen.

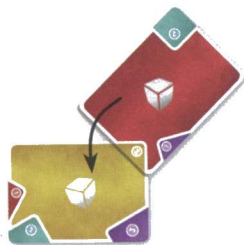
Dan is je beurt voorbij en is de volgende speler aan zet.

EEN KAART UIT JE HAND AFLEGGEN

Op iedere kaart staan gekleurde **CONEX-hoeken**. Die kun je **op** de gekleurde gebieden van het puntenbord of op al openliggende kaarten leggen. Maar alleen als je je aan alle CONEX-regels houdt! Het cijfer in de CONEX-hoek die je wilt afleggen, geeft aan hoeveel punten je krijgt als je deze hoek legt – de cijfers in alle andere hoeken hebben dan geen betekenis.

Je zet je spelersmarker met dit aantal punten vooruit op het puntenbord.

CONEX-REGELS



◆ **Dezelfde kleur!**

Je mag een CONEX-hoek alleen op dezelfde kleur achtergrond (op het puntenbord of een al openliggende kaart) leggen.



◆ **Eén is genoeg!**

Je kaart mag **alleen** de kaart raken waarop je hem legt (bijvoorbeeld alleen het puntenbord). Alle andere kaarten mogen niet geraakt of bedekt worden.

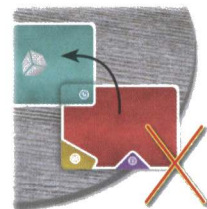
◆ **CONEX-hoeken nooit bedekken!**

Het is verboden andere CONEX-hoeken te raken of bedekken.



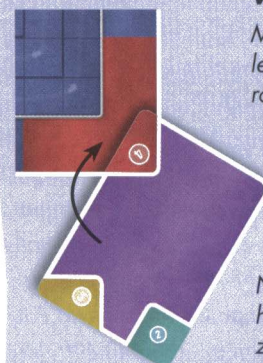
◆ **Einde is einde!**

Je mag geen kaarten leggen die buiten het speloppervlak (bijvoorbeeld de rand van de tafel) uitsteken.

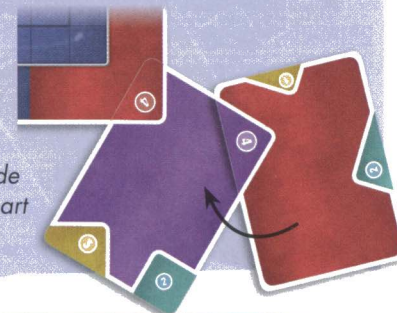


Voorbeeld:

Max is de startspeler. Hij kan zijn kaart alleen op het puntenbord leggen. Hij legt de rode CONEX-hoek van zijn paarse kaart op het rode gedeelte van het puntenbord en krijgt 4 punten.



Nele legt de paarse CONEX-hoek van haar rode kaart op de juist neergelegde paarse kaart en krijgt daarvoor vier punten.



ACTIEKAARTEN

Er zijn ook twee verschillende actiekaarten in het spel. Die worden zoals gebruikelijk afgelegd. Naast de punten van de CONEX-hoeken hebben deze actiekaarten echter nog speciale functies:

PLUS 2-KAART



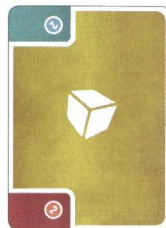
Als de **Plus 2-kaart al open ligt** en je er een kaart **op** legt, krijg je bovenop de waarde van je aangelegde CONEX-hoek automatisch twee bonuspunten!

Maar let op: de speler die deze actiekaart legt, krijgt **geen** bonuspunten voor deze kaart! Met de CONEX-hoek van deze kaart krijgt deze speler echter nog steeds 5 punten bij het leggen.

Voorbeeld:

Max legt zijn rode kaart met de gele CONEX-hoek op de eerder door Felix gelegde kaart. Omdat het een Plus 2-kaart is, krijgt Max naast de 3 punten van de gelegde CONEX-hoek 2 bonuspunten. Felix krijgt daarvoor geen bonuspunten.

KAARTEN MET DOBBELSTEEN



Als je een kaart met een dobbelsteensymbool legt, kun je eerst de behaalde punten van de CONEX-hoek op het puntenbord vooruit zetten. Vervolgens gooi je met de dobbelsteen.

De actiekaarten brengen de volgende voordelen met zich mee:



- ◆ Trek **een kaart** van de afneemstapel en neem die bij de kaarten in je hand!



- ◆ Trek **twee kaarten** van de afneemstapel en neem die bij de kaarten in je hand!



