

- * Korte spelregels
- * Direct beginnen
- * Voor creatieve denkers



Connections

Veel wegen leiden naar de overwinning!



Voor 1 – 4 spelers vanaf 8 jaar

Design: DE Ravensburger, Buck Design, KniffDesign (spelregels) · Illustraties: Anja Nolte

Auteur: Reiner Knizia · Redactie: Stefan Brück

Spelmateriaal

4 spelborden en
4 x 28 fiches (in 4 kleuren)

Spelidee

Elke speler probeert door het slim neerleggen van de verschillende fiches zoveel mogelijk getallen aan de rand van zijn spelbord met zijn middenveld te verbinden. Aan het eind van het spel verandert de waarde van een niet-aangesloten getal in minpunten. **Wie aan het eind de minste minpunten heeft, is winnaar.**

Spelvoorbereiding

Voor het allereerste spel moeten alle fiches voorzichtig uit het karton losgemaakt worden.

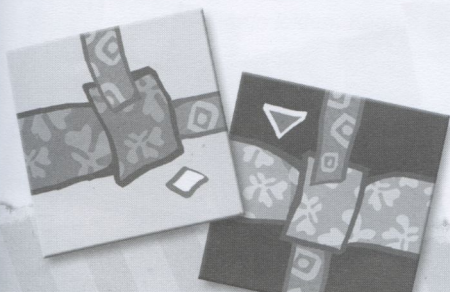
Elke speler krijgt

- een spelbord dat hij voor zich legt en
- 28 aflegfiches van dezelfde kleur

Bij minder dan 4 spelers wordt het overtoelinge materiaal in de speldoos teruggelegd.

De oudste speler wordt tot de zogenaamde “starter” benoemd. Hij legt al zijn fiches **gesloten** (dus met de “spiraal” naar boven) en goed geschud naast zijn spelbord klaar.

Alle andere spelers leggen hun fiches **open** naast hun spelbord.



Ravensburger

Spelverloop

De “starter” draait één van zijn gesloten fiches om, noemt hardop het symbool dat erop staat (bijvoorbeeld “sleutel”) en legt dit fiche volgens de regels van het neerleggen (zie hierna) op een vrij veld van zijn spelbord.

Ook de andere spelers zoeken tegelijkertijd uit hun eigen voorraad het genoemde fiche en leggen dit eveneens op een vrij veld van hun spelbord.

Het volgende fiche wordt door de “starter” omgedraaid nadat alle spelers het vorige neergelegd hebben. Weer leggen ook de andere spelers het genoemde fiche op hun spelbord enzovoort.

De regels van het neerleggen

A) Gewoon aanleggen!

Elk fiche moet, zij aan zij, aan tenminste één al eerder neergelegd fiche (resp. het middenveld) gelegd worden. De positie van de afbeelding op het fiche speelt geen rol (d.w.z. de symbolen mogen ook “op zijn kop” staan).

B) Uitsluitend passend en voortzettend!

Elk fiche moet zo neergelegd worden dat daardoor ten minste één van de al bestaande verbindingen (“breed” of “smal”) passend voortgezet wordt, dus “breed” alleen aan “breed” en “smal” alleen aan “smal”.

Eveneens mag een fiche nooit zo neergelegd worden dat één van zijn verbindingen naar een lege zijde van een ander fiche of de rand van het spelbord leidt. Met andere woorden: een verbinding mag niet van een fiche afgesneden resp. niet passend voortgezet worden.

Belangrijk: De 16 cijfervelden mogen door beide verbindingen (breed en smal) aangesloten resp. door een lege zijde bewust niet aangesloten worden.

C) Niet ieder fiche zal passen!

