



# CONNECTICUT

(1)-2-4 spelers, 10 minuten, leeftijd 6+

## Spelonderdelen

- 34 kaarten met zijden die nul, één, twee of drie vissen tonen
  - 1 scoreblok + 1 potlood
  - 1 spelregelboekje

## Begin van het Spel

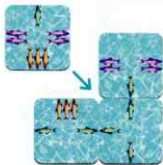
Schud de 34 kaarten goed en deel ze uit aan elke speler.

Voor 2 spelers, 5 kaarten elk; voor 3 spelers, 6 kaarten elk; voor 4 spelers, 6 kaarten elk (de overgebleven kaarten worden voor de duur van de ronde afgelegd). De kaarten worden voor elke speler neergelegd, zichtbaar voor iedereen.

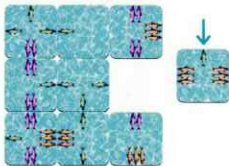
**Optioneel: Spelers kunnen ervoor kiezen om één kaart geheim te houden.**

## Doel van het Spel

Heb de meeste punten aan het einde van het spel. Een spel bestaat uit meerdere rondes. Spelers scoren positieve punten door kaarten aan elkaar te leggen en negatieve punten voor niet geplaatste kaarten.



In dit voorbeeld scoort de speler  $3+2=5$  punten.



In dit voorbeeld kon de speler deze kaart niet plaatsen voor het einde van de ronde en verzamelt hij  $3+3+1=7$  negatieve punten.

## Spelregels

Voor 2 spelers, speel 4 rondes; voor 3 spelers, speel 6 rondes; en voor 4 spelers, speel 4 rondes. Spelers beginnen om de beurt (noteer in het scoreblok wie begint). De beginnende speler legt een van zijn kaarten naar keuze op tafel.

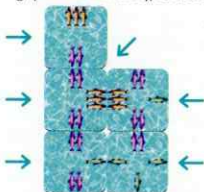
De volgende speler (met de klok mee) legt een kaart die aansluit.

In dit voorbeeld scoort hij twee punten, genoteerd in het scoreblok. En zo verder, om de beurt.



Er is een belangrijke beperking:

voor 2 spelers mag de opstelling niet groter zijn dan 3 x 3 kaarten in lengte of breedte (het spel past binnen een raster van 3 x 3 kaarten); voor 3 spelers, een raster van 4 x 4 kaarten (er zullen minstens 2 kaarten niet geplaatst worden); en voor 4 spelers, een raster van 5 x 5 kaarten.



In dit 2-speler voorbeeld zijn hier de plaatsen waar de speler een kaart kan leggen.

Als een speler geen kaart kan leggen, slaat hij zijn beurt over.  
Aan het einde van de ronde leveren niet geplaatste kaarten negatieve punten op.

*Tip voor het Tellen van Punten aan het Einde van het Spel:*

Streep nummers door die elkaar opheffen.

| CONNECTICUT                                                                         |   |              |              |                                                                                     |              |              |              |              |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---|--------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|---|
|    | 2 | 1            | 3            |    | 2            | 5            | 3            | 2            |   |
| 4                                                                                   | 4 | 1            | <del>8</del> | <del>8</del>                                                                        | 1            | <del>2</del> | 5            | <del>2</del> |   |
| 1                                                                                   | 0 | 2            | 4            | 2                                                                                   | 2            | 3            | 2            | 0            | 4 |
| 4                                                                                   | 2 | <del>7</del> | <del>4</del> | <del>8</del>                                                                        | <del>6</del> | <del>2</del> | <del>6</del> | 0            | 4 |
|  |   |              |              |  |              |              |              |              |   |

## Solo Modus

Verwijder deze 4 kaarten.



Neem 9 willekeurige kaarten.

Vorm een 3 x 3 raster met de juiste verbindingen.

Er is altijd een oplossing!

Dear players,  
Despite our best efforts, we found a minor error in the game rules.  
In the solo mode, at the end of the game rules,  
the word "almost" is missing.  
It should say, « there is almost always a solution »  
instead of « there is always a solution. »  
Indeed, we found instances where it is impossible  
to form a 3x3 card square.  
*See the example on the back.*



*Erratum • 19 september 2024*

Beste spelers,  
Ondanks al onze inspanningen hebben we een kleine fout in de spelregels  
gevonden. In de solomodus ontbreekt aan het einde van de spelregels  
het woord « bijna ». Het zou moeten zijn: « er is bijna altijd een oplossing »  
in plaats van « er is altijd een oplossing ».  
We hebben namelijk gevallen gevonden waarin  
het onmogelijk is om een 3x3 kaarten vierkant te vormen.  
*Zie het voorbeeld op de achterkant.*