



# REGELHANDBUCH

## Zusammenfassung

Connect ist ein abstraktes Würfel- und Schreibspiel. Die Spieler schreiben Zahlen in Spielzonen und beanspruchen so viele Verbindungen (Connects) wie möglich um Punkte zu machen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

# CO'NNN'ECT

# Spielbestandteile



100 Spielblätter



8 Connect-5  
Formkarten



4 Connect-5  
Punktekarten



1 Würfelkarte



14 Zielkarten

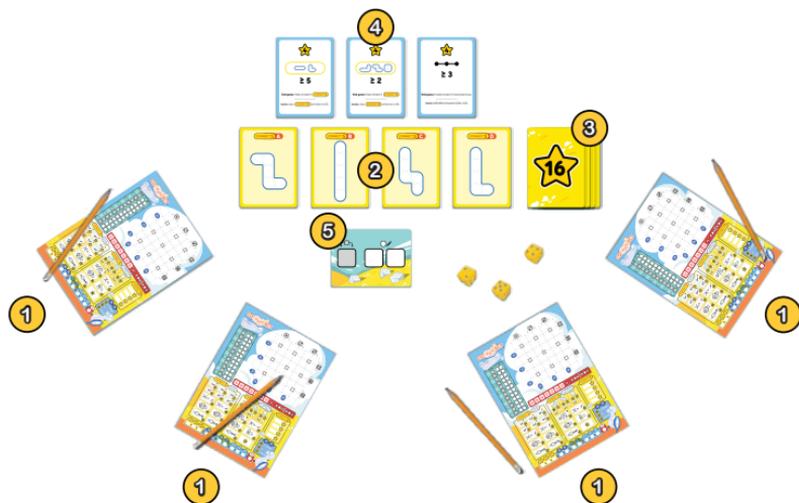


4 Bleistifte



3 Würfel

# Spielaufbau



- 1 Jeder Spieler nimmt einen Bleistift und ein Spielerblatt und schreibt seinen Namen in das Namensfeld (oben links).
- 2 Mische alle Connect 5-Formkarten, ziehe davon 4 beliebige Karten und lege sie offen in die Mitte des Tisches. Die restlichen Connect 5-Formkarten kommen zurück in die Spielbox.
- 3 Stapel alle Connect 5-Punktekarten und ordne sie in absteigender Reihenfolge an (16 ist oben, gefolgt von 14, 13 und 12).
- 4 Mische einzeln jedes Zielkartendeck (A, B, C), ziehe von jedem Stapel eine beliebige Karte und lege sie offen und in einer Reihe angeordnet in die Mitte des Tisches. Die restlichen Zielkarten kommen zurück in die Spielbox.
- 5 Lege die Würfelfarte für alle sichtbar in die Mitte des Tisches.
- 6 Wähle zufällig einen beliebigen Spieler aus, der das Spiel beginnt und gib ihm alle drei Würfel. Jetzt seid ihr bereit zum Spielen!

## Vorbereitung

Der erste Spieler würfelt mit allen 3 Würfeln; alle Spieler schreiben die gewürfelten Zahlen in die Setup-Felder. Danach würfelt der selbe Spieler erneut mit 3 Würfeln; alle Spieler schreiben die gewürfelten Zahlen in die verbleibenden Setup-Felder.

Diese Zahlen können verwendet werden, um Verbindungen zu beanspruchen.

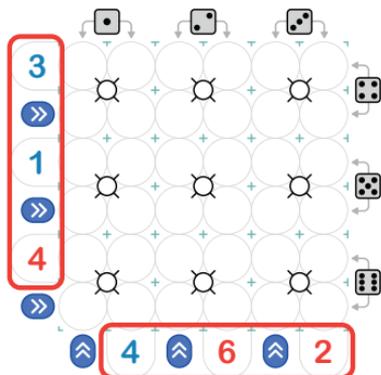
### Beispiel

Erster Wurf: 1,3 und 4

Lisa schreibt die Zahlen in die Setup Felder (Blaue Zahlen).

Zweiter Wurf: 2,4 und 6

Lisa schreibt diese Zahlen in die verbleibenden Setup Felder (Rote Zahlen).



