

Prospero Hall

CONEX

A105216 1/17



Een abstract kaartenlegspel
voor 2 tot 4 creatieve denkers
van 8 tot 99 jaar

HABA[®]

Wat is CONEX? CONEX is geen gewoon kaartspel! CONEX is anders! Tijdens het spel probeer je de kaarten in je hand slim af te leggen om zo veel mogelijk punten te behalen. Door handig gebruik van de actiekaarten en/of -sterren probeer je daarnaast bonuspunten te behalen. Dat doe je door zo

waardevol mogelijke CONEX-hoeken op het gelijkkleurige ondervlak van een al openliggende kaart te leggen. Maar pas op, want de aflegruimte is beperkt en CONEX-hoeken en andere kaarten mogen niet bedekt worden ... Wie bereikt als eerste het eindpunt en wordt de CONEX-kampioen?

SPELINHOUD



52 kaarten
(inclusief actiekaarten)



1 symbooldobbelsteen



4 spelersmarkers

2 actiesternen
(2x-ster, bliksemster)



1 startspelerkaart

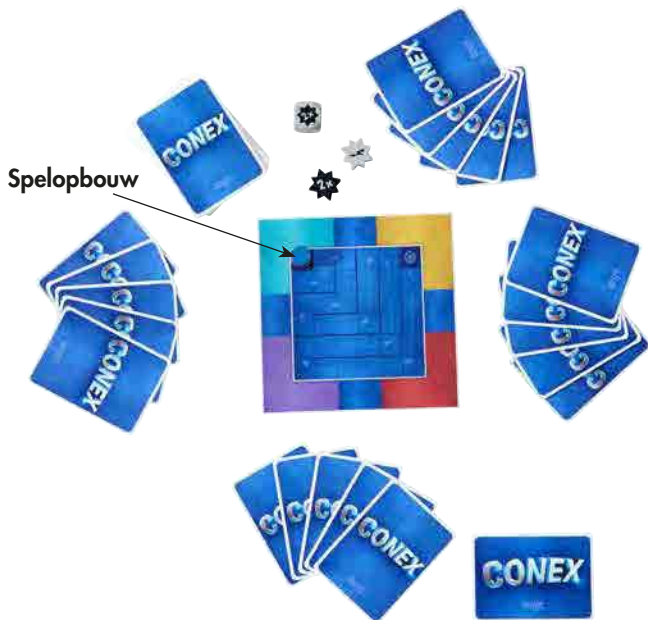


1 puntenbord

SPELVOORBEREIDING

Leg het puntenbord in het midden van het speloppervlak. Kies ieder een spelersmarker en leg die op het startveld van het bord. De andere spelersmarkers zijn niet nodig.

De jongste speler krijgt de startspelerskaart en houdt die tot het einde van het spel bij zich. Meng de overige CONEX-kaarten en geef iedere speler 5 kaarten met de afbeelding naar beneden. Iedereen neemt de kaarten zo in de hand, dat de andere spelers ze niet kunnen zien. Leg de overige kaarten met de puntenwaarde naar beneden als afneemstapel neer. Houd de dobbelsteen en de twee actiesterren bij de hand, en beginnen maar!



Belangrijk!

De kaarten worden tijdens het spel snel in alle richtingen aangelegd. Hoe groter de tafel, hoe groter het speloppervlak. Bij een kleinere tafel is de rand van de tafel ook meteen het einde van het speloppervlak. Natuurlijk kun je het spel ook op een gladde vloer spelen.

SPELVERLOOP

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De startspeler begint.

Je hebt tijdens je beurt twee opties:

1. Een kaart uit je hand leggen – eventuele acties uitvoeren – en vervolgens je spelersmarker met het gewonnen aantal punten op het puntenbord vooruit zetten.

OF

2. Twee kaarten uit de afneemstapel trekken en in je hand nemen.

Dan is je beurt voorbij en is de volgende speler aan zet.

