

Spielanleitung

Connexio



Spielidee: Connexio ist ein strategisches Kartenspiel, in dem durch Legen, Tauschen und Blockieren dynamische Strukturen entstehen und gezielt manipuliert werden. Der klassische 2-gegen-2-Modus entfaltet die größte Tiefe, wo Zusammenarbeit und Überblick entscheiden.

Inhaltsverzeichnis

1. Spiel zu viert.....	2
1.1 Spielaufbau.....	2
1.2 Zugregeln.....	3
1.3 Spielmechaniken.....	4
1.4 Spielende.....	5
2. Spiel zu zweit.....	6
3. Spiel zu dritt.....	6
4. Spiel zu fünft.....	7
5. Varianten für kürzere Spiele.....	8
6. Abbildungen.....	9



1. Spiel zu Viert

1.1 Spielaufbau

Spielmaterial:

- 32 Karten (Zahlen 1–8, je viermal).

Aufbau:

- Gespielt wird 2 gegen 2. Die Partner:innen sitzen sich diagonal gegenüber.
- Spieler 1 ist der Geber. Im Uhrzeigersinn: links von Spieler 1 sitzt Spieler 2, dann Spieler 3 (Partner von 1), dann Spieler 4 (rechts von Spieler 1).
- Jeder Spieler hat ein eigenes **Feld** an Karten. Die unterste Reihe eines Felds heißt **Fundament**. Jeder Spieler bekommt am Anfang 4 offene Karten, die das Fundament bilden (horizontale Anordnung). Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel.

Klassische Variante: (🖼️ *Abbildung 1 (Spielaufbau)*, Seite 9)

Die Verteilung der Karten ist eindeutig (1 = Karte mit Zahl 1, usw.):

Spieler 1 (Geber): 1, 2, 5, 6 Spieler 2 (links von 1): 1, 2, 5, 6

Spieler 3 (Partner von 1): 3, 4, 7, 8 Spieler 4 (rechts von 1): 3, 4, 7, 8

Der Nachziehstapel wird gemischt und in die Mitte des Spielfelds gelegt.

Deterministische Variante:

Der Nachziehstapel wird in folgender Reihenfolge ausgelegt:

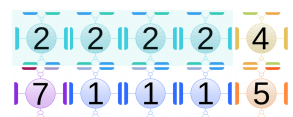
(Anfang; zuerst zu ziehen) 1, 6, 3, 8, 2, 5, 4, 7, 6, 1, 8, 3, 5, 2, 7, 4 (Ende)

Optionale Varianten:

- Für ein *unvorhersehbareres* Spiel können sowohl die Startkarten als auch der Nachziehstapel gemischt werden.
- Für mehr strategische Planung kann der gemischte Nachziehstapel offen ausgelegt werden, sodass alle kommenden Karten jederzeit sichtbar sind.

Ziel des Spiels:

- Als Team zwei *horizontale Vierer-Reihen* aus gleichen Karten mit geraden Zahlen (2, 4, 6 oder 8) bilden. Wichtig: Die Reihen dürfen nicht im Fundament liegen.





1.2 Zugregeln

Spieler 3 (Partner des Gebers) beginnt mit dem ersten Zug. Ein Zug besteht aus:

- **Ziehen** (Pflicht, falls Stapel nicht leer; 1-mal): Oberste Karte ziehen und ins eigene Fundament legen.
 - **Legen** (optional bis zu 2-mal): Eine Karte aus dem eigenen Fundament kann auf einen beliebigen **Platz** in einem beliebigen Feld (dem eigenen oder dem eines anderen Spielers) gelegt werden, sofern die **Connect-Regel** (siehe unten) *am neuen Platz* erfüllt ist und die Karte nicht unter das Fundament gelegt wird. Hat ein Feld 0 Karten, dürfen andere Spieler jede beliebige Karte in dieses Feld legen.
 - **Tauschen** (optional 1-mal): Eine Karte aus dem eigenen Fundament kann als *Tauschkarte* ausgewählt werden und mit einer beliebigen Karte aus einem beliebigen Feld die Plätze tauschen, sofern die Connect Regel am neuen Platz der Tauschkarte erfüllt ist.
- Es muss zuerst gezogen werden. Die Reihenfolge von Legen und Tauschen ist frei zu entscheiden.
 - Fair Play: Stört das gegnerische Team während seines Zuges nicht absichtlich.

