

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



RÈGLE DU JEU

Amusement, chance et stratégie, tout se combine dans ce jeu excitant, rapide, de modification de connexions, comme vous n'en avez jamais vu avant. Personne ne peut prévoir qui sera le gagnant avant le tout dernier déplacement.

CONNEXIONS™ est un jeu complexe qui ne prend que quelques minutes à appréhender. Très rapidement les mécanismes de jeu deviendront une seconde nature et vous développerez vos propres stratégies. Votre habileté s'améliorera proportionnellement au temps passé. **Plus vous y jouerez, meilleur vous serez !**

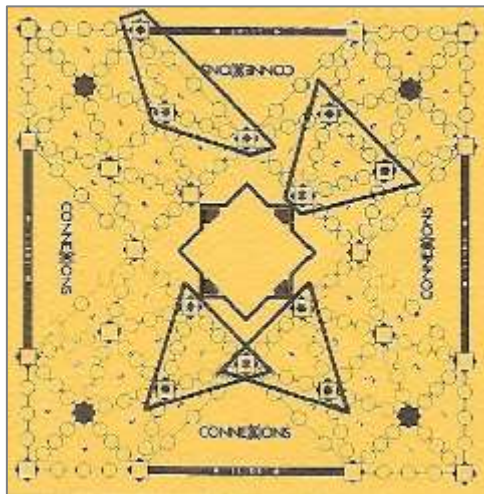
CONTENU DE LA BOÎTE :

- 1 plateau
- 5 ensembles de 15 pièces ou *connecteurs*
- 40 cartes CONNEXIONS™
- 2 dés 6 faces

OBJECTIF DU JEU :

Pour gagner à CONNEXIONS™, vous devez viser 2 objectifs !

Un exemple de combinaison gagnante



1. un joueur doit sécuriser une section numérotée de chacun des 4 quadrants ; et.
2. les 4 sections doivent être numérotées 1, 2, 3 et 4 (dans n'importe quel ordre).

FONCTIONS DU PLATEAU DE JEU : (Figure A)

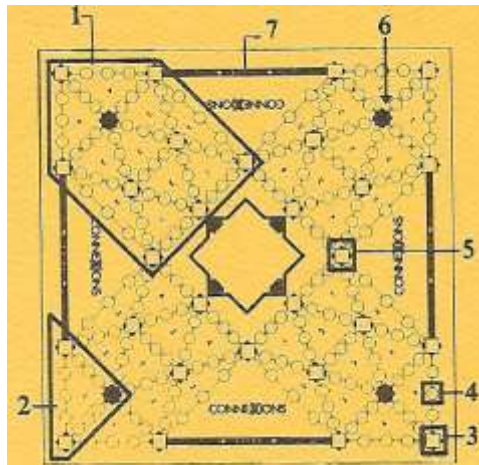


Figure A

- 1 – Quadrant
- 2 – Section numérotée
- 3 – Carré
- 4 – Case circulaire
- 5 – Carré d'axe
- 6 – Carré d'échange
- 7 - Glissière

Il y a 4 **quadrants** de connexions (ill.1) qui constituent l'essentiel de la surface de jeu. Chacun contient 10 **sections** triangulaires (ill. 2) numérotées 1, 2, 3 ou 4 et colorées en conséquence, encloses entre 3 **carrés** (ill. 3) et contenant 9 **cases circulaires** (ill.4).

Les 4 carrés reliant les coins intérieurs des 4 quadrants sont les **carrés d'axe** (ill.5). Ils permettent : 1) les déplacements d'un quadrant à l'autre ; et 2) la jonction de 2 sections de 2 quadrants adjacents avec un seul connecteur.

Les 4 carrés noirs (ill. 6) sont les **carrés d'échange** – où s'effectue l'échange de cartes. Lorsqu'un joueur arrive sur ces cases, il peut échanger 1 carte.

Les 4 **SLIDE** (glissières – ill. 7) permettent des déplacements rapides entre quadrants durant le tour. Leur utilisation compte pour 1 déplacement.