EEN KAART UIT JE HAND AFLEGGEN

Op iedere kaart staan gekleurde **CONEX-hoeken**. Die kun je **op** de gekleurde gebieden van het puntenbord of op al openliggende kaarten leggen. Maar alleen als je je aan alle CONEX-regels houdt! Het cijfer in de CONEX-hoek die je wilt afleggen, geeft aan hoeveel punten je krijgt als je deze hoek legt – de cijfers in alle andere hoeken hebben dan geen betekenis.



Je zet je spelersmarker met dit aantal punten vooruit op het puntenbord.

CONEX-REGELS



◆ **Dezelfde kleur!**

Je mag een CONEX-hoek alleen op dezelfde kleur achtergrond (op het puntenbord of een al openliggende kaart) leggen.

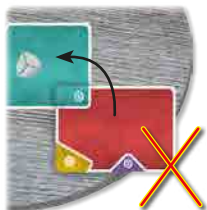


◆ **Eén is genoeg!**

Je kaart mag **alleen** de kaart raken waarop je hem legt (bijvoorbeeld alleen het puntenbord). Alle andere kaarten mogen niet geraakt of bedekt worden.

◆ **CONEX-hoeken nooit bedekken!**

Het is verboden andere CONEX-hoeken te raken of bedekken.



◆ **Einde is einde!**

Je mag geen kaarten leggen die buiten het speloppervlak (bijvoorbeeld de rand van de tafel) uitsteken.

Voorbeeld:

Max is de startspeler. Hij kan zijn kaart alleen op het puntenbord leggen. Hij legt de rode CONEX-hoek van zijn paarse kaart op het rode gedeelte van het puntenbord en krijgt 4 punten.



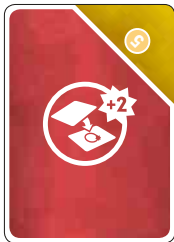
Nele legt de paarse CONEX-hoek van haar rode kaart op de zuigst neergelegde paarse kaart en krijgt daarvoor vier punten.



ACTIEKAARTEN

Er zijn ook twee verschillende actiekaarten in het spel. Die worden zoals gebruikelijk afgelegd. Naast de punten van de CONEX-hoeken hebben deze actiekaarten echter nog speciale functies:

PLUS 2-KAART



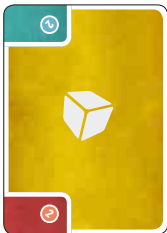
Als de **Plus 2-kaart al open ligt** en je er een kaart **op** legt, krijg je bovenop de waarde van je aangelegde CONEX-hoek automatisch twee bonuspunten!

Maar let op: de speler die deze actiekaart legt, krijgt **geen** bonuspunten voor deze kaart! Met de CONEX-hoek van deze kaart krijgt deze speler echter nog steeds 5 punten bij het leggen.



Voorbeeld:

Max legt zijn rode kaart met de gele CONEX-hoek op de eerder door Felix gelegde kaart. Omdat het een Plus 2-kaart is, krijgt Max naast de 3 punten van de gelegde CONEX-hoek 2 bonuspunten. Felix krijgt daarvoor geen bonuspunten.



KAARTEN MET DOBBELSTEEN

Als je een kaart met een dobbelsteensymbool legt, kun je eerst de behaalde punten van de CONEX-hoek op het puntenbord vooruit zetten. Vervolgens gooi je met de dobbelsteen.

De actiekaarten brengen de volgende voordelen met zich mee:



- ◆ Trek **een kaart** van de afneemstapel en neem die bij de kaarten in je hand!



- ◆ Trek **twee kaarten** van de afneemstapel en neem die bij de kaarten in je hand!



- ◆ Neem de **bliksemster**, ook als een medespeler hem op dit moment heeft.



- ◆ Neem de **2x-ster**, ook als een medespeler hem op dit moment heeft.