- ◆ Neem de **bliksemster**, ook als een medespeler hem op dit moment heeft.



- ◆ Neem de **2x-ster**, ook als een medespeler hem op dit moment heeft.

DE ACTIESTERREN

Een ster mag je nooit meteen inzetten, maar pas vanaf de volgende ronde. Je **heeft** hem niet in te zetten; je mag hem zolang houden als je wilt. Als een andere speler in de tussentijd dit stersymbool dubbelt, dan heb je pech en neemt hij de ster bij je weg.

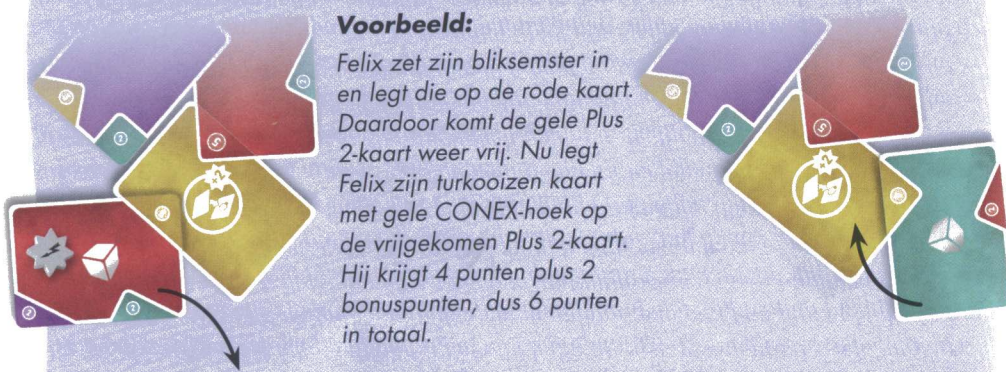


Met de **bliksemster** kun je een al liggende kaart wegnemen, zolang deze vrij (niet onder een andere kaart) ligt. Je mag de bliksemster aan het begin of aan het einde van je beurt inzetten. Raak de kaart die je wilt wegnemen met de bliksemster en haal hem voorzichtig van het speloppervlak. Leg de kaart met de afbeelding naar beneden onder de afneemstapel. De bliksemster leg je naast de afneemstapel.

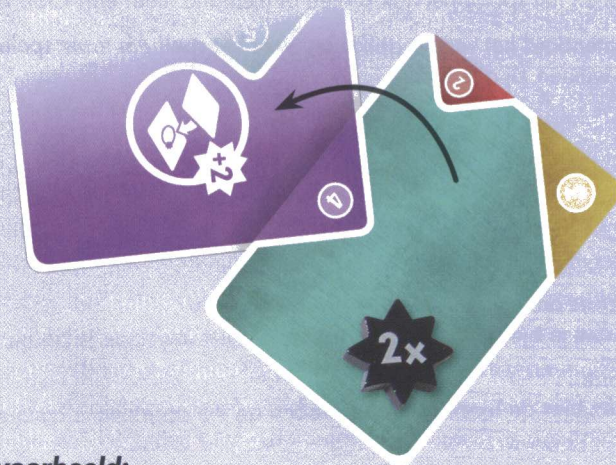
Bovendien moeten **al** je medespelers **één van de kaarten in hun hand**, ook met de afbeelding naar beneden, **onder de afneemstapel leggen**. Wie geen kaart meer in de hand heeft, hoeft natuurlijk ook geen kaart af te geven.

Voorbeeld:

Felix zet zijn bliksemster in en legt die op de rode kaart. Daardoor komt de gele Plus 2-kaart weer vrij. Nu legt Felix zijn turkooizen kaart met gele CONEX-hoek op de vrijgekomen Plus 2-kaart. Hij krijgt 4 punten plus 2 bonuspunten, dus 6 punten in totaal.



Als je de **2x-ster** op je net gelegde kaart legt, krijg je in deze beurt het dubbele aantal punten. Dat geldt ook als je hem op een Plus 2-kaart legt. De 2x-ster leg je naast de afneemstapel.



Bijvoorbeeld:

Max legt zijn turkooizen kaart met de parse CONEX-hoek op de zojuist door Nele gelegde kaart. Daarnaast heeft hij de 2x-ster nog van een eerdere ronde. Deze legt hij op zijn zojuist gelegde kaart. Hij krijgt 4 punten plus 2 bonuspunten = 6 punten x 2 = 12 punten.

