



Règle du Jeu



création Sébastien SJOHOLM

CONNEX'OH se joue à deux :

- Un joueur a les pions blancs, l'autre les pions noirs.
- Chaque joueur doit établir des CONNEXIONS pour pouvoir déplacer ses pions. (fig. 2 et 3).

BUT DU JEU:

sortir tous ses pions du côté opposé du plateau.

A GAGNÉ: Le premier qui y parvient

DESCRIPTIF DU MATÉRIEL:

- six pions blancs
- six pions noirs
- 36 plateaux carrés identiques, divisés en un triangle foncé et un triangle clair. Sur chacun des triangles, un logement peut accueillir un pion de sa couleur.
- un cadre de jeu, sur lequel les plateaux sont disposés.
- un témoin rouge.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE:

Au départ, les plateaux sont tous orientés de la même façon. Les pions clairs sont alignés d'un côté du cadre de jeu, les pions foncés de l'autre côté (Fig. 1).

Les joueurs jouent un coup chacun à tour de rôle;

un coup représente:

- soit la **ROTATION** d'un plateau,
- soit le **DÉPLACEMENT** d'un pion. (un pion ne peut se déplacer que sur sa couleur).

ROTATION DU PLATEAU:

On dit qu'il y a CONNEXION entre triangles de même couleur s'ils sont en contact par au moins un de leurs cotés (Fig. 2 et 3).

Le joueur d'une couleur peut tourner un plateau quelconque, muni de pions ou non, **d'un quart** ou **d'un demi-tour** dans les deux sens. Cette ROTATION peut permettre en un coup d'établir ou non des CONNEXIONS de sa couleur, (marquées par les flèches opposées dans les figures 2 et 3).

Chaque fois qu'un joueur établit ainsi une ou deux CONNEXIONS de sa couleur, elles sont protégées l'espace d'un coup. L'adversaire ne pourra pas tourner l'un des deux ou trois plateaux (voir figures 2 et 3) concernés par cette CONNEXION: Il lui faudra attendre le coup suivant.

Pour matérialiser cette protection, le joueur utilise le **TÉMOIN ROUGE** sur le dernier plateau tourné. (Fig. 2 et 3, ce témoin est symbolisé par un cercle au centre du plateau.)

Si un joueur n'établit pas de CONNEXION de sa couleur, le plateau n'est pas protégé (Fig. 4).

DÉPLACEMENT DU PION:

Une suite de triangles de même couleur connectés deux à deux constitue un **PARCOURS**; il y aura des parcours clairs et des parcours foncés.

Les pions se déplacent uniquement sur les parcours de leur couleur.

En un coup, un pion peut être déplacé dans tous les sens et la distance souhaitée en restant sur son parcours, mais il ne peut sauter un autre pion, ni occuper sa place.

Le joueur déplace **un seul pion à la fois**.

SORTIE DES PIONS:

Pour faire sortir un de ses pions du jeu, il faut **CONNECTER** le PARCOURS sur lequel il se trouve avec le côté du jeu opposé à celui de son départ. Pour se faire, il faut que le dernier triangle du parcours touche le bord du cadre de jeu par un côté (Fig. 5).

IMPORTANT: Il n'est pas nécessaire que le parcours relie les 2 côtés opposés du plateau.

Dans la figure 5, le parcours est **CONNECTÉ** sur la sortie, dans la figure 6, le parcours n'est pas **CONNECTÉ** sur la sortie.

Dès qu'un parcours est **CONNECTÉ** sur la sortie, tous les pions situés sur ce parcours sont aussitôt sortis et retirés du jeu sans attendre le coup suivant. Ceci est vrai quel que soit le joueur qui connecte ce parcours.

Si un joueur en tournant un plateau fait sortir ses derniers pions du jeu et permet également à l'adversaire de sortir ses derniers pions, celui qui a tourné le plateau perd la partie.