Connect-Regel:

Die Connect-Regel ( *Abbildung 2 (Connect-Regel), Seite 10*) ist *auf dem Platz einer Karte* erfüllt, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Links oder rechts (direkt daneben) liegt die gleiche Karte/Zahl.
2. Direkt darüber oder darunter liegt eine Karte, deren Zahl genau um ± 1 kleiner oder größer ist.

Zwischen zwei benachbarten Karten besteht eine **passende Verbindung**, wenn ihre gemeinsamen Kanten der Bedingung 1 oder 2 entsprechen. Man erkennt dies, wenn eine der zwei Randfarben an beiden Karten zusammen passt.

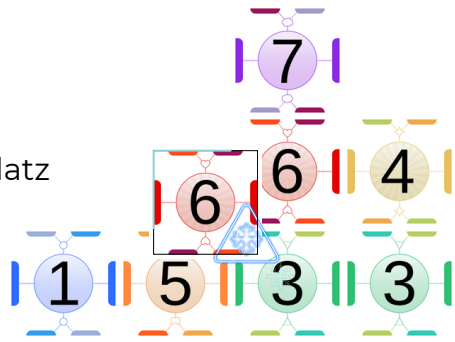
Zudem heißen *mehrere Karten* **zueinander connected**, wenn sich zwischen ihren Karten ein durchgehender Weg aus passenden Verbindungen bilden lässt.



1.3 Spielmechaniken

Freeze:

Wird eine Karte gelegt und hat sie an ihrem neuen Platz gleichzeitig zwei passende Verbindungen an direkt aneinandergrenzenden Rändern, darf der Spieler sie sichtbar über die beteiligten Karten legen. Dadurch entsteht ein **Freeze**.



- Zum Freeze gehören folgende Karten: die gelegte Karte, die beiden direkt verbundenen Karten sowie gegebenenfalls die diagonal angrenzende Karte der gelegten Karte.
- Sobald der Spieler, auf dessen Feld sich der Freeze befindet, am Zug ist, muss er diesen aufheben. Das bedeutet, dass er die Karte, mit der der Freeze ausgeführt wurde, von den anderen 2-3 betroffenen Karten runternimmt. Anschließend muss er seinen Zug **aussetzen** und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Hat ein Spieler mehrere Freeze auf seinem Spielfeld, darf er, wenn er an der Reihe ist, frei wählen, welchen Freeze er aufhebt; pro Runde darf jedoch nur genau ein Freeze aufgehoben werden.
- Während eines Freezes dürfen die vier betroffenen Karten nicht getauscht werden. Solange die gelegte Karte über den anderen Karten liegt, darf sie beim Legen oder Tauschen neuer Karten nicht als passende Verbindung für die Connect-Regel verwendet werden.
- Eine Vierer-Reihe aus geraden Zahlen zählt nur, wenn keine der 4 Karten dieser Reihe zu einem Freeze gehört.

Runterrücken:

Entstehen unter einer *Gruppe von Karten, die zueinander connected sind*, leere Plätze, **rückt sie** – sofern sie nicht im Fundament liegt – so weit wie möglich **nach unten**, bis sie auf anderen Karten aufliegt. (🖼️ Abbildung 3 (Runterrücken und Zusammenschieben), Seite 10)

Zusammenschieben:

- Hier zählt nur *Nachbarschaft* (oben/unten/links/rechts), nicht die Connect-Regel. Wenn ein Spielfeld in zwei getrennte Kartengruppen zerfällt (zwischen ihnen gibt es keinen Nachbarschaftsweg mehr), werden die Gruppen horizontal soweit **zusammengeschoben** wie möglich, bis wieder ein „einheitliches Feld“ entsteht.
- Existieren mehrere Möglichkeiten, die Gruppen zusammenzuschieben, darf der Spieler, auf dessen Spielfeld sich die Gruppen befinden, eine davon wählen.
- Das Runterrücken passiert vor dem Zusammenschieben. (Runterrücken und Zusammenschieben kann nach jedem Legen und Tauschen passieren, jedoch nicht in einem Tauschprozess selbst.)



1.4 Spielende

Sieg:

- Wenn eine horizontale Vierer-Reihe aus einheitlichen geraden Zahlen entsteht (2222, 4444, 6666 oder 8888) und nicht im Fundament liegt, werden diese vier Karten vom Spielfeld genommen und zwei der vier Karten unter den Nachziehstapel gelegt. Ist der Nachziehstapel leer, bilden diese zwei Karten den neuen Stapel.
- Das Team **gewinnt**, das zuerst zwei solcher Reihen erzielt.