EINDE VAN HET SPEL

CONEX is afgelopen

- ◆ als één van jullie het eindveld van het puntenbord bereikt of overschrijdt. Als jullie het eindveld overschrijden, dan tellen jullie bij "1" verder. Deze ronde wordt nog tot de startspeler uitgespeeld.

of

- ◆ Als jullie buiten het speloppervlak komen of niemand meer een kaart kan leggen.

Wie op het puntenbord het verst is gekomen, wint het spel! Als meer spelers even ver zijn gekomen, dan winnen zij allemaal.

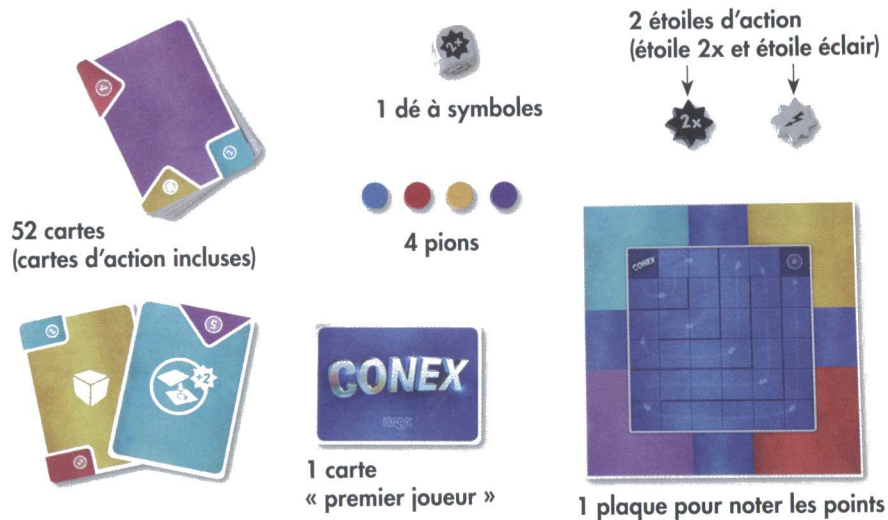
Auteurs:	Prospero Hall
Licentiegever:	Forrest-Prizan Creative LLC
Graficus:	Benjamin Petzold
Redactie:	Christiane Hüpper

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303499

Q u'est-ce que CONEX ? - CONEX n'est pas un jeu de cartes comme les autres ! CONEX est différent ! Dans ce jeu, il faut se débarrasser intelligemment de ses cartes en marquant le plus de points possible et engranger des points bonus supplémentaires en plaçant judicieusement les cartes et/ou étoiles d'action. Pour ce faire, vous devrez poser les

coins CONEX aux chiffres les plus élevés sur un fond de la même couleur d'une carte déjà posée. Mais faites attention ! L'espace où poser ses cartes est limité et on ne peut recouvrir ni les coins CONEX, ni les autres cartes... Qui sera le premier à atteindre l'objectif et deviendra maître CONEX ?

CONTENU DU JEU



PRÉPARATIFS

Placez la plaque pour noter les points au milieu de votre espace de jeu. Chacun d'entre vous choisit son pion et le pose sur la case de départ de la plaque. Les pions en trop ne servent pas.

Le joueur le plus jeune reçoit la carte « premier joueur » et la conserve jusqu'à la fin de la partie. Mélangez les autres cartes CONEX et distribuez-en 5 faces cachées à chaque joueur. Chacun les prend en main sans les montrer aux autres joueurs. Formez une pile de pioche avec les cartes restantes faces cachées. Préparez le dé et les deux étoiles d'action : c'est parti !



Important !
Les cartes s'étendent rapidement dans tous les sens pendant la partie. Plus la table est grande, plus votre espace de jeu est vaste. Si la table est petite, le bord de la table constitue la limite de l'espace de jeu. Bien sûr, vous pouvez tout à fait jouer directement sur le sol.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence.

Pendant ton tour, tu as deux possibilités :

1. **Poser une carte que tu as en main** – et exécuter les actions le cas échéant, puis avancer ton pion du nombre de points gagnés sur la plaque des points.

OU

2. **Tirer deux cartes de la pioche** et les garder en main.

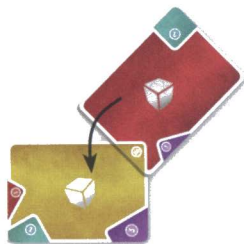
Ton tour est ainsi terminé et c'est au tour du joueur suivant.