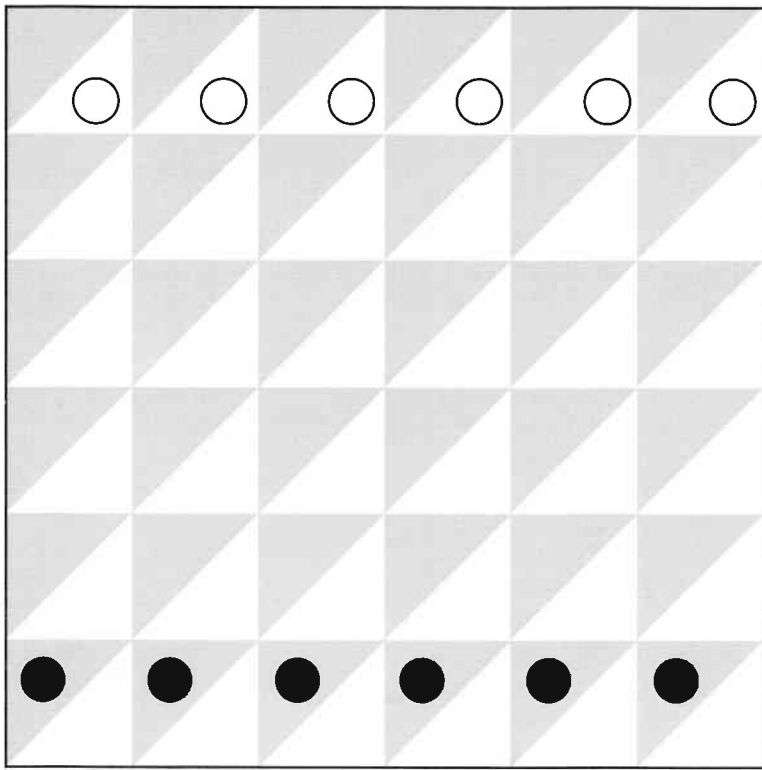


Fig. 1 : Position de départ

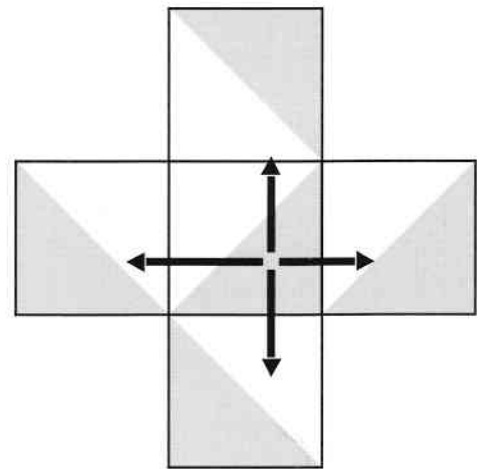


Fig. 4 :
pas de connexion possible pour le noir.

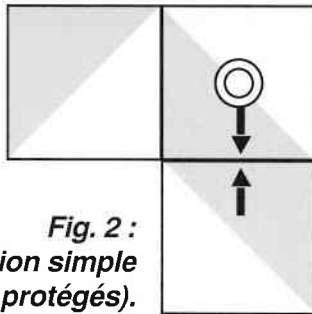


Fig. 2 :
connexion simple
(2 plateaux sont protégés).

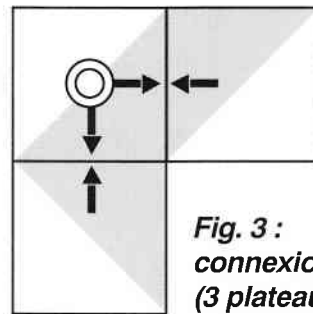


Fig. 3 :
connexion double
(3 plateaux sont protégés).

