

Prospero Hall

CONEX

AI05189 1/17



Ein abstraktes Karten-Legespiel
für 2 bis 4 Um-die-Ecke-Denker
von 8 - 99 Jahren.

HABA[®]

Was ist CONEX? - CONEX ist kein normales Kartenspiel! CONEX ist anders! Hier versucht ihr im Spielverlauf eure Handkarten clever abzulegen, um so möglichst viele Punkte zu machen und durch geschickten Einsatz der Aktionskarten und/oder -sterne zusätzliche Bonuspunkte zu erzielen. Dazu legt ihr

möglichst wertvolle CONEX-Ecken auf die gleichfarbige Grundfläche einer bereits ausliegenden Karte. Doch aufgepasst, denn der Ablageplatz ist begrenzt und weder CONEX-Ecken noch andere Karten dürfen überdeckt werden ... Wer erreicht als Erster das Ziel und wird am Ende CONEX-Meister?

SPIELINHALT



52 Karten
(inklusive Aktionskarten)



1 Symbolwürfel



4 Spielermarker



1 Startspielerkarte

2 Aktionssterne
(2x-Stern, Blitz-Stern)

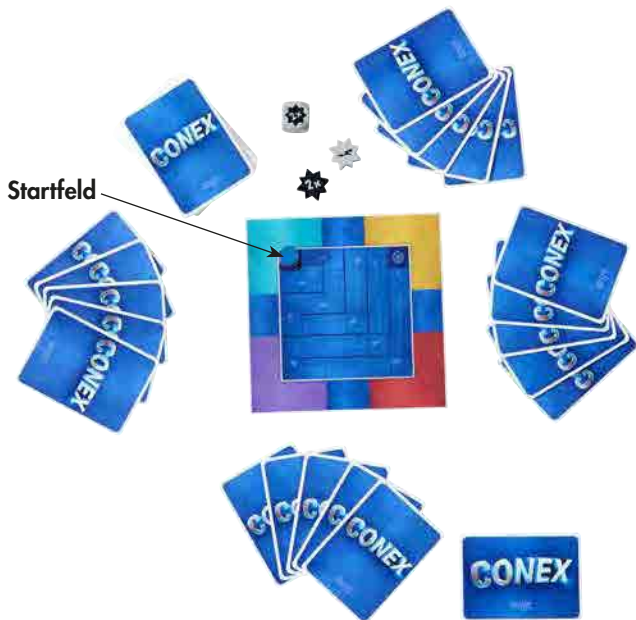


1 Punktetabellau

SPIELAUFBAU

Legt das Punktetableau in die Mitte eurer Spielfläche. Jeder von euch wählt einen Spielermarker und legt ihn aufs Startfeld des Tableaus. Überzählige Spielermarker werden nicht benötigt.

Der jüngste Spieler bekommt die Startspielerkarte und behält sie bis zum Spielende. Mischt die restlichen CONEX-Karten und verteilt an jeden Spieler verdeckt 5 Karten. Jeder nimmt sie so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht sehen können. Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit. Haltet den Würfel und die beiden Aktionssterne bereit – und los geht's!



Wichtig!

Die Karten breiten sich im Spiel schnell in alle Richtungen aus. Je größer der Tisch, umso größer ist eure Spielfläche. Bei kleineren Tischen ist der Tischrand gleichzeitig das Ende der Spielfläche. Natürlich könnt ihr auch auf einem glatten Boden spielen.

SPIELBLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt.

In deinem Zug hast du zwei Optionen:

1. Eine Handkarte legen – gegebenenfalls Aktionen ausführen – und anschließend deinen Spielmarker um die gewonnenen Punkte auf dem Punkte-tableau vorziehen

ODER

2. zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

Damit ist dein Spielzug zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

EINE HANDKARTE LEGEN

Auf jeder Karte sind farbige **CONEX-Ecken**. Diese kannst du auf die farbigen Bereiche des Punkte-tableaus oder auf bereits ausliegende Karten legen. Aber nur, wenn du dabei alle CONEX-Regeln beachtest! Die Zahl in der CONEX-Ecke, die du ablegen möchtest, zeigt dir, wie viele Punkte du beim Legen dieser Ecke bekommst – die Zahlen in allen anderen Ecken sind dann bedeutungslos.



Entsprechend dieser Punkte ziehst du deinen Spielmarker auf dem Punkte-tableau weiter.

CONEX-REGELN



◆ Farbe ist Pflicht!

Du darfst eine CONEX-Ecke nur auf einen gleichfarbigen Hintergrund (auf dem Punkte-tableau oder einer bereits ausliegenden Karte) legen.

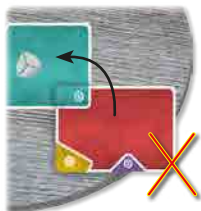


◆ **Eine ist genug!**

Deine Karte darf nur **die** eine Karte berühren, **auf** die du sie legst (bzw. nur das Punktetableau). Alle anderen Karten darf sie nicht berühren oder überdecken.

◆ **CONEX-Ecken nie verdecken!**

Das Berühren oder Überdecken anderer CONEX-Ecken ist verboten.



◆ **Schluss ist Schluss!**

Du darfst keine Karten legen, die über eure Spielfläche (z.B. Tischrand) hinausragen.



Beispiel:

Max ist Startspieler. Er kann seine Karte nur auf das Punktetableau legen. Er legt die rote CONEX-Ecke seiner violetten Karte auf den roten Bereich des Punktetableaus und erhält 4 Punkte.