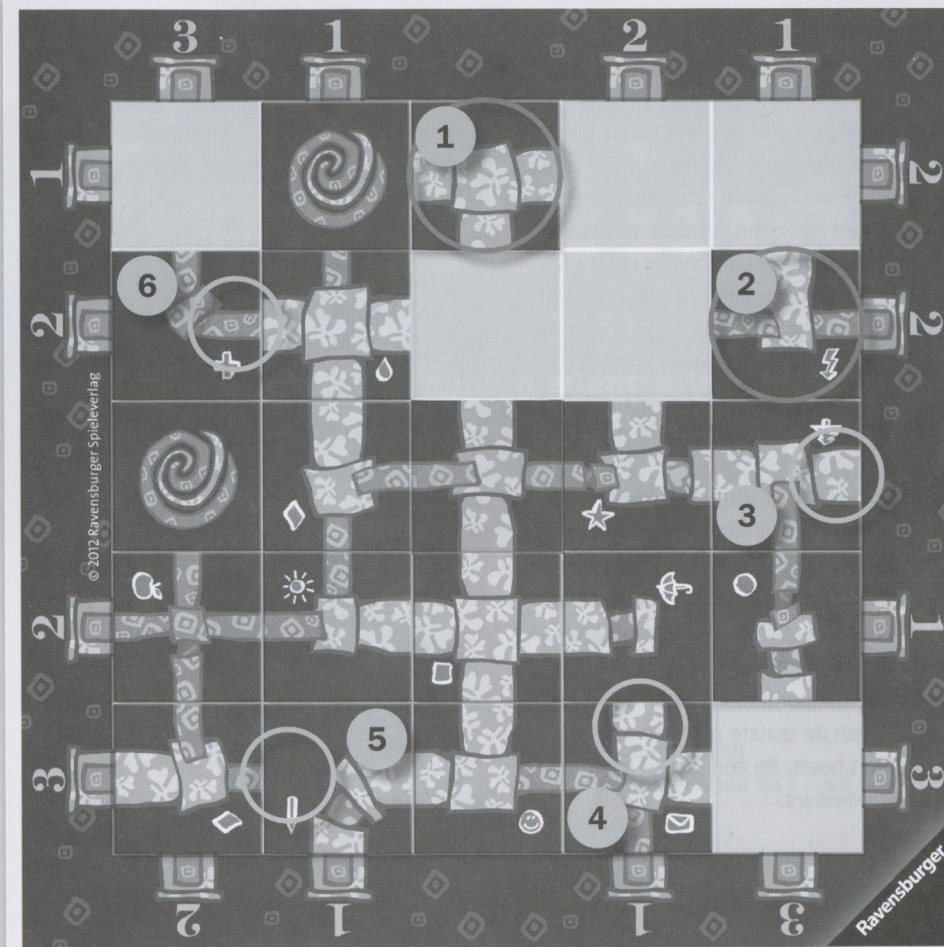
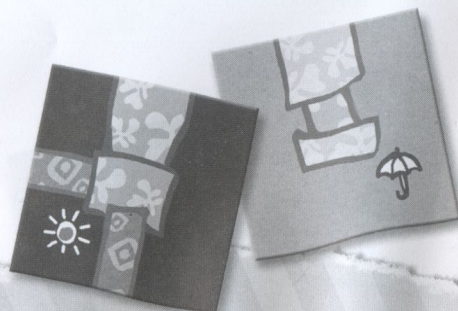
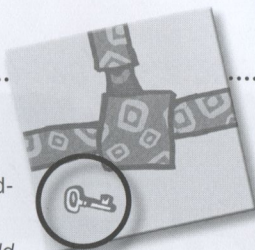
Wanneer een speler een fiche niet kan (of wil) neerleggen, moet hij hem met de rugzijde (= “spiraal”) naar boven op een vrij veld naar keuze leggen. Dat mag in dit geval ook een veld zijn dat niet aan een al gelegd fiche grenst.

Door zulke spiralen mogen later (net als bij nog niet bezette velden) ook verbindingen lopen (hoewel zij door de spiraal onderbroken worden), zolang de andere regels voor het neerleggen maar gevolgd worden.

Let op: elk spiraalfiche telt aan het einde van het spel als minpunt.

D) Wat ligt, dat ligt!

Zodra het volgende fiche omgedraaid is, mag het vorige fiche niet meer in een andere positie gedraaid of op een ander veld gelegd worden.



Voorbeeld:

Kaartjes 1 en 2 liggen verkeerd omdat ze geen enkele verbinding voortzetten. Kaartjes 3 en 4 liggen niet goed omdat ze de verbinding naar een lege kant van de rand en/of de lege kant van een ander kaartje leiden. Kaartje 5 ligt verkeerd omdat hij aansluit op de lege kant van een verbinding en kaartje 6 ligt verkeerd omdat alleen dezelfde verbindingen aan elkaar gelegd kunnen worden.