RÔLE DES CARTES DE CONNEXIONS™

Chaque carte indique des directions que le joueur devra suivre. Il y a 4 types de cartes :

1. **MOVE SPACE** = Déplacer de *n* cases – Utilisée à la place des dés. Un connecteur est déplacé du nombre de cases indiqué. Il y a 5 types de cartes : 1, 2, 3, 5 ou 6.
2. **BUMP A CONNECTOR** = Éjecter un connecteur. Utilisée à la place des dés. On peut éjecter un connecteur adverse vers ENTRER, dans les cas suivants :

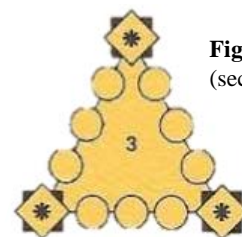


Figure B

(section sécurisée)

- a) pour éjecter un connecteur hors d'une **section sécurisée** (fig. B – 3 connecteurs d'1 couleur occupent les 3 carrés d'une section numérotée) ; ou
- b) pour éjecter tout connecteur non sécurisé d'un carré ou d'un cercle ; ou



Figure C

(carré bloqué par 3 connecteurs)

- c) pour éjecter un connecteur d'un **carré bloqué** (fig. C – un carré contenant 3 connecteurs d'1 couleur est bloqué et aucun autre connecteur ne peut y entrer.

Attention : Le joueur jouant cette carte ne remplace pas ce connecteur par un des siens.

3. **SAVE A CONNECTOR** = Sauver un connecteur. Peut être utilisée à tout moment et ne compte pas pour 1 tour :

- a) pour contrer une carte **BUMP** ; ou
- b) pour bloquer son éjection d'un carré par un connecteur adverse. **Remarques :** Le connecteur adverse **reste** cependant dans le carré. Ne **marche pas** pour les cercles.

4. **ROLL AGAIN** = Relancer. Utilisée après un lancer de dés pour avancer plus loin le connecteur concerné.

PRÉPARATION DU JEU

Mélanger les cartes CONNEXIONS™ et en distribuer 5, face cachée, à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée, au centre du plateau. Chaque joueur prend 15 connecteurs d'une même couleur qu'il dispose hors de la surface de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Les joueurs regardent leurs cartes et lancent 1 dé pour savoir qui commence.
2. Le jeu se déroule dans le sens horaire.
3. Le jeu débute à partir des 4 ENTER au centre du plateau. Les connecteurs ne peuvent entrer dans le jeu qu'à partir de ces positions.
4. Le joueur choisit son sens de déplacement. Cependant un connecteur ne peut faire marche arrière lors du tour de jeu.
5. Les connecteurs sont déplacés en fonction du résultat obtenu en lançant les 2 dés. On peut déplacer 1 seul connecteur du résultat des 2 dés, ou 2 connecteurs respectivement du nombre indiqué sur chacun des 2 dés.
6. Les joueurs peuvent choisir d'éjecter 1 connecteur d'un carré ou de partager ce carré avec 1 ou 2 connecteurs :
 - a) éjection – s'il y a déjà 1 ou 2 connecteurs dans le carré d'arrivée, le joueur peut choisir d'éjecter 1 connecteur adverse, à condition que celui-ci ne fasse pas partie d'une section sécurisée ;
 - b) partage – s'il y a déjà 1 ou 2 connecteurs dans le carré d'arrivée, le joueur peut choisir de partager ou d'éjecter l'adversaire.
7. Les cases circulaires ne peuvent pas être partagées. Le connecteur adverse est automatiquement éjecté.
8. Tous les connecteurs éjectés doivent repartir de ENTER.
9. Lorsqu'il déplace 1 seul connecteur par un lancer des 2 dés, le joueur peut choisir de ne conserver qu'un des 2 nombres.
10. Un carré avec 3 connecteurs est considéré comme bloqué. **Les autres connecteurs peuvent le traverser mais ne peuvent pas y stationner.**

11. Puisque un carré bloqué peut faire partie d'une section sécurisée, celle-ci ne peut être partagée que par 3 joueurs au maximum (**fig. D**).

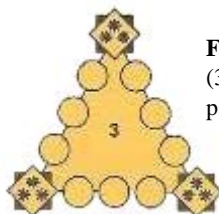


Figure D
(3 adversaires se partagent une section)

12. Lorsqu'un joueur obtient un double, il peut relancer ou jouer une carte CONNEXIONS™. Il n'y a pas de limite au nombre de doubles obtenus.
13. Au lieu de lancer les dés, un joueur peut choisir d'utiliser une carte CONNEXIONS™ qui est ensuite défaussée sous la pioche du centre.
14. Il est possible de sécuriser 2 sections ou plus dans une aire. Cependant 1 seule sera prise en compte dans le choix final.
15. Lorsque son connecteur arrive dans un carré d'échange, un joueur peut choisir d'échanger 1 carte CONNEXIONS™. Il défausse sa carte sous la pile, face cachée, puis en tire une sur le dessus.