DE ACTIESTERREN

Een ster mag je nooit meteen inzetten, maar pas vanaf de volgende ronde. Je **hoeft** hem niet in te zetten; je mag hem zolang houden als je wilt. Als een andere speler in de tussentijd dit stersymbool dubbelt, dan heb je pech en neemt hij de ster bij je weg.

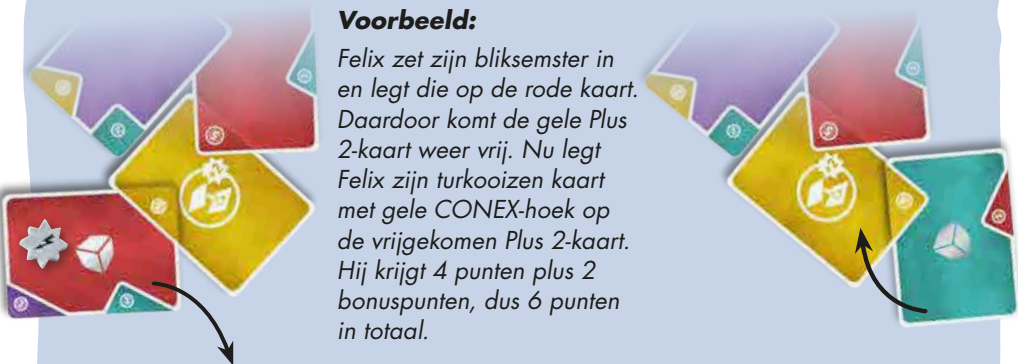


Met de **bliksemster** kun je een al liggende kaart wegnemen, zolang deze vrij (niet onder een andere kaart) ligt. Je mag de bliksemster aan het begin of aan het einde van je beurt inzetten. Raak de kaart die je wilt wegnemen met de bliksemster en haal hem voorzichtig van het speloppervlak. Leg de kaart met de afbeelding naar beneden onder de afneemstapel. De bliksemster leg je naast de afneemstapel.

Bovendien moeten **al** je medespelers **één van de kaarten in hun hand**, ook met de afbeelding naar beneden, **onder de afneemstapel leggen**. Wie geen kaart meer in de hand heeft, hoeft natuurlijk ook geen kaart af te geven.

Voorbeeld:

Felix zet zijn bliksemster in en legt die op de rode kaart. Daardoor komt de gele Plus 2-kaart weer vrij. Nu legt Felix zijn turkooizen kaart met gele CONEX-hoek op de vrijgekomen Plus 2-kaart. Hij krijgt 4 punten plus 2 bonuspunten, dus 6 punten in totaal.





Als je de **2x-ster** op je net gelegde kaart legt, krijg je in deze beurt het dubbele aantal punten. Dat geldt ook als je hem op een Plus 2-kaart legt. De 2x-ster leg je naast de afneemstapel.



Bijvoorbeeld:

Max legt zijn turkooizen kaart met de paarse CONEX-hoek op de zojuist door Nele gelegde kaart. Daarnaast heeft hij de 2x-ster nog van een eerdere ronde. Deze legt hij op zijn zojuist gelegde kaart. Hij krijgt 4 punten plus 2 bonuspunten = 6 punten x 2 = 12 punten.

EINDE VAN HET SPEL

CONEX is afgelopen

- ◆ als één van jullie het eindveld van het puntenbord bereikt of overschrijdt. Als jullie het eindveld overschrijden, dan tellen jullie bij "1" verder. Deze ronde wordt nog tot de startspeler uitgespeeld.

of

- ◆ Als jullie buiten het speloppervlak komen of niemand meer een kaart kan leggen.

Wie op het puntenbord het verst is gekomen, wint het spel! Als meer spelers even ver zijn gekomen, dan winnen zij allemaal.

Auteurs:	Prospero Hall
Licentiegever:	Forrest-Pruzan Creative LLC
Graficus:	Benjamin Petzold
Redactie:	Christiane Hüpper

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303499