Nicht-Legen-Regel:

- Wenn ein Spieler in seinem Zug kein einziges Mal gelegt hat, zählt das als „**nicht gelegt**“ für sein Team.
- Ein Team **verliert**, sobald es im gesamten Spiel 3-mal „nicht gelegt“ hat (2-mal erlaubt, beim 3. Mal verloren).
- Eine Karte darf – sofern die Connect-Regel am neuen Platz erfüllt ist – auch aus dem eigenen Fundament an eine andere Stelle desselben Fundaments gelegt werden (siehe oben); dies zählt jedoch nicht als „Legen“ im Sinne der Nicht-Legen-Regel.
- Züge, die nach ihrem Abschluss wieder genau dieselbe Spielfeldsituation herstellen, gelten auch nicht als Legen im Sinne der Nicht-Legen-Regel.

Weitere Spielausgänge:

- Ein Spiel endet unentschieden, wenn ein Team dies vorschlägt und das andere zustimmt.
- Gibt ein Team auf, gewinnt das gegnerische Team.



2. Spiel zu Zweit

Gespielt wird 1 gegen 1, wobei das Spiel zu zweit komplett analog zum Spiel zu viert funktioniert, bis auf Folgendes:

- Es wird die klassische Variante gespielt, bei der Spieler 1 (Geber) die Karten 1, 2, 5 und 6 erhält, während Spieler 2 die Karten 3, 4, 7 und 8 bekommt. Spieler 2 beginnt mit dem ersten Zug.
- Befinden sich vor Beginn eines Zuges mehrere Freeze auf einem Spielfeld, werden sie alle gleichzeitig aufgehoben. Der Spieler setzt dennoch nur einmal aus.
- Ein Spieler verliert, sobald er im gesamten Spiel 2-mal „nicht gelegt“ hat

3. Spiel zu Dritt

Gespielt wird 1 gegen 1 gegen 1, wobei das Spiel zu dritt komplett analog zum Spiel zu viert funktioniert, bis auf Folgendes:

- Eine eindeutige Verteilung der Karten gibt es nicht, es wird die unvorhersehbare Variante gespielt.
- Befinden sich vor Beginn eines Zuges mehrere Freeze auf einem Spielfeld, werden sie alle gleichzeitig aufgehoben. Der Spieler setzt dennoch nur einmal aus.
- Nach Vervollständigung einer 4er-Reihe mit den gleichen geraden Zahlen kommen alle vier Karten wieder unter den Nachziehstapel. Eine Reihe, die einmal vervollständigt wurde, darf erneut vervollständigt werden.
- Ein Spieler verliert, sobald er im gesamten Spiel 2-mal „nicht gelegt“ hat. Seine Karten werden anschließend unter den Nachziehstapel gemischt und die restlichen Spieler spielen weiter.
- Gibt ein Spieler auf, werden seine Karten unter den Nachziehstapel gemischt. Anschließend wird das Spiel zu zweit fortgesetzt.



4. Spiel zu Fünft

Gespielt wird 1 gegen 1 gegen 1 gegen 1 gegen 1, wobei das Spiel zu fünft komplett analog zum Spiel zu viert funktioniert, bis auf Folgendes:

- Es wird mit Jokern gespielt. Wie das Spiel mit Jokern funktioniert siehe auf der nächsten Seite unter 5. Schnelles Spiel.
- Eine eindeutige Verteilung der Karten gibt es nicht, es wird die unvorhersehbare Variante gespielt.
- Der linke Spieler vom Geber startet mit dem ersten Zug.
- Befinden sich vor Beginn eines Zuges mehrere Freeze auf einem Spielfeld, werden sie alle gleichzeitig aufgehoben. Der Spieler setzt dennoch nur einmal aus.
- Ein Spieler gewinnt das Spiel, sobald er (nur) eine 4er-Reihe mit den gleichen geraden Zahlen vervollständigt hat. Falls auch um Platz 2,3,4 und 5 gespielt werden will, werden alle Karten des gewonnen Spielers unter den Nachziehstapel gemischt und die restlichen Spieler spielen weiter.
- Ein Spieler verliert, sobald er im gesamten Spiel 2-mal „nicht gelegt“ hat. Seine Karten werden anschließend unter den Nachziehstapel gemischt und die restlichen Spieler spielen weiter.
- Gibt ein Spieler auf, werden seine Karten unter den Nachziehstapel gemischt und die restlichen Spieler spielen weiter.