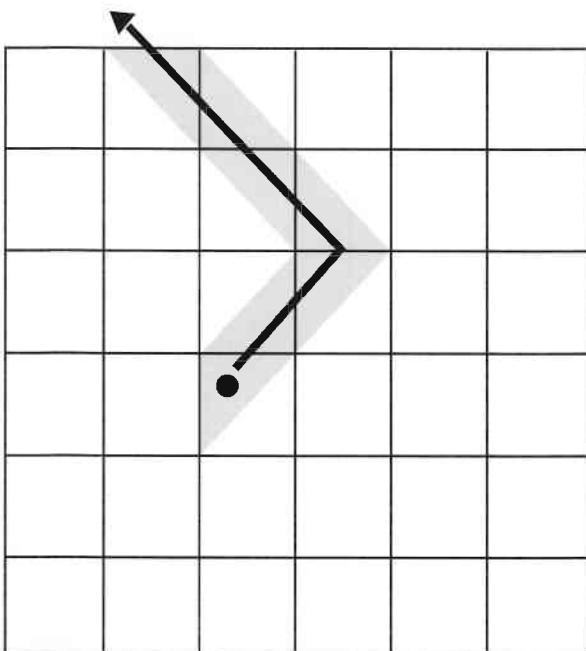


Fig. 5 : sortie des pions

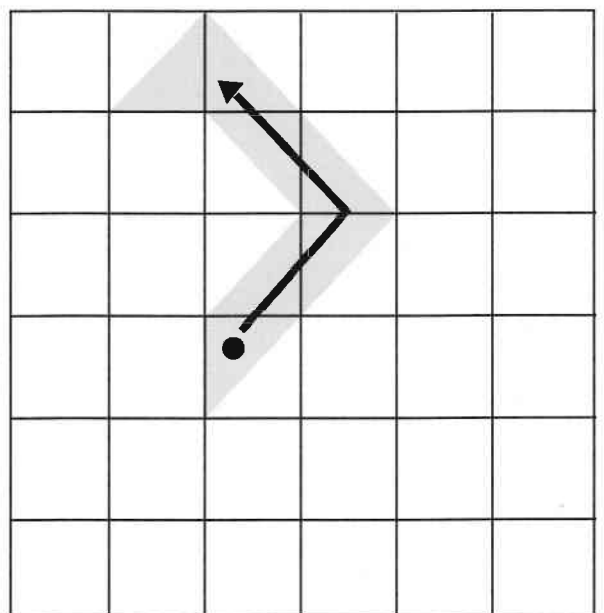


Fig. 6 : déplacement des pions



Spielregel

CONNEX'OH

CONNEX'OH ein Spiel für 2 Spieler :

- Ein Spieler spielt mit den weissen Spielsteinen, der andere mit den schwarzen.
- Jeder Spieler muss **VERBINDUNGEN** herstellen, um seine Spielsteine weiterbewegen zu können. (Abb. 2 und 3)

ZIEL DES SPIELS :

alle Spielsteine auf der gegenüberliegenden Spielplanseite der Spielplatte herauszubringen.

GEWONNEN HAT : derjenige, dem dies zuerst gelingt.

BESCHREIBUNG DES ZUBEHÖRS :

- sechs weisse Spielsteine
- sechs schwarze Spielsteine
- 36 völlig gleiche viereckige Platten, die aus einem dunklen und einem hellen Dreieck bestehen. Auf jedem Dreieck ist der Platz für einen schwarzen bzw. einen weissen Spielstein vorgesehen.
- ein Spielplan, auf dem die Platten ausgelegt werden
- ein roter Kontrollstein

ABLAUF DES SPIELS :

Zu Beginn sind alle Platten gleich ausgerichtet. Die hellen Spielsteine befinden sich auf der einen Seite des Spielplanes, die dunklen auf der anderen Seite (Abb. 1).

Die Spieler spielen nacheinander je einen Zug.

Ein Zug bedeutet :

- entweder das **DREHEN** einer Platte
- oder das **WEITERBEWEGEN** eines Spielsteins (ein Spielstein kann nur auf der Verbindung seiner eigenen Farbe fortbewegt werden)

DREHEN DER PLATTE :

Als **VERBINDUNG** gilt, wenn Dreiecke der gleichen Farbe sich an mindestens einer Seite berühren (Abb. 2 und 3).

Der Spieler einer Farbe kann irgendeine beliebige Platte, mit oder ohne Spielstein, um eine viertel oder eine halbe Drehung in beide Richtungen drehen. Durch diese **DREHUNG** kann eine **VERBINDUNG** für seine Farbe entstehen (siehe Abb. 2 und 3).

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine oder zwei **VERBINDUNGEN** seiner Farbe herstellt, sind diese einen Zug lang geschützt. Der Gegner kann keine der zwei oder drei Platten drehen, die von dieser **VERBINDUNG** betroffenen sind (siehe Abbildungen 2 und 3) : er muss bis zum nächsten Zug warten.

Zur Markierung dieses Schutzes stellt der Spieler den **ROTEN KONTROLLSTEIN** auf die zuletzt gedrehte Platte. (Auf den Abbildungen 2 und 3 wird der Kontrollstein symbolisch durch einen Kreis in der Plattenmitte dargestellt).