Alternativ würfelt jeder Spieler seine eigenen 6 Setup-Zahlen. In diesem Fall beginnt jeder Spieler mit unterschiedlichen Setup-Zahlen.

# Spielablauf

Das Spiel wird in **zwölf Runden** gespielt. Jede Runde besteht aus drei Phasen: **Würfelphase**, **Ausfüllphase** und **Anspruchsphase**.

## Würfelphase

Der aktive Spieler würfelt mit allen drei Würfeln und wählt einen dieser Würfel als **Zonenwürfel** aus; die anderen beiden Würfel werden **Zahlenwürfel** genannt.

Lege den **Zonenwürfel** und die **Zahlenwürfel** auf die Würfelkarte in die dafür vorgesehenen Felder.

Jeder Spieler schreibt die Zahl des **Zonenwürfels** und die der **Zahlenwürfel** im Rundentracker auf der linken Seite des Spielerblatts auf.



1	4	2	5
2			
3			
4			

### Beispiel

Lisa ist die aktive Spielerin. Sie würfelt mit allen drei Würfeln und bekommt eine 2, eine 4 und eine 5. Sie wählt die 4 als **Zonenwürfel** aus, also sind 2 und 5 **Zahlenwürfel**.

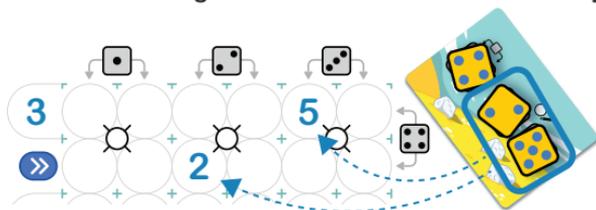
3						
1						
4						
		4		6		2

**Zonenwürfel**

Der Zonenwürfel wird von einem der drei Würfel gewählt. Dieser bestimmt welche Zone in dieser Runde aktiviert wird. Jede Zone besteht aus entweder 2 Spalten oder 2 Reihen, markiert durch die Würfelfläche. (Zone 1,2 und 3 bestehen aus zwei Spalten während Zone 4,5, und 6 aus zwei Reihen besteht).

## Ausfüllphase

Jeder Spieler (einschließlich des aktiven Spielers) **MUSS** gleichzeitig alle Zahlen der **Zahlenwürfel** in die ausgewählte Zone eintragen. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge aufgeschrieben werden und müssen nicht nebeneinander stehen. Ein Spieler kann die Freie Aktion, den Zonenwechsel- Bonus und den Zahlenverschiebungs-Bonus (siehe Seite 12) verwenden, um das Eintragen der Zahlen zu erleichtern; nach Verwendung streiche die Freie Aktion oder die jeweiligen Boni aus.



### Beispiel

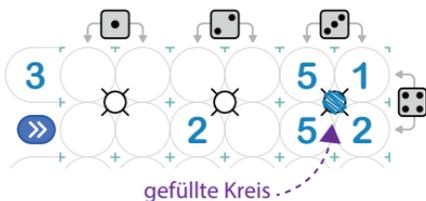
Lisa schreibt die 2 und die 5 in die Zone Nummer 4

Jedes Feld kann nur eine Zahl enthalten.

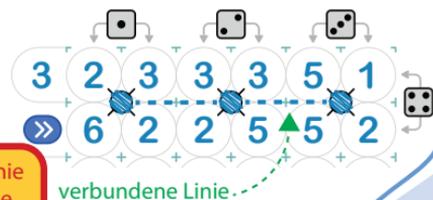
Im Spielbereich gibt es neun **Kreise**. Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt Zahlen in alle Felder um einen **Kreis** herum einträgst, füllst du diesen **Kreis** aus. Dies bringt dir am Ende des Spiels einen Punkt pro **gefüllten Kreis**. Wenn drei **gefüllte Kreise** orthogonal oder **diagonal** in einer geraden Linie ausgerichtet sind, spricht man von einer **Verbundenen Linie**. Dies bringt dir am Ende des Spiels zwei Punkte pro Linie. (Jeder **gefüllte Kreis** kann für mehrere Linien verwendet werden.)

### Beispiel

Während des Spiels schreibt Lisa Zahlen um einen **Kreis** herum und füllt diesen aus. Sie erhält am Ende des Spiels 1 Punkt.



