

CONNECTO

INHOUD

96 KAARTEN, 5 DUBBELZIJDIGE SPELERSBORDEN,
5 UITWISBARE STIFTEN, 1 ZANDLOPER VAN 30 SECONDEN,
DEZE HANDLEIDING.

VOORBEREIDING

Belangrijk! Meng de speelkaarten niet; ze zijn gesorteerd om ervoor te zorgen dat je het spel geleidelijk aan onder de knie krijgt.

1 • Alle spelers nemen een stift en een spelersbord, dat ze met de zijde met de gekleurde symbolen naar boven leggen.

2 • Zet de zandloper binnen het bereik van alle spelers.

3 • Als er een **genummerde kaart** bovenaan de stapel ligt (zoals bij jullie eerste spelletje), leg die dan in het midden van de tafel.

4 • Maak met de bovenste 5 kaarten een aparte stapel en leg die tussen de spelers in (de neutrale kaart bedekt de 4 speelkaarten die eronder liggen).



Voorbeeld van de voorbereiding voor 4 spelers

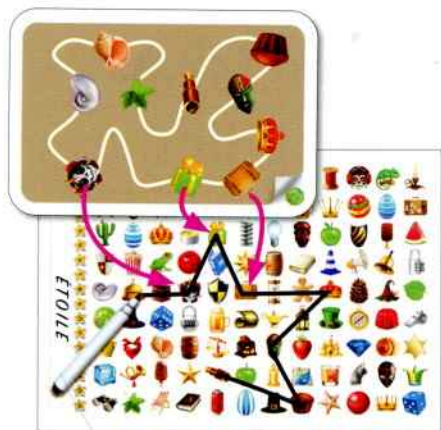
INLEIDING

Connecto bevat maar liefst 184 raadsels!

Vind de juiste symbolen terug op de raadselkaart, verbind ze met elkaar en probeer te raden welke vorm je moet zoeken.

Spelverloop

Een spelletje bestaat uit 8 raadsels, met symbolen die over één of meer paden verspreid zijn.



Zodra het raadsel wordt onthuld, mogen de spelers gelijktijdig de symbolen op hun spelersbord verbinden in de volgorde die de kaart aangeeft.

Probeer zo snel mogelijk te raden wat je tekent, ook al heb je nog niet alle symbolen met elkaar verbonden. Omcirkel 1 🌟, of 2 🌟 als je de snelste was.

Na 8 raadsels wint de speler die de meeste 🌟 heeft omcirkeld.

Oefenspelletjes



Om het spel sneller te leren, raden we aan te beginnen met de 3 oefenspelletjes: die hebben een oplopend niveau.

Oefenspel 1 bevat 3 spelletjes om het basisprincipe onder de knie te krijgen: **symbolen verbinden**.

Oefenspel 2 bevat 3 spelletjes met een extra stap: **symbolen omcirkelen**.

Oefenspel 3 bevat 3 spelletjes met de laatste stap: **bogen maken**.

Draai aan het begin van elk oefenspel de genummerde kaart om en onthul het voorbeeld op de rugzijde.

Opmerking: het niveau van het raadsel staat aangegeven in de hoek van de kaart.





Raadsels 1 tot 3

Oefenspel 1: symbolen verbinden Voorbeeld op de rugzijde van kaart 1.

Voor elk open pad:

begin bij het symbool aan een van de uiteinden van het pad, en volg het pad om alle symbolen op je spelersbord te verbinden.



Voor elk gesloten pad:

begin bij om het even welk symbool, en volg het pad in een richting naar keuze om alle symbolen op je spelersbord te verbinden. Je moet het laatste symbool verbinden met het eerste.

Oplossing van het raadsel

Zodra je denkt de tekening te hebben opgelost (*onthoud: je hoeft hiervoor niet alle symbolen van het raadsel met elkaar te verbinden!*), noteer je je antwoord aan de zijkant van je spelersbord. Draai daarna je spelersbord om. Draai ook de zandloper om en zet hem voor je neer. Je mag je antwoord niet meer aanpassen.