5. Varianten für kürzere Spiele

Für ein kürzeres Spiel können eine erweiterte Kartenverteilung, 4er-Reihen zurück ins Deck, ein Timer **und/oder** Joker-Karten verwendet werden.

Erweiterte Kartenverteilung:

- Beim Spiel zu viert und zu zweit startet jeder Spieler mit den Karten 1,2,3,4,5,6,7,8.
- Beim Spiel zu dritt werden zu Beginn jedem Spieler 8 Karten ausgeteilt.
- Beim Spiel zu fünft werden zu Beginn sofort alle Karten ausgeteilt.

4er-Reihen zurück ins Deck:

Beim Spiel zu zweit und zu viert werden vervollständigte 4er-Reihen vollständig unter den Nachziehstapel gemischt. Sie können anschließend erneut vervollständigt werden.

Timer:

- Jeder Spieler hat 3 Minuten (empfohlen) für seinen Zug.
- Vor jedem Zug startet der rechte Mitspieler den Timer.
- Läuft der Timer ab, endet der Zug sofort.

Joker:

- Die Joker Karte lässt sich mit jeder beliebigen Karte (1–8 und der Joker selbst) connecten (visuell: Sie hat alle Farben gleichzeitig).
- Ein Joker kann eine fehlende Karte einer 4er-Reihe ersetzen (z. B. 2, 2, 2, Joker). Pro gültige 4er-Reihe ist höchstens ein Joker erlaubt. Wird ohne die Variante „4er-Reihen zurück ins Deck“ gespielt, werden der Joker und die entsprechende Zahlenkarte unter den Nachziehstapel gemischt.
- Drei Joker und eine beliebige gerade Zahl gelten ebenfalls als gültige Viererreihe (z.B. Joker, Joker, 6, Joker). Eine so gebildete Viererreihe wird vollständig unter den Nachziehstapel gemischt.
- Bis auf das Austeilen der Karten spielen sich alle Spiele komplett analog ab. Das Austeilen erfolgt ohne die Joker-Karten (abgesehen vom Spiel zu fünft; dort werden die Joker-Karten von Anfang an mitgemischt). Anschließend bekommt jedes Team eine Joker-Karte zu ihren vier Anfangskarten hinzu. Beim Spiel zu zweit und zu dritt starten alle Spieler also mit fünf Karten im Fundament und beim Spiel zu viert starten zwei Spieler mit fünf und zwei mit vier Karten. Welcher Spieler beim Spiel zu viert die Joker-Karte erhält, kann jedes Team selbst entscheiden.

6. Abbildungen

Abbildung 1 (Spelaufbau).

