

Prospero Hall

CONEX



AI05309 1/17



Un apasionante juego de cartas
para 2 - 4 jugadores de pensamiento
abstracto de entre 8 y 99 años.

HABA[®]

¿Qué es CONEX? - CONEX no es un juego de cartas convencional, es algo diferente. Durante la partida, intentaréis colocar vuestras cartas de forma inteligente, con el objetivo de conseguir tantos puntos como sea posible; además de conseguir puntos de bonificación adicionales mediante el empleo habilidoso de las cartas o las estrellas de acción.

Para ello, colocaréis los vértices CONEX más valiosos sobre la superficie del mismo color de una carta. No obstante, tened cuidado porque el espacio es limitado y no se pueden cubrir ni los vértices CONEX ni otras cartas. ¿Quién será el primero en llegar a la meta y se convertirá en un maestro del CONEX?

CONTENIDO DEL JUEGO



cartas
(incluidas cartas de acción)



1 dado de símbolos



4 fichas



1 carta de jugador inicial



2 estrellas de acción
(estrella 2x y estrella relámpago)

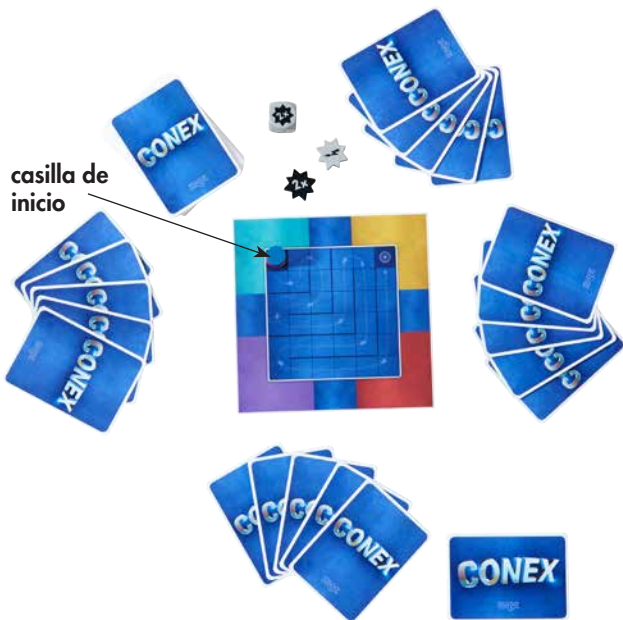


1 tablero de puntos

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad el tablero de puntos en el centro de la superficie en la que vayáis a jugar. Cada uno de vosotros elige una ficha y la sitúa en la casilla de salida del tablero. Las fichas sobrantes no se necesitarán.

El jugador más joven recibe la carta de jugador inicial y la guarda hasta que concluya el juego. Mezclad el resto de cartas CONEX y repartid 5 a cada jugador, boca abajo. Sostenedlas en la mano de modo que el resto de jugadores no pueda verlas. Las demás cartas se dejarán apiladas boca abajo como pila para robar. Preparad el dado, las dos estrellas de acción y ¡a empezar!



¡Importante!

Las cartas se extienden rápidamente hacia todas direcciones. Cuanto más grande sea la mesa, mayor será vuestra superficie de juego. El borde de la mesa será al mismo tiempo el límite de la superficie de juego. Obviamente, también podéis jugar en el suelo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el primer jugador.

Cuentas con dos opciones:

1. **Colocar una carta** y dado el caso, realizar las acciones y, por último, mover tu ficha en el tablero de puntos tantas casillas como puntos ganados.

○ BIEN

2. **Robar dos cartas** y quedártelas en la mano.

Con esto, tu turno ha terminado y ahora le toca al siguiente jugador.

TIRAR UNA CARTA

En todas las cartas hay **vértices CONEX** de colores. Puedes colocar tu carta sobre la zona de color del tablero de puntos o sobre una de las cartas que ya se encuentran encima de la mesa, aunque siempre teniendo en cuenta todas las reglas CONEX.



El número del vértice CONEX que utilizas, te indica la cantidad de puntos que ganas al poner tu carta, mientras que los números que aparecen en el resto de los vértices carecen de importancia. Este número indica las casillas que debes avanzar tu ficha en el tablero de puntos.



REGLAS CONEX

◆ El color obliga

Podrás colocar un vértice CONEX únicamente sobre un fondo del mismo color (tanto en el tablero de puntos como en una carta).



◆ Una es suficiente

Tu carta debe tocar solo aquella carta sobre la que estás colocando su vértice (o solo el tablero de puntos). No deberá rozar ni cubrir ninguna otra carta.

◆ Vértices limpios

Queda prohibido rozar o cubrir otros vértices CONEX.



◆ El límite

No podrás poner ninguna carta más allá de vuestra superficie de juego (p. ej. sobresaliendo de la mesa).