Wenn ein Spieler keine **VERBINDUNG** seiner Farbe herstellt, ist diese Platte nicht geschützt (Abb. 4).

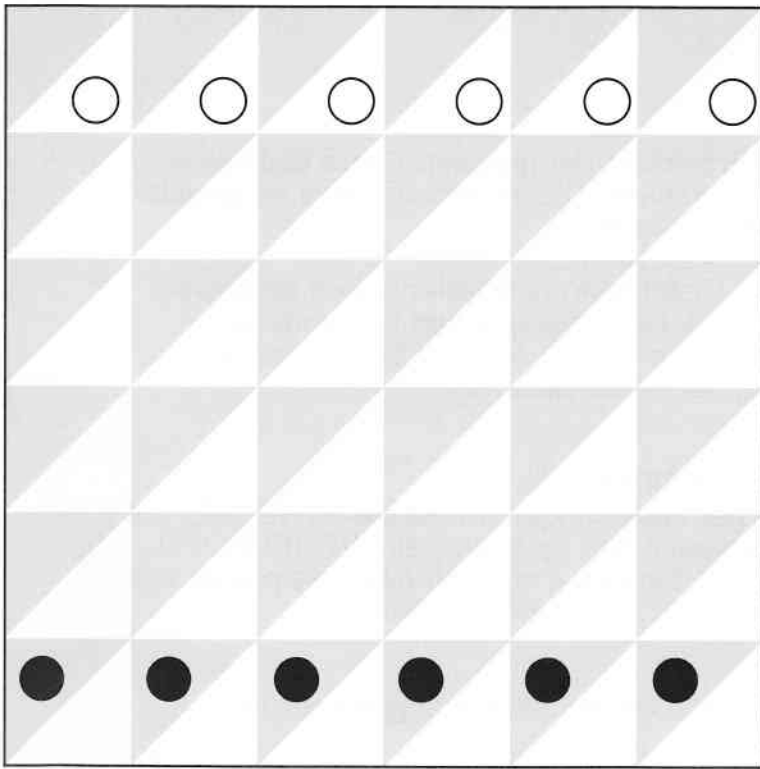
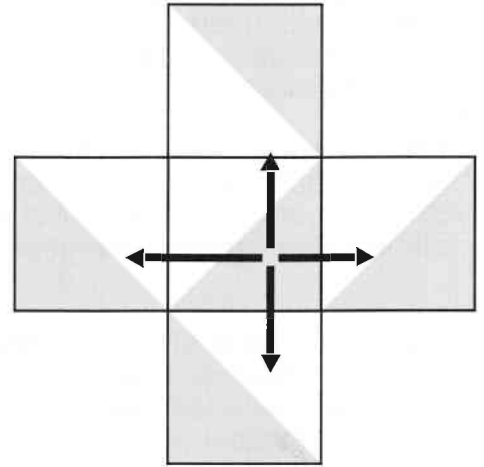
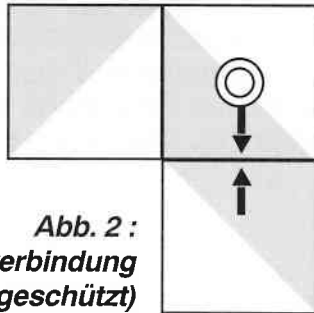