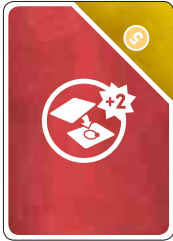
Nele legt die violette CONEX-Ecke ihrer roten Karte auf die bereits liegende violette Karte und erhält dafür 4 Punkte.



AKTIONSKARTEN

Im Spiel gibt es auch zwei verschiedene Aktionskarten. Diese werden normal abgelegt. Neben den Punkten ihrer CONEX-Ecken haben sie aber auch noch Sonderfunktionen:

PLUS-2-KARTE



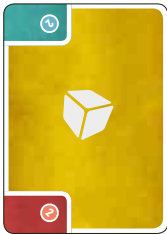
Wenn die **Plus-2-Karte bereits ausliegt** und du eine Karte **auf diese Karte** legst, dann bekommst du zu dem Wert deiner gelegten CONEX-Ecke automatisch zwei Bonuspunkte extra!

Aber Achtung: Der Spieler, der diese Aktionskarte legt, bekommt **keine** zusätzlichen Bonuspunkte für diese Karte! Na, immerhin räumt er mit der CONEX-Ecke dieser Karte 5 Punkte ab.



Beispiel:

Max legt seine rote Karte mit der gelben CONEX-Ecke auf die zuvor von Felix gelegte Karte. Da dies eine Plus-2-Karte ist, bekommt Max zusätzlich zu den 3 Punkten der gelegten CONEX-Ecke 2 Bonuspunkte. Felix erhält dafür keine Bonuspunkte.



KARTE MIT WÜRFEL

Wenn du eine Karte mit einem Würfelsymbol legst, dann ziehst du zuerst die erzielten Punkte der CONEX-Ecke auf dem Punkte-tableau vor und anschließend würfelst du.

Lohnende Aktionen warten auf dich:



- ◆ Ziehe **eine Karte** vom Nachziehstapel und nimm sie zu deinen Handkarten!



- ◆ Ziehe **zwei Karten** vom Nachziehstapel und nimm sie zu deinen Handkarten!



- ◆ Nimm den **Blitz-Stern** zu dir, auch wenn ihn gerade ein Mitspieler besitzt.



- ◆ Nimm den **2x-Stern** zu dir, auch wenn ihn gerade ein Mitspieler besitzt.

DIE AKTIONSTERNE

Einen Stern darfst du nie sofort einsetzen, sondern immer erst ab der nächsten Runde. Du musst ihn dann aber nicht einsetzen, sondern darfst ihn so lange aufheben, wie du möchtest. Wenn aber jemand in der Zwischenzeit dieses Stern-Symbol würfelt, dann hast du Pech und er nimmt dir den Stern weg.



Mit dem **Blitz-Stern** kannst du eine ausliegende Karte entfernen, sofern sie frei, d.h. nicht unter einer anderen Karte liegt. Du darfst den Blitz-Stern am Anfang oder am Ende deines Zuges einsetzen. Berühre die Karte, die du entfernen möchtest mit dem Blitz-Stern und nimm sie anschließend vorsichtig von der Spielfläche. Lege die Karte verdeckt unter den Nachziehstapel. Den Blitz-Stern legst du neben den Nachziehstapel.

Außerdem müssen **alle** deine Mitspieler **eine ihrer Handkarten**, ebenfalls verdeckt, **unter den Nachziehstapel legen**. Wer keine Handkarte mehr hat, muss natürlich keine abgeben.

Beispiel:

Felix setzt seinen Blitz-Stern ein und legt ihn auf die rote Karte. Dadurch wird die gelbe Plus-2-Karte wieder frei. Jetzt legt Felix seine türkisfarbene Karte mit der gelben CONEX-Ecke auf die freie Plus-2-Karte. Er bekommt so 4 plus 2 Bonuspunkte, also 6 Punkte.





Wenn du den **2x-Stern** auf deine gerade ausgespielte Karte legst, bekommst du in diesem Zug die doppelte Punktzahl. Dies gilt auch, wenn du sie auf eine Plus-2-Karte legst. Den 2x-Stern legst du anschließend neben den Nachziehstapel.



Beispiel:

Max legt seine türkisfarbene Karte mit der violetten CONEX-Ecke auf die zuvor von Nele gelegte Karte. Zusätzlich besitzt er den 2x-Stern aus einer vorherigen Runde. Diesen legt er jetzt auf seine gelegte Karte. Er bekommt also $4 \text{ plus } 2 \text{ Bonuspunkte} = 6 \text{ Punkte mal } 2 = 12 \text{ Punkte}$.

SPIELEND

CONEX endet,

- ◆ sobald einer von euch das Zielfeld des Punkttableaus erreicht oder überschreitet. Solltet ihr es überschreiten, so zählt ihr einfach bei „1“ weiter. Die laufende Runde wird noch bis zum Startspieler zu Ende gespielt

ODER

- ◆ wenn euch der Platz auf eurer Spielfläche ausgeht oder keiner von euch mehr eine Karte legen kann.

Wer auf dem Punkttableau am weitesten nach vorne gekommen ist, gewinnt das Spiel!
Sind mehrere Spieler gleich weit vorne, so gewinnen sie gemeinsam.

Autoren:	Prospero Hall
Lizenzgeber:	Forrest-Pruzan Creative LLC
Grafik:	Benjamin Petzold
Redaktion:	Christiane Hüpper

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303497