In einer späteren Runde kann Lisa drei **Kreise** in einer Reihe füllen und zieht eine **verbundene Linie**. Sie erhält dafür 2 Punkte am Ende des Spiels.



Trage die **eigentliche Verbundene Linie** nicht in das Spielerblatt ein. Die Linie im Beispiel dient nur zur Erläuterung.

## Freie Aktion



In der Ausfüllphase kann ein Spieler eine **Freie Aktion** ausführen, wenn:

- Ein Spieler eine andere Zahl aufschreiben möchte als die auf einem **Zahlenwürfel**.
- Ein Spieler keine Zahl in die ausgewählte Zone schreiben kann, da alle Felder besetzt sind.

Wenn eine **Freie Aktion** genutzt wurde, streicht der Spieler das linke Kästchen auf der Freien Aktionsleiste aus. Am Ende des Spiels erhält der Spieler die Minuspunkte, die im linken verfügbaren Kästchen angezeigt werden.

Beispiel

- 1 Lisa will die 2 durch eine 3 ersetzen und streicht das linke verfügbare Kästchen der Freien Aktionsleiste aus.
- 2 Sie schreibt die 3 in das verfügbare Feld und füllt den Kreis.

- 3 Sie kann die 5 nicht in Zone 4 eintragen, da alle Felder besetzt sind. Somit streicht sie das nächste Kästchen auf der linken Seite aus und beendet für sich diese Runde.

Freie Aktion darf nur 7 mal verwendet werden. Falls du alle Freie Aktionen aufgebraucht hast und nicht in der Lage bist weiterzuspielen, bist du raus aus dem Spiel.

## Anspruchsphase

Alle Spieler beanspruchen gleichzeitig ihre Verbindungen, indem sie Umrisse von Formen um die Zahlen im Spielbereich zeichnen. Die Zahlen **MÜSSEN**: aneinander angrenzen; in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge angeordnet; oder alle gleich sein. Die beanspruchte Form kann gedreht oder gespiegelt sein. Wenn ein Spieler aufsteigende oder absteigende Zahlen beanspruchen möchte, **MÜSSEN** diese angrenzend in der richtigen Reihenfolge stehen.

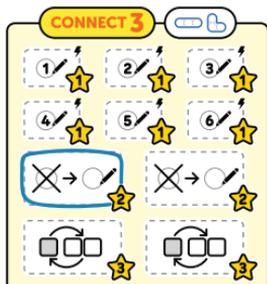
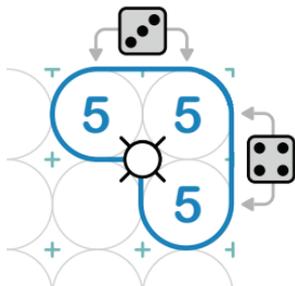
Du kannst eine Verbindung sofort oder in einer späteren Runde beanspruchen. Jede Zahl kann nur EINMAL pro Verbindung verwendet werden.

Es gibt 3 Arten von Verbindungen :

**CONNECT 3**



- Zeichne eine Form um 3 Zahlen.
- Wähle einen Bonus im Abschnitt der Connect-3-Boni aus und umkreise ihn. Der gewählte Bonus kann umgehend verwendet oder für einen späteren Zug aufbewahrt werden (Der Bonus mit ⚡ MUSS sofort verwendet werden)



### Beispiel

Lisa beansprucht Connect 3 mit ihren 3 Fünfen und zeichnet einen Umriss um diese Zahlen. Sie umkreist danach den Move Number Bonus im Connect-3-Boni Abschnitt.

## CONNECT 4

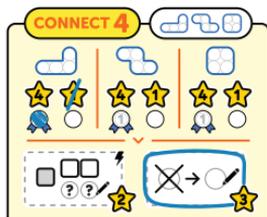
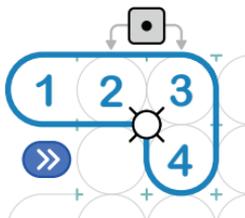


