

- \* **Des règles courtes**
- \* **Pour commencer tout de suite**
- \* **Pour se remuer les méninges**



# Connections

De nombreux chemins mènent à la victoire ! **F**

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Design : DE Ravensburger, Buck Design, KniffDesign (notice) · Illustrations : Anja Nolte  
Auteur : Reiner Knizia · Rédaction : Stefan Brück

## Contenu

4 planches de jeu  
4 x 28 tuiles (de 4 couleurs)

## Principe du jeu

Chaque joueur essaye de relier le maximum de nombres en bordure au centre de sa planche en plaçant astucieusement ses différentes tuiles.

À la fin de la partie, chaque nombre qui ne sera pas relié fera perdre autant de points que sa valeur. **Le joueur qui aura perdu le moins de points à la fin remportera la partie.**

## Préparation du jeu

*Avant la première partie, détacher d'abord toutes les tuiles des planches prédécoupées.*

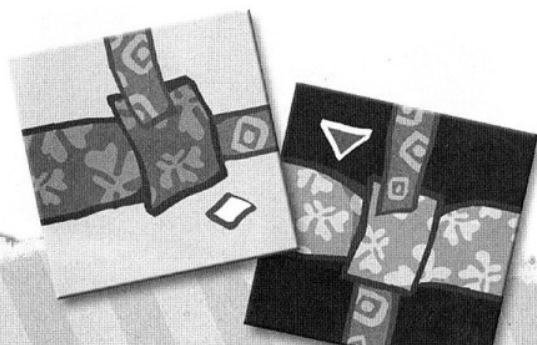
### Chaque joueur reçoit

- **une planche de jeu** qu'il pose devant lui, ainsi que les
- **28 tuiles** de la même couleur.

*À moins de 4 joueurs, le matériel non utilisé est remis dans la boîte.*

**Le joueur le plus âgé** est le « 1<sup>er</sup> joueur ». Il retourne toutes ses tuiles **face cachée** (« spirale » visible) et les place, bien mélangées, à côté de sa planche

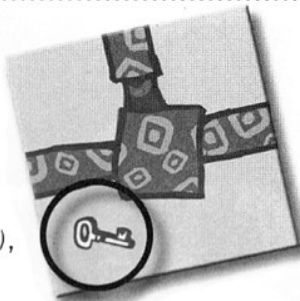
Tous les autres joueurs étalent leurs tuiles **face visible** près de leurs planches.



## Déroulement de la partie

### Le « 1<sup>er</sup> joueur »

retourne une de ses tuiles, annonce à voix haute le symbole représenté dessus (par exemple : « Clef »), puis la place sur une case libre de sa planche en respectant les règles de pose (voir ci-dessous).



**Tous les autres joueurs** en même temps cherchent **eux aussi** la tuile annoncée dans leur réserve et la posent également sur une case libre au choix sur leur planche.

Une fois que tous les joueurs ont placé leur tuile, le « 1<sup>er</sup> joueur » retourne **la carte suivante**. De nouveau, chacun place la tuile correspondante sur son plateau, etc.

### Règles de pose

#### A) Poser seulement au contact d'une tuile !

Une tuile doit toujours être posée au contact (côte à côte) d'au moins une tuile déjà placée sur la planche (ou du centre). Elle peut être orientée dans n'importe quel sens (les symboles peuvent donc parfaitement se trouver « la tête en bas »).

#### B) Faire correspondre et prolonger !

Une tuile doit être posée de manière à ce que l'une des connexions déjà existantes (« large » ou « étroite ») soit **correctement** prolongée : une connexion « large » au bout d'une connexion « large », une connexion « étroite » au bout d'une connexion « étroite ».

Il est interdit de poser une tuile si l'une de ses connexions débouche sur le côté vide d'une tuile ou sur un bord vide de la planche. En d'autres termes : Une tuile ne peut ni interrompre une connexion, ni la prolonger de manière incorrecte.

*Important* : Les 16 nombres peuvent aussi bien être reliés à une connexion (large ou étroite), que volontairement au côté vide d'une tuile.

#### C) Toutes les tuiles ne conviendront pas !

Si un joueur ne peut (ou ne veut) pas poser une tuile, il doit alors la placer face cachée (« spirale » visible) sur une case **de son choix**. Il peut également s'agir d'une case qui ne soit pas au contact d'une tuile déjà sur la planche.