POSER UNE CARTE DE TA MAIN

Chaque carte présente des coins **CONEX colorés**. Tu peux les poser sur des zones colorées de la plaque des points ou sur des cartes déjà posées. Mais attention à bien respecter toutes les règles CONEX ! Le chiffre qui figure dans le coin CONEX que tu souhaites poser t'indique le nombre de points que tu obtiendras en posant ce coin. Les chiffres figurant sur les autres coins de cette carte sont sans importance.

En fonction de ce nombre de points, tu avances ton pion sur la plaque des points.

RÈGLES CONEX



◆ La même couleur est obligatoire !

Tu ne peux poser un coin CONEX que sur un fond de couleur identique (sur la plaque des points ou sur une carte déjà posée).



◆ Une, pas plus !

Ta carte ne doit toucher qu'**une seule carte**, celle sur laquelle tu la poses (ou uniquement une partie de la plaque des points). Elle ne doit toucher ou recouvrir aucune autre carte.

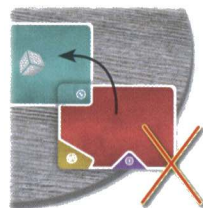
◆ Ne jamais couvrir des coins CONEX !

Il est interdit de toucher ou recouvrir d'autres coins CONEX..



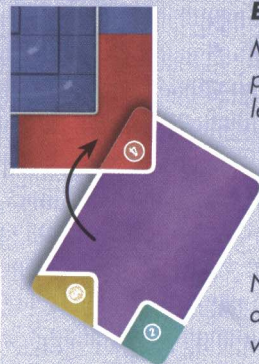
◆ Quand c'est fini, c'est fini !

Tu ne peux pas poser de carte si elle dépasse de votre espace de jeu (par exemple le bord de la table).

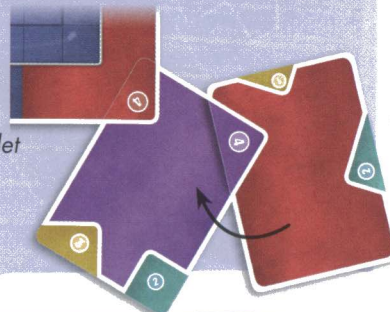


Exemple :

Max est le premier joueur. Il ne peut poser sa carte que sur la plaque des points. Il pose le coin CONEX rouge de sa carte violette sur la zone rouge de la plaque des points et obtient 4 points.



Nelly pose le coin CONEX violet de sa carte rouge sur la carte violette déjà posée et obtient ainsi 4 points.



CARTES D'ACTION

Le jeu comporte aussi deux cartes d'action différentes. Elles se posent comme des cartes normales. En plus de compter les points de leurs coins CONEX, elles ont aussi d'autres fonctions particulières :

CARTE +2

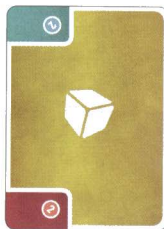


Lorsque la **carte +2** est **déjà posée** et que tu places une de tes cartes **sur cette carte**, tu obtiens automatiquement deux points de bonus en plus de la valeur du coin CONEX que tu poses !

Mais attention : le joueur qui pose cette carte d'action ne reçoit **aucun** point bonus supplémentaire en la posant ! Par contre, le coin CONEX de cette carte lui rapporte tout de même 5 points !

Exemple :

Max pose sa carte rouge avec le coin CONEX jaune sur la carte que Félix avait posée. Comme il s'agit d'une carte +2, Max obtient 2 points de bonus en plus des 3 points du coin CONEX qu'il a posé. Félix n'obtient aucun point de bonus.



CARTE AVEC DÉ

Lorsque tu poses une carte sur laquelle figure le symbole d'un dé, avance d'abord ton pion du nombre de points obtenu avec le coin CONEX sur la plaque, puis lance le dé.

Tu bénéficies d'actions très utiles :



- ◆ tu tires **une carte** de la pioche et tu la prends dans ta main !



- ◆ tu tires **deux cartes** de la pioche et tu les prends dans ta main !



- ◆ prends l'étoile **avec l'éclair**, même si c'est un autre joueur qui l'avait.



- ◆ prends l'étoile **2x**, même si c'est un autre joueur qui l'avait.

LES ÉTOILES D'ACTION

Une étoile ne s'utilise pas immédiatement, mais toujours à partir du tour suivant. Toutefois, tu n'es pas **obligé** de l'utiliser : tu peux la conserver aussi longtemps que tu le souhaites. Mais si entre-temps, un autre joueur obtient le même symbole d'étoile sur le dé, pas de chance ! Il te reprend l'étoile.