De andere spelers krijgen nu nog 30 seconden om de rest van hun symbolen te verbinden en een antwoord te noteren.

Tip: soms zal het nodig zijn je spelersbord te draaien om de getekende vorm te kunnen interpreteren!

Sterren scoren

Als de zandloper leeg is, onthullen alle spelers hun antwoord (als ze er eentje hebben opgeschreven).


Als de spelers het niet eens raken over de oplossing, of als het niet duidelijk is om welke vorm het gaat, kunnen ze de oplossing aflezen op pagina 6 van deze handleiding, met behulp van het cijfer in de hoek van de raadselkaart.

Opmerking: synoniemen zijn toegestaan. Bijvoorbeeld: "boot" en "schip" zijn allebei juist. Het antwoord "wagen" volstaat echter niet om een vuilniswagen of een vrachtwagen te omschrijven.

Voor de speler die de zandloper omdraaide, geldt:

- ✔ Als je antwoord juist is, omcirkel je 2  op je spelersbord.
- ✘ Als je antwoord fout is, moet je 1  uitwissen! Als je nog geen omcirkelde sterren had, ontvang je geen straf.

Voor alle andere spelers geldt:

- ✔ Als je antwoord juist is, omcirkel je 1  op je spelersbord.
 - ✘ Als je antwoord fout is, gebeurt er niets.
- Tip:** als er zowel ervaren als minder ervaren spelers meedoen, kunnen jullie overeenkomen dat de meest ervaren spelers hun spelersbord ondersteboven moeten bekijken nadat ze een ster hebben gescoord.

Volgend raadsel

1 - Alle spelers wissen hun spelersbord uit (behalve hun omcirkelde sterren!)

2 - Als een speler bij het vorige raadsel 2  scoorde, draait die zijn/haar spelersbord om naar de zijde met de grijze symbolen. Alle andere spelers blijven de zijde met de gekleurde symbolen gebruiken.

Opmerking: bij elk nieuw raadsel mag er slechts één speler zijn die de zijde met de grijze symbolen gebruikt.

3 - Speel verder met het volgende raadsel. Draai als iedereen klaar is de raadselkaart om (of leg hem af als jullie beide zijden van de kaart al een keer hebben getekend).

Einde van het spel

Na het 8^e en laatste raadsel (dus na 4 dubbelzijdige kaarten) wint de speler met de meeste omcirkelde . In het geval van een gelijkspel delen deze spelers de overwinning.

Vorbereiding van het volgende spel:

Stop de 4 gebruikte raadselkaarten in een zakje en leg ze aan de kant. Je gebruikt ze pas opnieuw als je alle 184 raadsels in het spel hebt opgelost.

Leg de neutrale kaart op de stapel raadselkaarten waarmee jullie nog niet hebben gespeeld.

Opmerking: als er een genummerde kaart bovenaan de stapel ligt, leg hier dan de neutrale kaart onder.



Raadsels 4 tot 6

Oefenspel 2: symbolen omcirkelen
Voorbeeld op de rugzijde van kaart 2. Als een symbool zich niet op een pad bevindt, moet je het omcirkelen.



Raadsels 7 tot 9

Oefenspel 3: bogen maken
Voorbeeld op de rugzijde van kaart 3. Soms staat er een *vallende ster* bij een symbool. Dit wil zeggen dat je er een boog omheen moet tekenen.



VERSNELD OEFENSPEL

Om Connecto sneller uit te leggen aan nieuwe spelers, kun je beslissen slechts één kaart van elk niveau te gebruiken:



(in deze volgorde).

VARIANTEN

TEAMVARIANT (4 tot 10 spelers)

Vorm teams van 2 spelers. Elk team bestaat uit een *tekenaar* en een *gids*. De tekenaars gaan aan de ene kant van de tafel zitten en de *gidsen* aan de andere, tegenover hun teamgenoot.

Gebruik de doos om de raadselkaart voor de tekenaars te verbergen.
Tip: de gidsen mogen de raadselkaart ook



fotograferen met hun smartphone als dat makkelijker is.