Lors de jeux en équipe, les mêmes règles s'appliquent. Les 2 joueurs s'assoient face à face et jouent avec le même nombre de connecteurs (15) que pour 1 seul joueur.

CONSEILS STRATÉGIQUES

1. Les glissières augmentent la mobilité.
2. Les cartes sont des armes stratégiques.
3. Il peut être judicieux de ne pas éjecter un adversaire d'un carré. Ce partage peut bloquer un vainqueur potentiel.
4. 3 connecteurs dans un carré (d'1 ou plusieurs couleurs) peuvent bloquer un vainqueur potentiel.
5. Sécuriser 2 sections sur une aire perturbe les adversaires qui ne savent pas le numéro de celle que vous allez choisir.
6. Les carrés d'axe font économiser les connecteurs, en permettant la jonction de 2 sections d'aires adjacentes. Cependant, leur intérêt stratégique ne doit pas faire négliger les sections externes.
7. Un double permet de choisir d'utiliser une carte **MOVE A SPACE** ou **BUMP A CONNECTOR** plutôt que de relancer.
8. En partant du centre, un 1, 5, 9 et 10 (9 + slide) permet d'arriver dans un carré.

VARIANTES

Une des beautés de CONNEXIONS™ est qu'après avoir intégré les règles de base, un joueur peut en expérimenter de nouvelles. Cette variante, pour 2 joueurs et plus, propose de suivre la règle de base avec les exceptions suivantes :

1. Un double ne permet pas de rejouer.
2. Si vous arrivez dans 1 carré ou dans 2 simultanément, dont 1 au moins est occupé par un connecteur adverse ne formant pas une section protégée et qu'il n'y a pas d'éjection, vous pouvez relancer 1 dé.
3. Un seul lancer de dés par tour, même si vous éjectez un adversaire d'un carré. Ne s'applique pas à l'éjection d'un cercle.
4. Vous ne relancez pas si le carré où vous arrivez contient un de vos propres connecteurs. S'applique si l'adversaire n'a pas formé une section sécurisée.
5. **ROLL AGAIN** ne peut pas être utilisée si vous relancez. Elle ne peut être jouée qu'après le lancer initial.



CONNEXIONSTM

Like nothing you've ever played before

STRANGE QUARKS DESIGNS LTD.

303 - 4026 Quadra Street

Victoria, B.C. V8X 4E3

(604) 727-0872

GAME RULES

FUNCTIONS OF THE GAMEBOARD: (Diagram A)

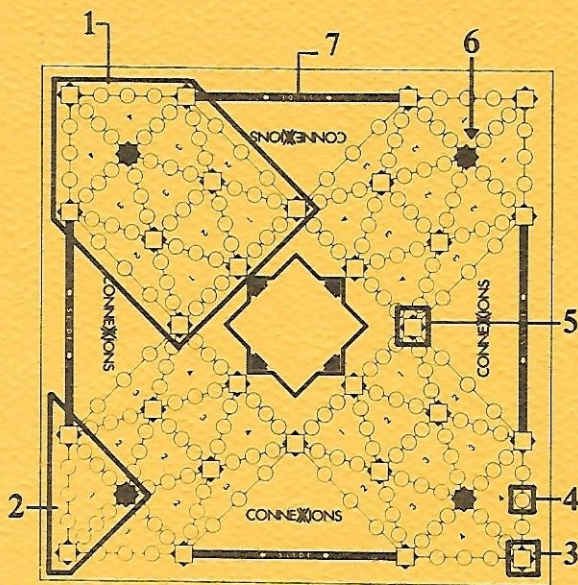


Diagram A

- 1 — Quadrant
- 2 — Numbered Section
- 3 — Square
- 4 — Circular Space
- 5 — Axis Square
- 6 — Exchange Square
- 7 — Slide

There are four connecting **quadrants** (illustration 1) which make up the main playing surface. Each quadrant contains ten triangular numbered **sections** (illustration 2). Each section is numbered 1, 2, 3 or 4 and is colour-coded according to its number. A section is enclosed by three white **squares** (illustration 3) and nine white **circular spaces** (illustration 4).

The four squares connecting the inner corners of the four quadrants are **axis squares** (illustration 5). The axis squares: 1) allow movement from quadrant to quadrant; and 2) enable players to join two sections from two adjoining quadrants with only one connector.

The four blacked out squares (illustration 6) are **exchange squares** – designated areas for the exchange of cards. When landing on any of these squares, ONE card may be immediately exchanged.