Eind van het spel

Na 24 rondes is ieders spelbord vol gelegd (en heeft elke speler nog vier fiches over). Nu stelt iedere speler zijn minpunten vast, door alle getallen op de rand van zijn spelbord die niet door een correcte verbinding met het middenveld verbonden zijn, bij elkaar te tellen. Daarbij telt hij ook nog voor elk spiraalfiche een minpunt. De speler met het minste aantal minpunten, is de winnaar. Bij een gelijke score zijn er meer winnaars.

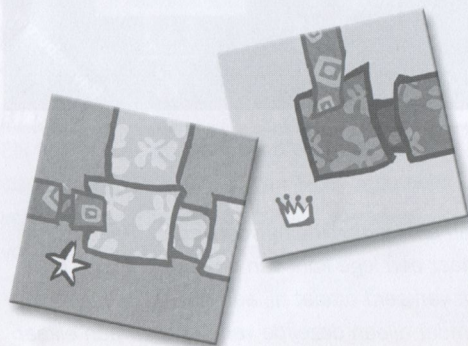
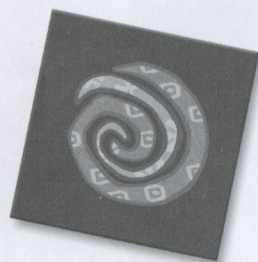
Alternatief eind van het spel

Voor het spel begint kunnen de spelers afspreken dat er net zoveel partijen worden gespeeld als er spelers zijn, zodat elke speler een keer "startspeler" is. In dat geval noteren de spelers aan het eind van elke ronde hun minpunten. Winnaar is wie aan het eind van de laatste partij de minste minpunten heeft. Bij een gelijke score zijn er meer winnaars.

Variant voor één speler

Alle hiervoor beschreven regels en ook het doel van het spel blijven onveranderd: men probeert als "starter" zo min mogelijk minpunten te scoren:

- 0 – 1 minpunten: "verbindingsvirtuoos"
- 2 – 4 minpunten: "contactkanon"
- 5 – 7 minpunten: "fiche-legger"
- 8 – 10 minpunten: "leerling-fichelegger"
- 11+ minpunten: "contactzoeker"



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger B.V.
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel · Bruxelles
www.ravensburger.com

- * Des règles courtes
- * Pour commencer tout de suite
- * Pour se remuer les méninges



Connections

De nombreux chemins mènent à la victoire ! **F**

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Design : DE Ravensburger, Buck Design, KniffDesign (notice) · Illustrations : Anja Nolte
Auteur : Reiner Knizia · Rédaction : Stefan Brück

Contenu

- 4 planches de jeu
- 4 x 28 tuiles (de 4 couleurs)

Principe du jeu

Chaque joueur essaye de relier le maximum de nombres en bordure au centre de sa planche en plaçant astucieusement ses différentes tuiles.

À la fin de la partie, chaque nombre qui ne sera pas relié fera perdre autant de points que sa valeur. **Le joueur qui aura perdu le moins de points à la fin remportera la partie.**

Préparation du jeu

Avant la première partie, détacher d'abord toutes les tuiles des planches prédécoupées.

Chaque joueur reçoit

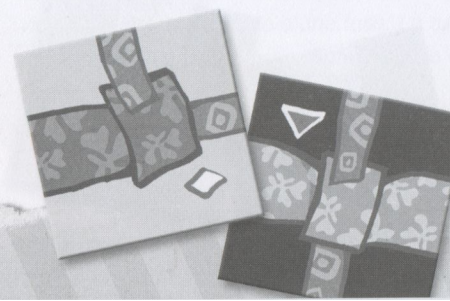
- **une planche de jeu** qu'il pose devant lui, ainsi que les
- **28 tuiles** de la même couleur.

À moins de 4 joueurs, le matériel non utilisé est remis dans la boîte.

Le joueur le plus âgé est le « 1^{er} joueur ».