Bij het begin van het spel omschrijft elke *gids* de symbolen en eigenschappen die zijn/haar *tekenaar* moet vinden. Teamgenoten mogen vrijuit met elkaar communiceren, maar de *gids* mag de exacte locatie van de gezochte symbolen op het spelersbord niet aangeven. Het is wel toegestaan te wachten tot de *tekenaar* een lijn heeft getrokken en daarna te vragen deze lijn uit te wissen als de *gids* opmerkt dat het symbool fout is.

De *gids* mag het antwoord niet influisteren bij de *tekenaar*: enkel die laatste mag een oplossing noteren.

Het einde van de ronde en de verdeling van de sterren verlopen op dezelfde manier als in het gewone spel.

De teamgenoten wisselen van rol voor de volgende ronde.

Na 8 raadsels is het spel afgelopen.

• COÖPERATIEVE VARIANT (3 tot 6 spelers, vanaf 6 jaar)

Op één speler na nemen alle spelers een *raadselkaart*, een spelersbord en een stift. De resterende speler is de *tijdmeester* en ontvangt de zandloper en de *tijdkaart* (rugzijde van de neutrale kaart).

De *tijdmeester* zet de zandloper op veld 1 van de *tijdkaart* en draait hem om. Alle andere spelers mogen hun *raadselkaart* tekenen op hun spelersbord.

Als de zandloper leeg is, roept de

tijdmeester "Stop!": de spelers geven al hun speelstukken door naar links (spelersbord, *raadselkaart* en stift, of zandloper en *tijdkaart*). De nieuwe *tijdmeester* draait de zandloper om op het volgende veld van de *tijdkaart*, en er wordt op de vorige tekeningen verder getekend.

Leg na 4 rondes (als de zandloper op veld 4 staat en leeg is) alle spelersborden en gebruikte *raadselkaarten* in het midden van de tafel. Per kaart stellen alle spelers samen één oplossing voor.

Jullie winnen het spel als jullie **alle** tekeningen juist hebben geraden (oplossingen op pagina 6).

Afhankelijk van het ervaringsniveau van de spelers kunnen jullie beslissen een ronde meer of minder te spelen.

• SOLOVARIANT (vanaf 8 jaar)

Probeer de tekeningen te vinden met zo weinig mogelijk verbonden symbolen!

Neem een spelersbord en een eerste kaart. Stop met tekenen als je denkt de oplossing te hebben gevonden. Noteer en controleer je antwoord:

Als de oplossing juist is, omcirkel je:

- 1 🌟 als je alle symbolen hebt verbonden.
- 2 🌟 als je één of twee symbolen niet hebt verbonden.
- 3 🌟 als je minstens drie symbolen niet hebt verbonden.

Als de oplossing fout is, moet je 1 eerder omcirkelde 🌟 uitwissen.

Bepaal na 4 tekeningen je score:
0 tot 5 omcirkelde 🌟: Leerling
6 tot 9 omcirkelde 🌟: Kampioen
10 tot 12 omcirkelde 🌟: Meester



