

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





CONNECTICUT

RÈGLES DU JEU





CONNECTICUT

(1)-2-4 joueurs, 10 minutes, âge 6+

Composants du jeu

- 34 cartes dont les côtés ont zéro, un, deux ou trois poissons
- 1 bloc-notes pour noter les scores + 1 crayon
- 1 brochure « règles du jeu »

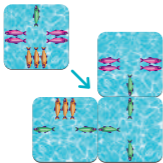
Début de partie

Bien mélanger les 34 cartes et en distribuer à chaque joueur.
A 2 joueurs : 5 cartes chacun - à 3 et 4 joueurs : 6 cartes chacun
(les cartes restantes sont défaussées pour la durée de la manche). Les cartes sont placées devant chaque joueur et bien visibles par tous.

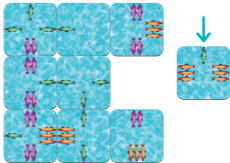
Option au choix des joueurs : garder une carte secrète.

But du jeu

Avoir le plus de points en fin de partie.
Une partie se joue en plusieurs manches.
Les joueurs scorent des points positifs en connectant des cartes et des points négatifs avec les cartes non placées.



Dans cet exemple, le joueur marque $3+2=5$ points.

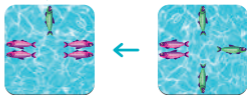


Dans cet exemple, le joueur n'a pas pu placer cette carte avant la fin de la manche et il collecte $3+3+1=7$ points négatifs.

Règles du jeu

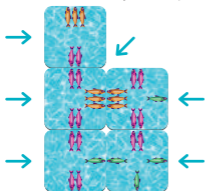
A 2 joueurs, on joue en 4 manches; à 3 joueurs, on joue en 3 manches et à 4 joueurs, on joue en 4 manches. On commence à jouer en premier lieu à tour de rôle (noter dans le carnet de score qui commence).
Le joueur qui commence pose une de ses cartes au choix sur la table.
Le suivant (sens horlogique) pose une carte qui se connecte.

Dans cet exemple,
il marque deux points
qui sont notés dans le bloc-notes.
Et ainsi de suite, à tour de rôle.



Il y a une contrainte importante :





à 2 joueurs, on ne dépasse jamais 3 cartes en longueur
ou en largeur (la partie s'inscrit dans un carré de 3 x 3 cartes);
à 3 joueurs, un carré de 4 x 4 cartes (il y aura donc au minimum
2 cartes non placées) et à 4 joueurs, un carré de 5 x 5 cartes.



Dans cet exemple à 2 joueurs,
voici les endroits où le joueur
peut placer une carte.

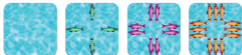
Si on ne sait pas poser une carte,
on passe son tour.
A la fin de la manche, les cartes non placées
apportent des points négatifs.

Tuyau pour compter les points en fin de partie :
barrer les nombres qui s'annulent.

CONNECTICUT						
	2	1	8		8 5	8 2
	4	4	8 -8 -3		1 2 8	5 8
	1	0	2 8		2 2	3 2
	4	2	8 8 8		8 8 8	0 4
						

Jouer en mode puzzles pour 1 à 3 joueurs

Retirer ces 4 cartes



Prendre chacun 9 cartes au hasard. C'est au plus rapide de composer
un carré de 3 x 3 avec les connexions correctes.

Il y a presque toujours une solution.

A noter : une version Connecticut spéciale puzzles
sortira en 2025.



www.artofgames.com

Le Géronsart 17 | 1457 Nil-Saint-Vincent | Belgium
contact@artofgames.com

© Art of Games 2024 – all rights reserved.

Connecticut is based on ZOKI®

US Patent 5,803,461. World Wide Patent Pending.