The four **slides** (illustration 7) allow for rapid movement from quadrant to quadrant during a turn. The use of the slide represents one move.

Fun, chance and strategy all connect in this exciting, fast-paced game of changing connexions that is like nothing you've ever played before. No one will know who the winner is until the very last move.

CONNEXIONS™ is a challenging game that takes minutes to learn. Soon, the mechanics of the game will become second nature and you'll be developing your own alternatives for playing it. Skills improve in direct proportion to playing time. **The more you play the better you get!**

GAME CONTENTS:

1 gameboard
5 sets of 15 coloured playing pieces called *connectors*
40 CONNEXIONS™ cards
1 set of dice

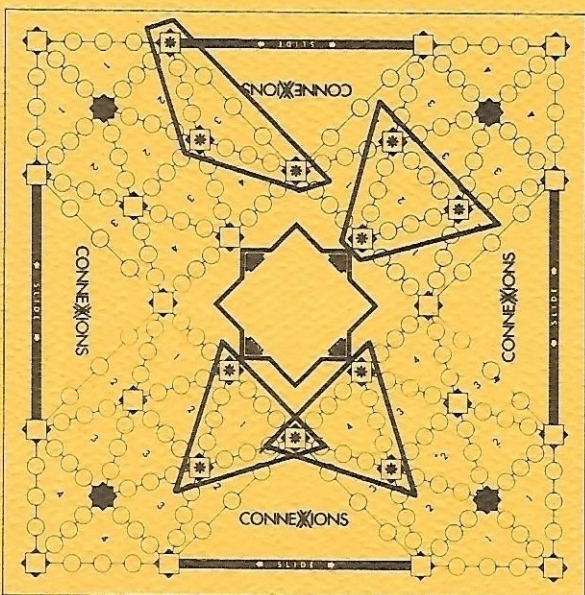
GAME INTRODUCTION:

By using the CONNEXIONS™ gameboard along with the connectors and diagrams, the rules and movements will be made simple.

OBJECT OF THE GAME:

To win at CONNEXIONS™ you must meet two objectives!

An Example of a Winning Combination



1. a player must secure one numbered section from each of the four quadrants; and
2. the four sections must be numbered 1, 2, 3 and 4 (in any order).

FUNCTIONS OF THE CONNEXIONS™ CARDS:

On the face of each CONNEXIONS™ card are directions that a player must follow when the card is used. There are four card types:

1. **MOVE SPACE** — Players can choose to play this card instead of rolling the dice. The dice are passed to the next player. Player moves a connector the number of spaces indicated on the card. There are five MOVE SPACE cards: 1, 2, 3, 5 and 6 spaces.
2. **BUMP A CONNECTOR** — This card too can be played instead of rolling the dice. The card entitles the card holder to 'bump' any opponent's connector back to ENTER. It can be used in any of the following:

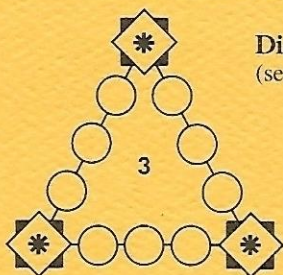


Diagram B
(secured section)

- a) to bump any connector part of a **secured section** (**Diagram B** — a secured section has a connector of the same colour on each of the three squares enclosing a numbered area); or
- b) to bump any unsecured connector on either a square or circular space; or



Diagram C
(blocked square of
three connectors)

- c) to bump any connector from a **blocked square** (**Diagram C** — three connectors of any colour on a square represent a blocked square. When a square is blocked, no other connectors may land on it.)

Please note: The player using the BUMP A CONNECTOR card does not replace the bumped connector with one of his/her own.

3. **SAVE A CONNECTOR** — This card can be played at any time during the game to either:
 - a) counter a BUMP A CONNECTOR card; or
 - b) block a bump by an opponent's connector from a square. **Note: Your opponent's connector stays on the square even though you countered the bump.**

SAVE A CONNECTOR card does not block a bump from a circle.

The playing of a SAVE A CONNECTOR card does not constitute a turn.

4. **ROLL AGAIN** — This card can be played immediately after a player's roll, allowing the player an extra roll to further advance his/her connectors.

SETTING UP THE GAME:

Shuffle the CONNEXIONS™ cards and deal five **face down** to each player. The deck is then placed face down in the centre of the board. Each player takes 15 connectors of the same colour. These are kept outside the playing surface.