OPLOSSINGEN

001. HEMD	047. KOETS	093. FOPSPREEN	139. GIETER
002. MEDAILLE	048. KLEERHANGER	094. WOLK	140. APPEL
003. MUTS	049. MOND	095. ZWAAN	141. GEODRIEHOEK
004. KERSTBOOM MET BALLEN	050. HART	096. KAAS	142. VEER / BLAD
005. KROON	051. FLES	097. VALLENDE STER	143. HAARDROGER
006. MAN	052. MOERSLEUTEL	098. VOGELVERSCHRIKKER	144. RAKET
007. ZEILSCHIP	053. KOFFER	099. PARACHUTIST	145. KONIJN
008. VLIEGER	054. VLIEGTUIG	100. SLAK	146. GEKOOKT EI
009. TENT	055. CHOCOLADE	101. VIS	147. BIJ
010. HAND	056. HAKMES	102. PUZZEL	148. PADDENSTOEL
011. HIJSKRAAN	057. VIOL	103. EGEL	149. LAMP
012. GEVOUWEN BLAD	058. SKI	104. UFO	150. TULP
013. TRAP	059. STEP	105. MUZIEKNOOT	151. WORTEL
014. KRUIS	060. BLIKSEM	106. KOMPAS	152. WEKKER
015. STOEL	061. KOFFIEKOP	107. WINDMOLEN	153. INLINESKATE
016. CRUISESCHIP	062. BANANAAN	108. HERT	154. KROKODIL
017. PIJL	063. TRECHTER	109. WASMACHINE	155. RUGBYBAL
018. VULPEN	064. JURK	110. HANGSLOT	156. PODIUM
019. HELIKOPTER	065. BRIL	111. FLAMINGO	157. PARAPLU
020. VRAAGTEKEN	066. LAPTOP	112. BUS	158. SCHILDPAD
021. SNEEUWMAN	067. ACCORDEON	113. VLINDER	159. ANANAS
022. SPOOK	068. BOEK	114. LAARS	160. HOND
023. PIJL	069. KABELLIFT	115. GESCHENK	161. SCHOP
024. UITROEPTOKEN	070. STRIJKIJZER	116. HALTER / GEWICHT	162. PEER
025. WERELDBOL	071. BIJL	117. LIEVEHEERSBEESTJE	163. DOMINO
026. HAMER	072. BARBECUE	118. PIANO	164. TOILET
027. VISGRAAT	073. NAAKTSLAK	119. ZAAG	165. MEGAFOON
028. CONTROLLER	074. VOGEL	120. HANDBOOR	166. KNOOP
029. RACKET	075. VISHENGEL	121. DOUCHE	167. VUURTOREN
030. IJSSCHAATS	076. HUIS	122. SLANG	168. HAAI
031. NEUSHOORN	077. ZANDLOPER	123. LOCOMOTIEF	169. VLAG
032. BOT	078. STOFZUIGER	124. KIKKER	170. IJSJE
033. EENHOORN	079. WALVIS	125. CAMERA	171. KINDERWAGEN
034. LOLLY	080. MICROSCOOP	126. PAARD	172. KWAL
035. DIAMANT	081. ZEPPELIN	127. ZAKLAMP	173. DUKBOOT
036. VERKEERSLICHT	082. GITAAR / UKELELE	128. BOM	174. GIRAF
037. VARKENSKOP	083. VRACHTWAGEN	129. ZONSOPGANG / ZONSONDERGANG	175. FOTOTOESTEL
038. MICROFOON	084. WEEGSCHAAL	130. TIPI	176. TROMMEL
039. SCHAAR	085. FABRIEK	131. BENZINEPOMP	177. BEWAKINGSCAMERA
040. SAXOFOON	086. BEER	132. BAD	178. OLIFANT
041. MEETLAT	087. DINOSAURUS	133. ZEELEEUW	179. VUUR
042. AUTO	088. TOREN	134. VERJAARDAGSTAART	180. PAPIEREN VLIEGTUIGJE
043. BOWLINGBAL	089. REVOLVER	135. SLEUTEL	181. KALENDER
044. SIKKEL	090. KLOK	136. VOS	182. PALMBOOM
045. DOBBELSTEEN	091. ZEEPAARDJE	137. VERFBORSTEL	183. DOELMAN
046. WANT	092. SCHERM / TV	138. TROMPET	184. FIETS

Spelontwerp: Olivier Mahy

Ik bedank mijn vrouw Emilie en mijn twee zontjes, Carl en Andy. Zij waren de eersten om me te steunen. Hartelijk dank aan Blam! voor hun aanpassingen van het spel en in het bijzonder aan Claude voor onze uitzonderlijke samenwerking. Ik hoop dat jullie in mijn valstrikken zullen trappen, en dat jullie net zoveel plezier aan Connecto zullen beleven als ik bij het ontwerp van het spel. Veel speelplezier!

Olivier Mahy