Il retourne toutes ses tuiles **face cachée** (« spirale » visible) et les place, bien mélangées, à côté de sa planche

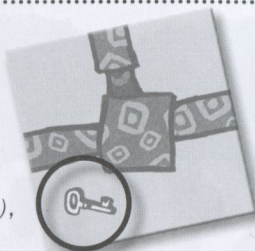
Tous les autres joueurs étalent leurs tuiles **face visible** près de leurs planches.



Déroulement de la partie

Le « 1^{er} joueur »

retourne une de ses tuiles, annonce à voix haute le symbole représenté dessus (par exemple : « Clef »), puis la place sur une case libre de sa planche en respectant les règles de pose (voir ci-dessous).



Tous les autres joueurs en même temps cherchent **eux aussi** la tuile annoncée dans leur réserve et la posent également sur une case libre au choix sur leur planche.

Une fois que tous les joueurs ont placé leur tuile, le « 1^{er} joueur » retourne **la carte suivante**. De nouveau, chacun place la tuile correspondante sur son plateau, etc.

Règles de pose

A) Poser seulement au contact d'une tuile !

Une tuile doit toujours être posée au contact (côte à côte) d'au moins une tuile déjà placée sur la planche (ou du centre). Elle peut être orientée dans n'importe quel sens (les symboles peuvent donc parfaitement se trouver « la tête en bas »).

B) Faire correspondre et prolonger !

Une tuile doit être posée de manière à ce que l'une des connexions déjà existantes (« large » ou « étroite ») soit **correctement** prolongée : une connexion « large » au bout d'une connexion « large », une connexion « étroite » au bout d'une connexion « étroite ».

Il est interdit de poser une tuile si l'une de ses connexions débouche sur le côté vide d'une tuile ou sur un bord vide de la planche. En d'autres termes : Une tuile ne peut ni interrompre une connexion, ni la prolonger de manière incorrecte.

Important : Les 16 nombres peuvent aussi bien être reliés à une connexion (large ou étroite), que volontairement au côté vide d'une tuile.

C) Toutes les tuiles ne conviendront pas !

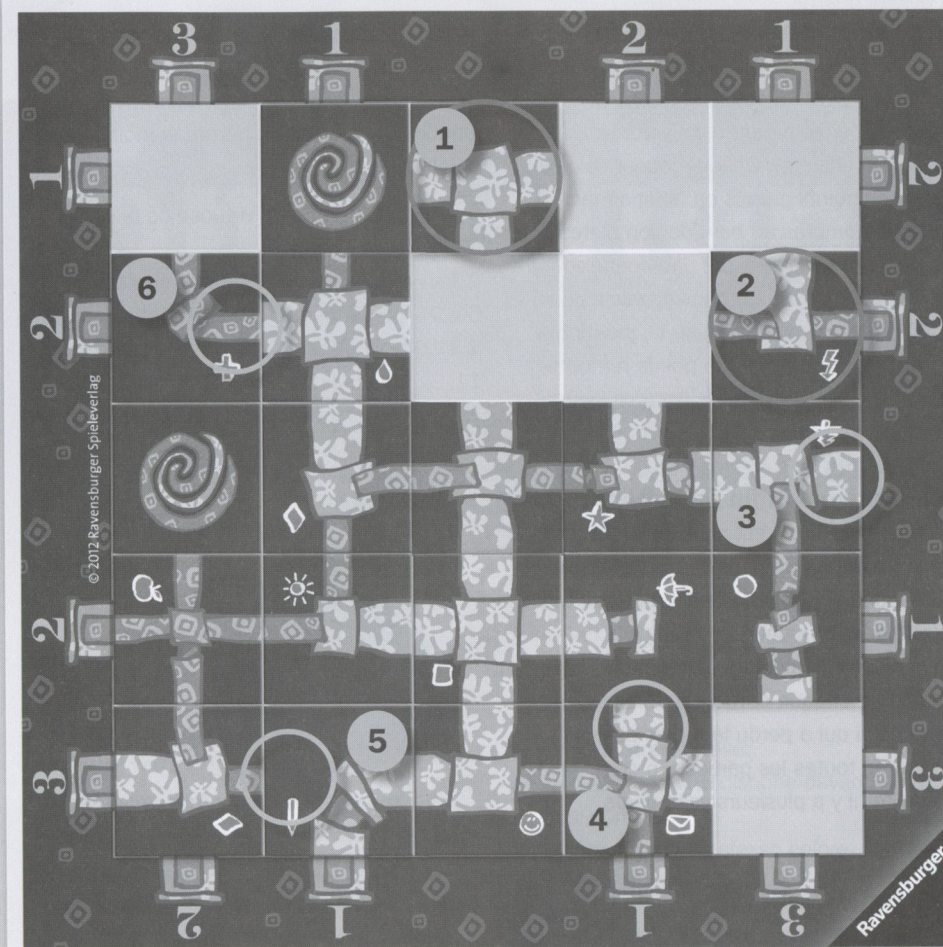
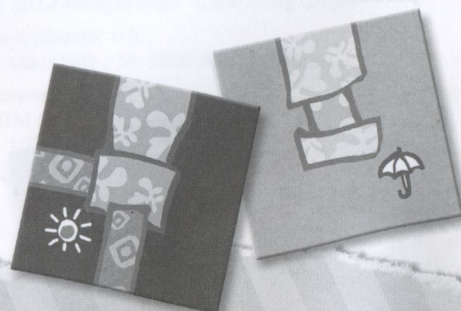
Si un joueur ne peut (ou ne veut) pas poser une tuile, il doit alors la placer face cachée (« spirale » visible) sur une case **de son choix**. Il peut également s'agir d'une case qui ne soit pas au contact d'une tuile déjà sur la planche.