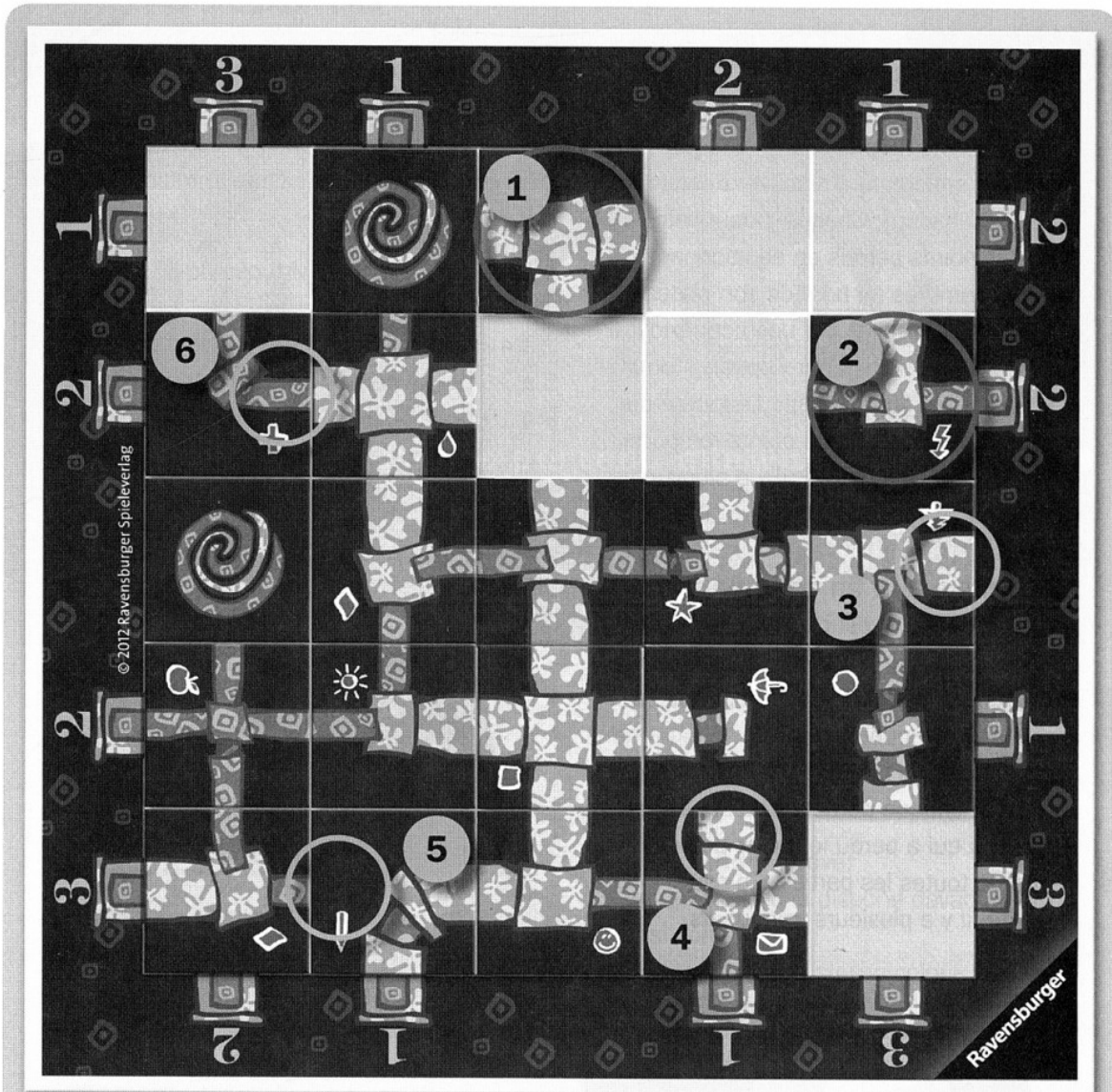
Par la suite, d'autres connexions pourront conduire vers ces spirales (comme vers des cases encore libres, même si elles seront interrompues), à condition de toujours respecter les autres règles de pose.

*Important* : Chaque « spirale » fait perdre 1 point à la fin.

#### D) Tout placement est définitif !

Il est interdit de faire pivoter ou de déplacer une tuile déjà sur la planche dès que la tuile suivante a été retournée.





**Exemple :**

Les tuiles 1 et 2 sont mal placées car elles ne prolongent pas de connexions existantes. Les tuiles 3 et 4 sont mal placées car elles prolongent une connexion, soit vers un bord vide, soit vers le côté vide d'une tuile. La tuile 5 est mal placée car un de ses côtés vides est au contact d'une connexion. Enfin, la tuile 6 est mal placée car seules des connexions de même type peuvent se toucher.

## Fin de la partie

---

Après 24 tours, la planche de chaque joueur est entièrement recouverte (et il reste 4 tuiles à chacun). Chaque joueur calcule alors ses points perdus en additionnant tous les nombres au bord de son plateau qui ne sont pas reliés par une connexion. Il ajoute ensuite 1 point par « spirale » pour connaître son score définitif. Le joueur qui a ainsi perdu le moins de points remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## Alternative à la fin de la partie

Au début du jeu, il est possible de décider de jouer autant de parties à la suite qu'il y a de joueurs, pour que chacun puisse tenir le rôle de « 1<sup>er</sup> joueur ».

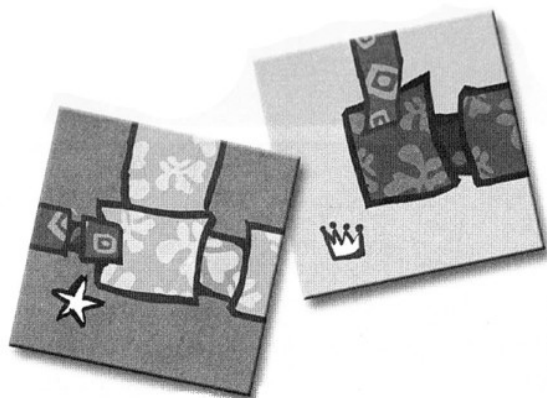
Dans ce cas, les points perdus sont notés à la fin de chaque partie. Le vainqueur est alors celui qui a perdu le moins de points à l'issue de toutes les parties. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## Variante solo

---

Les règles ainsi que le but du jeu restent identiques : il s'agit de perdre le moins de points possible :

- 0 à 1 point perdu : « virtuose de la connexion »
- 2 à 4 points perdus : « roi du contact »
- 5 à 7 points perdus : « relieur de tuiles »
- 8 à 10 points perdus : « apprenti poseur »
- 11 points perdus ou plus :  
« chercheur de connexions »



© 2012 Ravensburger Spielverlag GmbH  
Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
Jeux Ravensburger S.A.S.  
21, rue de Dornach · F-68120 Pfastatt  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)