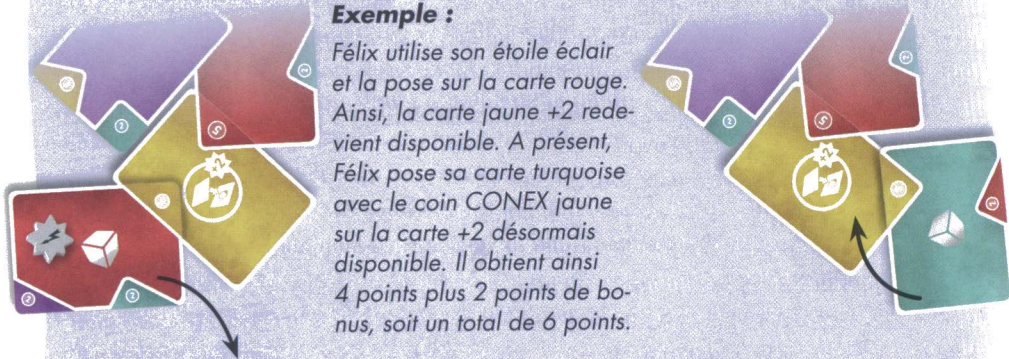


L'**étoile éclair** te permet de retirer une carte déjà posée, à condition qu'elle soit libre (= pas couverte par une autre carte). Tu as le droit d'utiliser l'étoile éclair au début ou à la fin de ton tour. Touche la carte que tu souhaites retirer avec l'étoile éclair, puis retire-la délicatement de la surface de jeu. Pose la carte face cachée sous la pioche. Dépose l'étoile éclair à côté de la pioche.

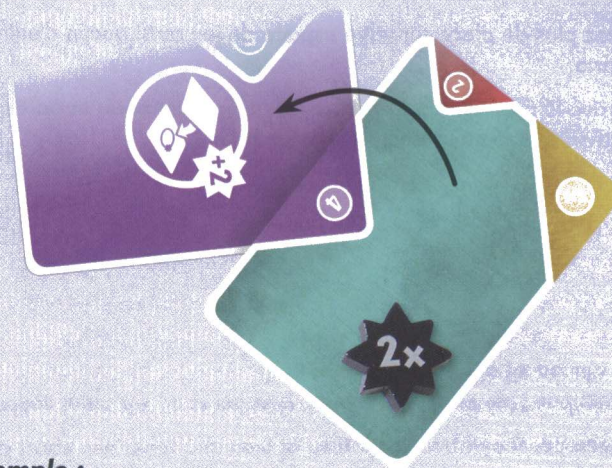
En plus, **tous** les autres joueurs doivent reposer **une des cartes qu'ils ont en main** et la poser face cachée **sous la pioche**. Bien évidemment, les joueurs qui n'ont plus de cartes en main n'en reposent pas.

Exemple :

Félix utilise son étoile éclair et la pose sur la carte rouge. Ainsi, la carte jaune +2 redevient disponible. A présent, Félix pose sa carte turquoise avec le coin CONEX jaune sur la carte +2 désormais disponible. Il obtient ainsi 4 points plus 2 points de bonus, soit un total de 6 points.



Si tu poses l'**étoile 2x** sur la carte que tu viens de jouer, tu obtiens le double de points pour ce tour. Cela vaut également si tu la poses sur une carte +2. Tu déposes ensuite l'étoile 2x à côté de la pioche.



Exemple :

Max pose sa carte turquoise au coin CONEX violet sur la carte que Nelly avait déjà posée. Il avait également obtenu l'étoile 2x lors d'un tour précédent. Il la pose à présent sur la carte qu'il vient de placer. Il obtient ainsi 4 points plus 2 points de bonus = 6 points fois 2 = 12 points.

FIN DE LA PARTIE

CONEX s'achève :

- ◆ dès que l'un d'entre vous atteint ou dépasse la case d'arrivée de la plaque des points. Si vous la dépassez, vous continuez simplement à noter les points restants en avançant de nouveau au début de la plaque. La manche en cours se poursuit jusqu'à la fin (= jusqu'à revenir au joueur qui a commencé).

ou

- ◆ si vous n'avez plus de place sur votre espace de jeu ou si aucun d'entre vous ne peut poser de carte.

Celui qui est arrivé le plus loin sur la plaque des points remporte la partie ! Si plusieurs joueurs sont arrivés au même niveau, ils sont ex aequo.

Auteurs :	Prospero Hall
Concédant de licence :	Forrest-Pruzan Creative LLC
Graphiste :	Benjamin Petzold
Rédaction :	Christiane Hüpper

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303498