Par la suite, d'autres connexions pourront conduire vers ces spirales (comme vers des cases encore libres, même si elles seront interrompues), à condition de toujours respecter les autres règles de pose.

Important : Chaque « spirale » fait perdre 1 point à la fin.

D) Tout placement est définitif !

Il est interdit de faire pivoter ou de déplacer une tuile déjà sur la planche dès que la tuile suivante a été retournée.



Exemple :

Les tuiles **1** et **2** sont mal placées car elles ne prolongent pas de connexions existantes. Les tuiles **3** et **4** sont mal placées car elles prolongent une connexion, soit vers un bord vide, soit vers le côté vide d'une tuile. La tuile **5** est mal placée car un de ses côtés vides est au contact d'une connexion. Enfin, la tuile **6** est mal placée car seules des connexions de même type peuvent se toucher.

Fin de la partie

Après 24 tours, la planche de chaque joueur est entièrement recouverte (et il reste 4 tuiles à chacun). Chaque joueur calcule alors ses points perdus en additionnant tous les nombres au bord de son plateau qui ne sont pas reliés par une connexion. Il ajoute ensuite 1 point par « spirale » pour connaître son score définitif. Le joueur qui a ainsi perdu le moins de points remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Alternative à la fin de la partie

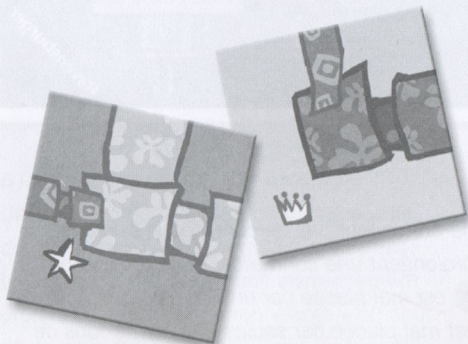
Au début du jeu, il est possible de décider de jouer autant de parties à la suite qu'il y a de joueurs, pour que chacun puisse tenir le rôle de « 1^{er} joueur ».

Dans ce cas, les points perdus sont notés à la fin de chaque partie. Le vainqueur est alors celui qui a perdu le moins de points à l'issue de toutes les parties. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante solo

Les règles ainsi que le but du jeu restent identiques : il s'agit de perdre le moins de points possible :

- 0 à 1 point perdu : « virtuose de la connexion »
- 2 à 4 points perdus : « roi du contact »
- 5 à 7 points perdus : « relieur de tuiles »
- 8 à 10 points perdus : « apprenti poseur »
- 11 points perdus ou plus :
« chercheur de connexions »



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt
www.ravensburger.com