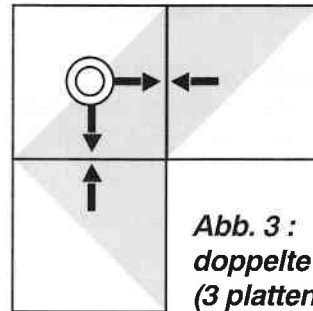
Abb. 1 : Ausgangsstellung



**Abb. 4 :
Platten sind nicht geschützt**



**Abb. 2 :
einfache verbindung
(2 platten sind geschützt)**



**Abb. 3 :
doppelte verbindung
(3 platten sind geschützt)**

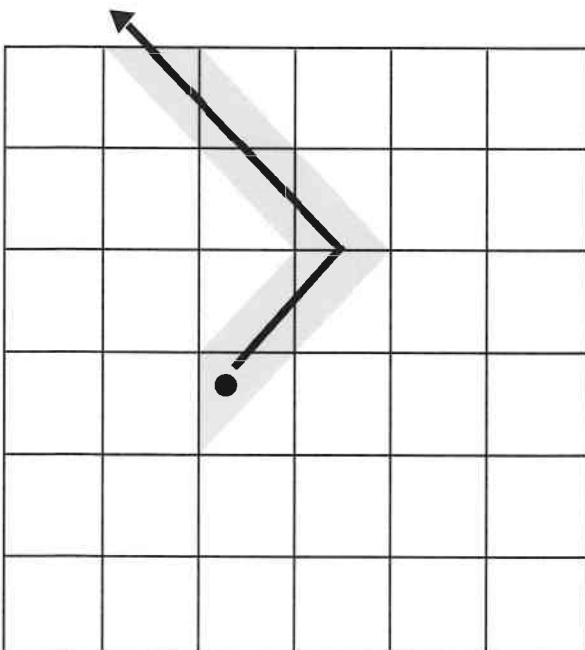
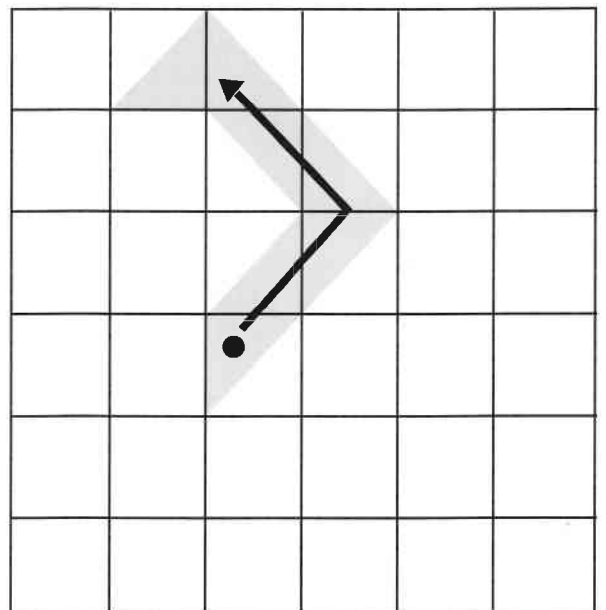


Abb. 5 : Austritt aus dem Spielplan



**Abb. 6 : Zugmöglichkeit eins spielsteines
ohne aus trittsmöglichkeit**

BEWEGUNG DES SPIELSTEINS :

Eine Aufeinanderfolge von jeweils zwei Dreiecken der gleichen Farbe stellt eine STRECKE dar ; es gibt helle und dunkle Strecken. Die Spielsteine können jeweils nur auf den Strecken ihrer Farbe fortbewegt werden.

Mit einem Zug kann der Spielstein in alle Richtungen und beliebig weit fortbewegt werden, solange er auf seiner Strecke bleibt. Das überspringen von anderen Spielsteinen ist verboten. Auf einer Spielfeldvertiefung darf nur eine Spielfigur stehen. Der Spieler bewegt pro Spielzug nur einen Spielstein.

AUSTRITT DER SPIELSTEINE AUS DEM SPIELPLAN:

Um einen Spielstein aus dem Spielplan herauszubringen, muss die STRECKE, auf der dieser sich befindet, mit der entgegengesetzten Spielplanseite VERBUNDEN werden. Hierzu muss das letzte Dreieck der Strecke den Rand des Spielplanes mit einer Seite berühren (Abb. 5). Die Abbildung 6 zeigt eine Strecke ohne Austrittsmöglichkeit.

WICHTIG : Es ist nicht nötig, dass die Strecke die beiden entgegengesetzten Seiten verbindet.

Sobald eine Strecke mit dem Austritt VERBUNDEN ist, werden alle sich auf dieser Strecke befindenden Spielsteine aus dem Spiel herausgenommen, ohne auf den nächsten Zug zu warten. Dies gilt für den jeweiligen Spieler, der diese Streckenverbindung herstellt.

Wenn ein Spieler durch Drehen der Platte seine letzten Spielsteine aus dem Spiel nimmt und es gleichzeitig dem Gegner ermöglicht, seine letzten Spielsteine aus dem Spiel zu nehmen, hat derjenige, der die Platte gedreht hat, das Spiel verloren.