

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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



Prospero Hall

CONEX

1/17

TL A105266



Un jeu de cartes d'assemblage
abstrait pour 2 à 4 esprits
perspicaces de 8 à 99 ans.

HABA[®]

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



52 cartes
(cartes d'action incluses)



1 dé à symboles



4 pions

2 étoiles d'action
(étoile 2x et étoile éclair)



1 carte
« premier joueur »

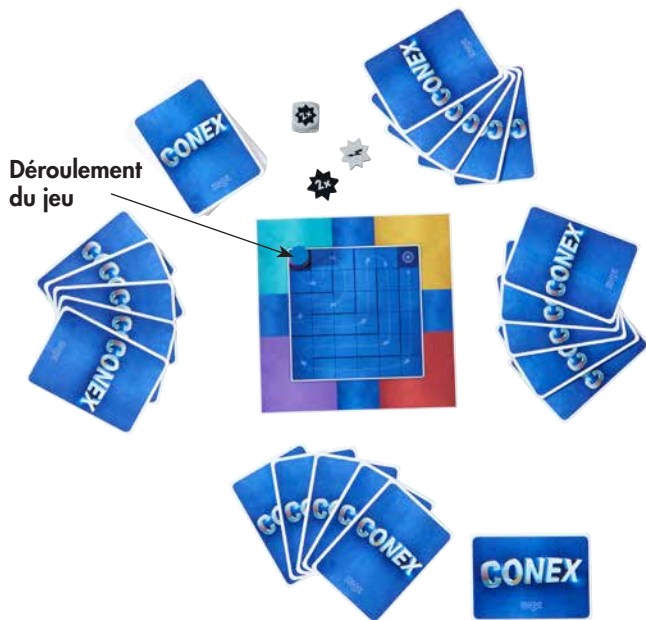


1 plaque pour noter les points

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 !**

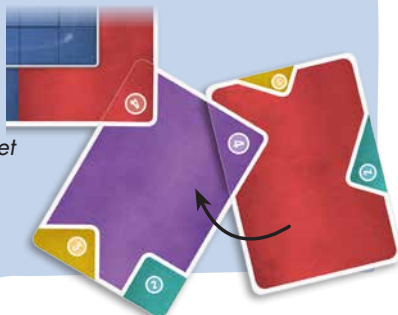
Tu ne peux pas poser de carte si elle dépasse de votre espace de jeu (par exemple le bord de la table).



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.

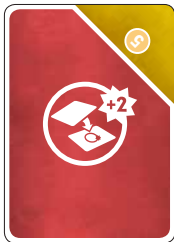
Nelly pose le coin CONEX violet de sa carte rouge sur la carte violette déjà posée et obtient ainsi 4 points.



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



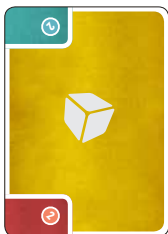
Lorsque la **carte +2** est **déjà posée** et que tu places une de tes cartes **sur cette carte**, tu obtiens automatiquement deux points de bonus en plus de la valeur du coin CONEX que tu poses !

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.

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.

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

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303610