Ejemplo:

Max empieza el juego y solo tiene la posibilidad de colocar su carta sobre el tablero de puntos. Coloca el vértice CONEX rojo de su carta violeta sobre la zona roja del tablero de puntos y recibe con ello 4 puntos.



Nele sitúa el vértice violeta CONEX de su carta roja sobre la carta violeta que ha colocado Max y gana con ello 4 puntos.



CARTAS DE ACCIÓN

En el juego hay además dos cartas de acción que se emplearán como el resto de cartas. Sin embargo, aparte de los puntos de sus vértices CONEX, tienen funciones especiales:

CARTA «MÁS 2»



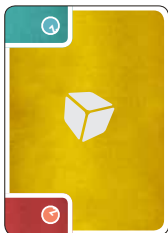
Cuando la **carta «más dos» ya se encuentra sobre la mesa** y tú colocas una carta **sobre ella**, recibirás automáticamente dos puntos de bonificación adicionales, además del valor del vértice CONEX.

Pero... atención: El jugador, según la imagen, que ha colocado esta carta de acción ganará los 5 puntos de su vértice CONEX pero no ganará ningún punto de bonificación extra por esta carta.



Ejemplo:

Max coloca su carta roja con el vértice CONEX en amarillo sobre la carta que acaba de poner Félix. Puesto que la carta de Félix es una carta «más 2», Max recibe 2 puntos de bonificación extra además de los 3 puntos del vértice CONEX, y Félix no recibe ningún punto.



CARTA «DADO»

Si colocas una carta con el símbolo del dado, puedes marcar en el tablero los puntos del vértice CONEX y, a continuación, tirar el dado de nuevo.

Te esperan beneficiosas acciones:



- ◆ **Carta:** roba una carta y quédatela en la mano.



- ◆ **2 cartas:** roba dos cartas y quédatelas en la mano.



- ◆ **Estrella relámpago:** coge la estrella relámpago; no importa si se encuentra en posesión de otro jugador. Se la puedes coger a él.



- ◆ **Estrella 2x:** coge la estrella 2x; no importa si se encuentra en posesión de otro jugador. Se la puedes coger a él.

ESTRELLAS DE ACCIÓN

Nunca podrás emplear una estrella de inmediato, tendrás que hacerlo siempre a partir de la siguiente ronda. Y **tampoco tienes que utilizarla obligatoriamente**, puedes guardarla tanto tiempo como desees. No obstante, si durante ese tiempo otro jugador saca el símbolo estrella con el dado, tendrás que entregársela.



Con la estrella relámpago podrás retirar una de las cartas de encima de la mesa siempre que se encuentre libre; es decir, siempre que no se encuentre bajo ninguna otra carta. Puedes emplear tu estrella relámpago al principio o al final de tu turno. Con la estrella relámpago, retira la carta que desees con cuidado. Colócala boca abajo debajo de la pila para robar. La estrella relámpago la situarás junto a la pila de robar.

Asimismo, **todos** los demás jugadores deberán colocar también **una de sus cartas de mano boca abajo debajo de la pila para robar**. Naturalmente, aquel que no disponga de más cartas no tendrá que hacerlo.

Ejemplo:

Félix utiliza su estrella relámpago y la coloca sobre la carta roja, con lo que la carta «más 2» amarilla queda libre de nuevo. Seguidamente, Félix sitúa la carta turquesa con el vértice CONEX de color amarillo sobre la carta «más 2» que ha quedado libre, por lo que recibe 4 puntos del vértice más 2 puntos de bonificación; es decir, 6 puntos.



Si colocas la **estrella 2x** sobre la carta que acabas de jugar, recibirás puntuación doble en este turno. Lo mismo ocurrirá si la sitúas sobre una carta «más 2». Para terminar, colocas la estrella 2x junto a la pila para robar.



Ejemplo:

Max coloca su carta de color turquesa con el vértice CONEX violeta sobre la carta que ha colocado Nele. Además, cuenta con la estrella 2x de una ronda anterior, por lo que la sitúa sobre la carta que ha colocado. Por ello, recibe 4 puntos del vértice y 2 puntos por la carta violeta que indica «más 2». Es decir, recibe 6 puntos y multiplicado por 2, ya que ha colocado la estrella, 12 puntos.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

CONEX termina:

- ◆ cuando uno de vosotros haya llegado o sobrepasado la meta del tablero de puntos. Si la sobrepasáis, os colocáis sencillamente en la casilla «1» y seguís contando. La ronda continuará hasta llegar de nuevo al jugador que empezó el juego.
 - bien,
- ◆ cuando ya no dispongáis de espacio en la superficie de juego o ninguno de vosotros tenga más cartas para colocar.

Aquel jugador que haya avanzado más en el tablero de puntos ganará la partida. En caso de que varios jugadores hayan avanzado lo mismo, todos serán ganadores.

Autor:	Prospero Hall
Licenciante:	Forrest-Pruzan Creative LLC
Ilustrador:	Benjamin Petzold
Redacción:	Christiane Hüpper

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303805