HOW TO PLAY:

1. All players look at their cards and roll one die. The player with the highest roll starts the game.
2. Play continues in a clockwise direction.
3. Play begins from any of the four ENTER positions in the centre of the board. Connectors can only be put into play through these four positions.
4. Direction of advance is the player's choice. However, a connector **cannot** backtrack over spaces in one turn.
5. Each player must move his/her connectors according to the numbers shown on the throw of the two dice. Therefore, a player may move one connector the sum of the two dice or may move two connectors the distance indicated on each die.
6. It is the player's choice to either **bump** a connector from a square or **share** a square with one or two connectors:
 - a) bumping – if a player lands a connector on any square that has one or two connectors on it, the player can bump one opponent's connector. A bumped connector cannot be part of a secured section;
 - b) sharing – if a player lands a connector on any square that has one or two connectors on it, the player has the choice of sharing that square, or bumping.
7. Circular spaces cannot be shared. If at the end of a move a player's connector lands on an occupied circular space, the opponent's connector is automatically bumped.
8. All bumped connectors start over from ENTER.
9. When moving one connector the sum of two dice, the player may bump on the number indicated on the first die and advance the number indicated on the second die.
10. A square with three connectors on it is considered a blocked square. No other connector may land on it; however, **connectors may pass through a blocked square**.
11. Since a blocked square can be part of a secured section, a secured section can be shared by a maximum of three players (**Diagram D**).

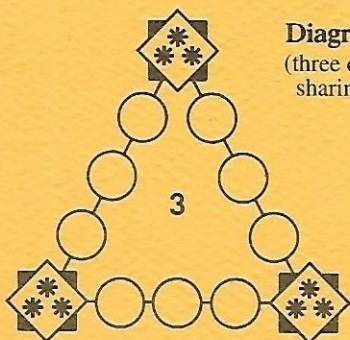


Diagram D
(three opponents
sharing a section)

12. When a player rolls doubles, the player takes another roll or can play a CONNEXIONS™ card. There is no limit to the number of doubles a player can roll in one turn.
13. Instead of rolling the dice, a player has the choice of using one CONNEXIONS™ card which is then placed under the CONNEXIONS™ deck.
14. Two or more sections can be secured in one area. However, to win only one is counted.
15. Players can choose to exchange a card with the deck when a connector ends up on an exchange square. Exchanged cards are placed face down under the deck and a new one taken from the top of the deck.

When playing teams, the same rules apply. Two people in a team sit across from each other and play with the same number of connectors (15) as one player would.

STRATEGY HINTS:

1. The slides increase a player's mobility on the board.
2. The CONNEXIONS™ cards are key strategic 'weapons'.
3. It may be to your advantage **not to bump** an opponent's connector from a square. Sharing a square can block potential winners.
4. Three connectors of any colour on a square can block a potential winner. They could all be of one colour or any combination of colours.
5. It is useful to secure two sections in one area. It tends to confuse your opponents about which section you will utilize when you are going for your final section.
6. Axis squares have the advantage of saving connectors inasmuch as one connector can 'corner' two sections of two adjoining areas. Although axis squares are usually the main focus of the game, players should not neglect opportunities for strategic moves on the outer sections of the game board.
7. If a player rolls doubles, the player may choose to play a **MOVE A SPACE** card or a **BUMP A CONNECTOR** card instead of taking another roll.
8. Starting from centre, rolls of 1, 5, 9 and 10 (counting 9 and a slide) will automatically put a connector onto a square.

CON

PLAYING ALTERNATIVES:

One of the beauties of CONNEXIONSTM is that players can experiment with new rules after they have mastered the basic ones. To start you off, here's one proposal in which 2 or more players would follow the basic rules with the following exceptions:

1. Rolling doubles does **not** entitle players to another roll.
2. When landing on a square or two squares simultaneously, and one or both are occupied by an opponent's connector **not** forming a secured section and no connector is bumped, you obtain an additional roll with one die.
3. The dice are then passed to the next player. Only one die roll per turn. If you bump another player, you **do not** receive that extra die roll. Please note that this rule does not apply to bumping from the circular spaces between the squares.
4. You **do not** receive an extra die roll if you land on your own connector on a square. This rule only to apply if your opponent has not yet formed a secured section.
5. The ROLL AGAIN card cannot be played after a die roll. The choice to use it must be made after your initial dice roll.

CONNEXIONSTM

Like nothing you've ever played before

STRANGE QUARKS DESIGNS LTD.

303 - 4026 Quadra Street

Victoria, B.C. V8X 4E3

(604) 727-0872