- Zeichne eine Form um 4 Zahlen
- Wenn Connect-4 zum ersten Mal von einem Spieler beansprucht wird, füllt er unter dem Bereich der beanspruchten Form aus und streicht durch; alle anderen Spieler streichen durch. Falls mehrere Spieler die gleiche Connect-4 Form in der selben Runde beanspruchen, füllt jeder von ihnen aus und streicht durch.
- Wenn du Connect-4 beanspruchst und noch nicht durchgestrichen ist, fülle im Bereich unter der Form aus, und du erhältst am Ende des Spiels 1 Punkt.
- Wenn oder im Bereich der beanspruchten Connect 4 durchgestrichen und der andere ausgefüllt ist, mache nichts.
- Wähle als Nächstes einen Bonus im Abschnitt der Connect 4 Boni aus und umkreise ihn. Der gewählte Bonus kann sofort verwendet oder für einen späteren Zug aufbewahrt werden (Der Bonus mit ⚡ MUSS sofort verwendet werden)

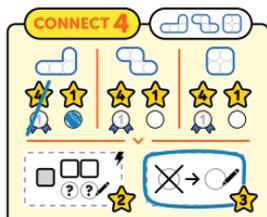
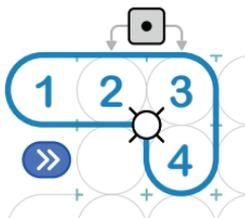
### Beispiel

Lucas beansprucht als erster Connect 4 mit seinen Zahlen 1,2,3 und 4 und zeichnet einen Umriss um diese. Er füllt aus und streicht durch.

Abschließend umkreist er den 'Move Number' Bonus im Connect 4-Boni Abschnitt.

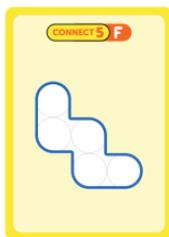
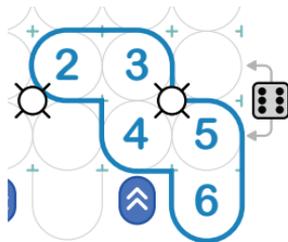


Falls die L-förmige Connect 4 zu einer späteren Runde beansprucht wird, füllt er stattdessen aus und umkreist einen Bonus im Connect 4-Boni Abschnitt.



## CONNECT 5

- Zeichne eine Form um 5 Zahlen (die Formen sind auf den Connect 5- Formkarten dargestellt) (Spelaufbau Schritt 2).
- Sobald ein Spieler Connect 5 beansprucht, schreibt er den Buchstaben der beanspruchten Form (auf jeder Karte aufgedruckt) in das oberste verfügbare Connect 5-Feld auf das Spielerblatt. Der Spieler schreibt dann die auf der obersten Connect 5-Punktekarte angegebene Punktzahl in das ★ Feld neben dem Buchstaben der beanspruchten Form. Wenn mehrere Spieler in derselben Runde Connect 5 beanspruchen (es können dieselben oder verschiedene Formen sein), erhalten diese Spieler die gleiche Punktzahl, die auf der Punktekarte angegeben ist.
- Drehe alle beanspruchten Connect 5-Formkarten um. Diese Karten können während des Spiels nicht mehr verwendet werden.

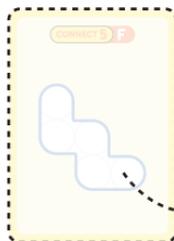


### Beispiel

Lisa beansprucht Connect 5 mit 2,3,4,5 und 6. Sie zeichnet einen Umriss um diese Zahlen.



Lisa



Sie schreibt ein "F" in das oberste verfügbare Connect 5-Feld und die Punktzahl der Connect 5-Punktekarte (in diesem Falle 16) in das ★ Feld.

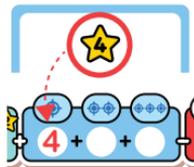
Danach dreht sie die Connect 5-Formkarte "F" um.

### wichtig :

Ein Spieler kann in dieser Phase mehrere Verbindungen beanspruchen.  
Die beanspruchten Verbindungen MÜSSEN dabei alle den Regeln auf Seite 7 folgen.

## Ende der Runde

- Wenn in dieser Runde ein oder mehrere Connect 5s beansprucht wurden, entferne die oberste Connect 5-Punktekarte aus dem Spiel.
- Jeder Spieler überprüft die Anforderungen auf den Zielkarten. Wenn die Anforderungen erfüllt sind, tragen sie die Punkte im Wertungsabschnitt ein.
- Der aktive Spieler übergibt dann alle Würfel an den Spieler zu seiner Linken. Dieser Spieler wird der neue aktive Spieler.