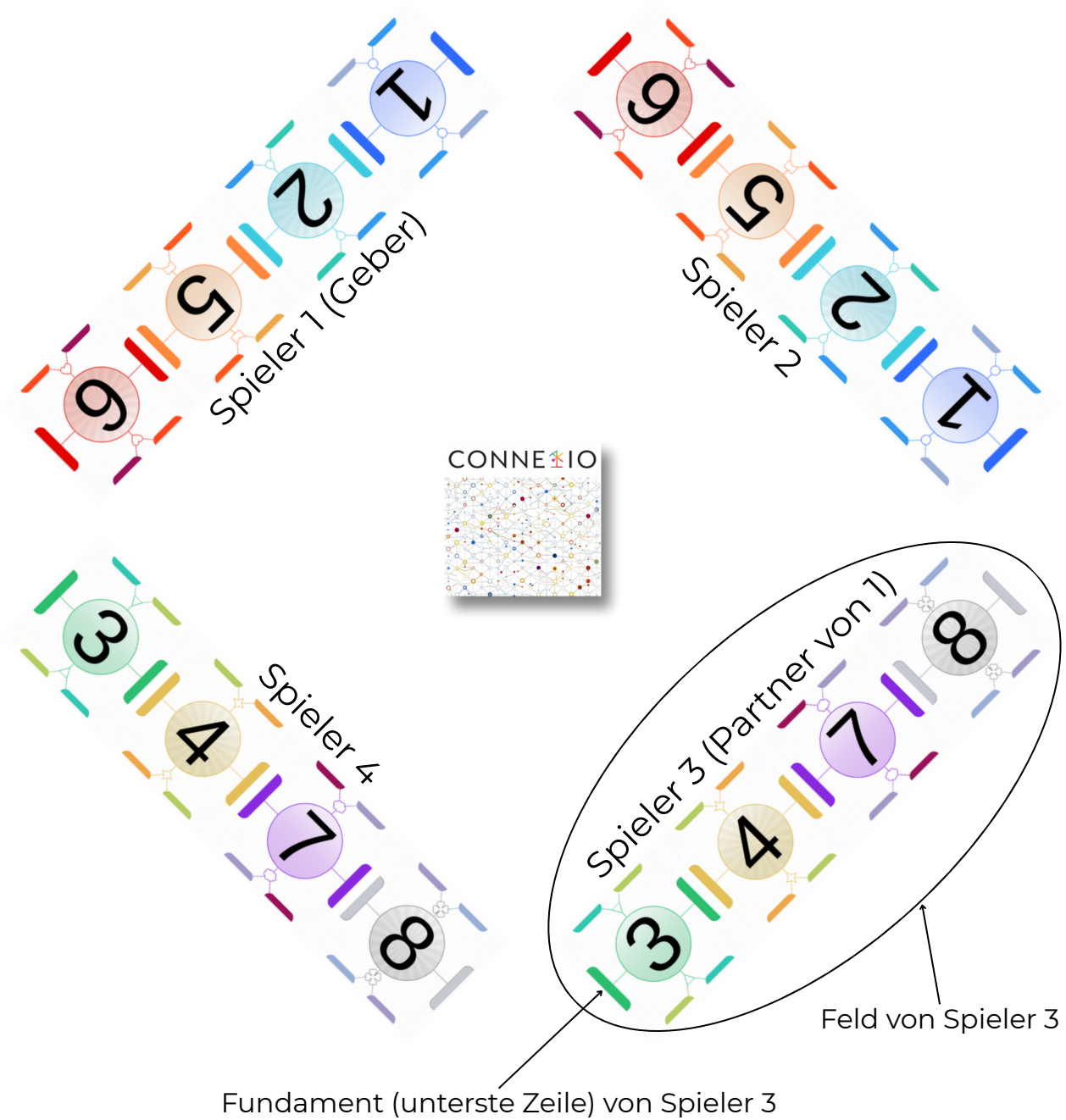
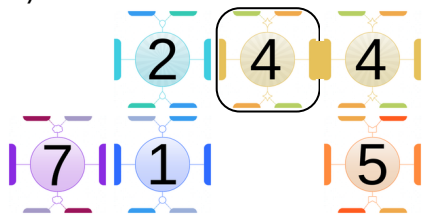




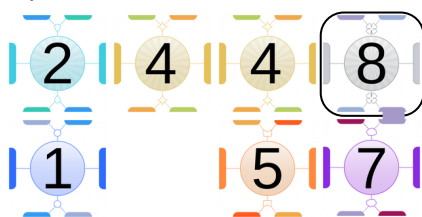
Abbildung 2 (Connect-Regel).

a)



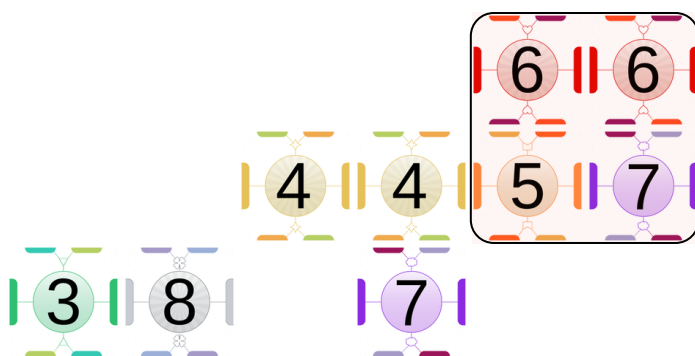
gleiche Zahl links oder rechts ✓

b)



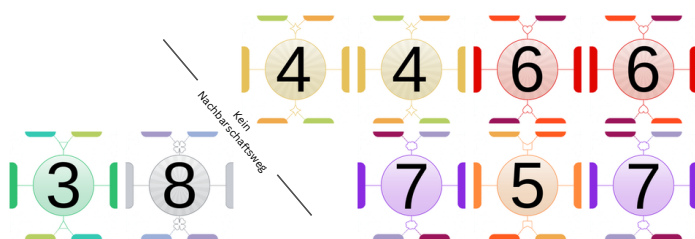
Zahl ± 1 darüber oder darunter ✓

Abbildung 3 (Runterrücken und Zusammenschieben).



Gruppe aus zueinander connecteden Karten

Runterrücken



Zusammenschieben



Einheitliches Feld