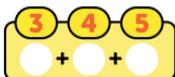


### Beispiel

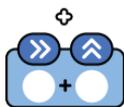
Lucas kann die Anforderungen der Zielkarte erfüllen, also schreibt er 4 Punkte in den Wertungsanschnitt.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der zwölften Runde. Alle Spieler zählen ihre Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten! Wenn immer noch ein Gleichstand besteht, wird der Sieg geteilt.



Zähle die Punkte für Connect 3, Connect 4 und Connect 5 zusammen.



Zähle die Punkte für ganze Linien von Reihen oder Spalten mit dem Pfeilsymbol zusammen. >> >

Für jede Linie :



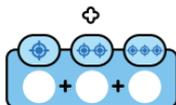
**8 Punkte :** Fülle die Reihe oder Spalte mit 1-6 in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge; oder mit der gleichen Zahl. Darf keinen durchgestrichenen Bereich enthalten.

**6 Punkte :** Fülle die Reihe oder Spalte mit 1-6, aber nicht in der richtigen Reihenfolge. Darf keinen durchgestrichenen Bereich enthalten.

**3 Punkte :** Fülle alle Bereiche der Linie.



Zähle alle Punkte für **gefüllte Kreise (jeweils 1 Punkt)** und **Verbundene Linien (jeweils 2 Punkte)** zusammen.



Zähle alle Punkte für erfüllte Zielkarten zusammen.



Ziehe die Minuspunkte, die im linken verfügbaren Feld auf der Freien Aktionsleiste angezeigt werden.

**CONNECT 3**

**CONNECT 4**

**CONNECT 5**

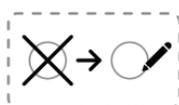
3
4
5
7 + 18 + 16
+
3 + 6
+
6 + 4
+
4 + - + -
-
3
= 67

## Boni

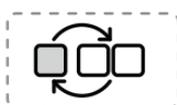
Boni können in der **Ausfüllphase** und der **Anspruchsphase** verwendet werden. Unabhängig davon, ob die beanspruchten Boni genutzt werden oder nicht, geben sie dir am Ende des Spiels die im **★** angegebenen Punkte. Wenn ein beanspruchter Bonus verwendet wird, streiche ihn durch und wende seinen Effekt an.

Die Boni mit **⚡ MÜSSEN** sofort nach Beanspruchung verwendet werden. Alle Boni gelten nur für den Spieler, der sie verwendet.

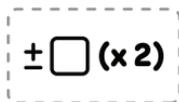
## Effekte



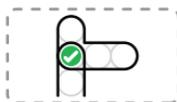
Streiche eine Zahl durch die noch nicht beansprucht wurde und schreibe diese Zahl auf einen beliebigen Platz im Spielbereich.



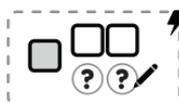
Tausche den **Zonenwürfel** mit einem der **Zahlenwürfel**. Die Zahl des Zahlenwürfels wird zur neuen Spielzone und umgekehrt.



Addiere oder subtrahiere eine Zahl um 1 bis zu 2 mal. 1 minus 1 ist 6; und 6 plus 1 ist 1



Verwende eine bereits beanspruchte Zahl noch einmal für eine neue Verbindung.



Schreibe umgehend 2 beliebige Zahlen in die aktivierte Zone einer Spielrunde



Erhalte 6 Punkte am Ende des Spiels. **\*\*Dieser Bonus wird immer als benutzt gewertet\*\***

! Wenn der "Schreibe beliebige Zahlen" Bonus zusammen mit dem "Tausche den Zonenwürfel" Bonus benutzt wird, schreibe die Zahlen in die neue Spielzone.



Schreibe die angegebene Zahl umgehend auf einen beliebigen Platz im Spielbereich.

## Credits

Designer

Sarawut Jirawaree

Künstler

Jirakit Soonthornlarypod

Editor

Kaveewat Rojsurakitti, Tatariga Sikhantakabutr

UX Designer

Matthana Phakawisut

Übersetzer

Lothar Markert

