

guides peuvent photographier l'énigme avec leur smartphone.

Au top de départ, chaque *guide* décrit à son *dessinateur* les icônes à retrouver et la nature des traits. La communication est libre entre les joueurs d'une même équipe mais il est interdit au *guide* de préciser au *dessinateur* la position d'une icône sur le plateau. Il peut cependant attendre que le *dessinateur* ait tracé son trait pour lui demander de l'effacer s'il constate qu'il a pris en compte la mauvaise icône.

Le *guide* ne peut pas souffler la réponse au *dessinateur*, seule habileté à écrire une proposition.

Fin de tour et score sont ensuite identiques à une partie classique.

Les joueurs inversent les rôles pour le tour suivant.

La partie s'arrête après 8 énigmes.

• MODE COOPÉRATIF (3 à 6 joueurs, dès 6 ans)



Chacun prend une carte, un plateau et un feutre sauf un joueur, nommé *maître du temps*, qui reçoit le sablier et la carte *temps* (verso de la carte *générique*).

Le *maître du temps* retourne le sablier sur la case 1 de la carte *temps* et tous les joueurs peuvent dessiner sur leur plateau d'après leur carte *énigme*.

À la fin du sablier, le *maître du temps* dit « top ! » : tout le monde passe son

matériel au voisin de gauche (plateau, carte *énigme* et feutre ou sablier et carte *temps*). Le nouveau *maître du temps* retourne le sablier sur la case suivante de la carte *temps* et les dessins peuvent reprendre.

Lorsque 4 tours ont été effectués (le sablier se trouve sur la case 4 et il est écoulé), placez tous les plateaux avec la carte correspondante au centre de la table et faites une proposition tous ensemble par carte.

Vous gagnez la partie si vous trouvez tous les dessins (solutions en p. 6).

Selon le niveau des joueurs, vous pouvez ajouter ou enlever un tour de sablier.

• MODE SOLO (à partir de 8 ans)

Il vous faut trouver les dessins avec le moins d'icônes reliées possible !

Prenez un plateau et une première carte. Arrêtez votre dessin dès que vous pensez avoir trouvé la solution et notez-la. Vérifiez la réponse :

Elle est exacte, entourez :

- 1 🌟 si vous avez relié toutes les icônes.
- 2 🌟 si vous avez une ou deux icônes non reliées.
- 3 🌟 si vous avez au moins trois icônes non reliées.

Elle est fautive, effacez 1 🌟 précédemment entourée.

Après 4 dessins, comptez votre score :
De 0 à 5 🌟 entourées : Apprenti
De 6 et 9 🌟 entourées : Champion
De 10 à 12 🌟 entourées : Maître

RÉPONSES

001. CHEMISE	047. CHARIOT	093. TÉTINE	139. ARROSOIR
002. MÉDAILLE	048. CINTRE	094. NUAGE	140. POMME
003. BONNET PLIÉ	049. BOUCHE	095. CYGNE	141. ÉQUERRE
004. SAPIN AVEC BOULES	050. CŒUR	096. FROMAGE	142. PLUME / FEUILLE
005. COURONNE	051. BOUTEILLE	097. ÉTOILE FILANTE	143. SÈCHE-CHEVEUX
006. BONHOMME	052. CLÉ PLATE	098. EPOUVANTAIL	144. FUSÉE
007. VOILIER	053. VALISE	099. PARACHUTISTE	145. LAPIN
008. CERF-VOLANT	054. AVION	100. ESCARGOT	146. ŒUF À LA COQUE
009. TENTE	055. CHOCOLAT	101. POISSON	147. ABEILLE
010. MAIN	056. COUTEAU HACHOIR	102. PUZZLE	148. CHAMPIGNON / AMANITE
011. GRUE	057. VIOLON	103. HÉRISSON	149. LAMPE
012. FEUILLE PLIÉE	058. SKI	104. OVNI	150. FLEUR / TULIPE
013. ESCALIER	059. TROTTINETTE	105. NOTE DE MUSIQUE	151. CAROTTE
014. CROIX	060. ÉCLAIR	106. COMPAS	152. RÉVEIL
015. CHAISE	061. TASSE	107. MOULIN À VENT	153. ROLLER
016. PAQUEBOT	062. BANANE	108. CERF	154. CROCODILE
017. FLÈCHE	063. ENTONNOIR	109. MACHINE À LAVER	155. BALLON (FOOT US)
018. STYLO (PLUME)	064. ROBE	110. CADENAS	156. PODIUM
019. HÉLICOPTÈRE	065. LUNETTES	111. FLAMANT ROSE	157. PARAPLUIE
020. POINT D'INTERROGATION	066. ORDINATEUR PORTABLE	112. BUS	158. TORTUE
021. BONHOMME DE NEIGE	067. ACCORDÉON	113. PAPILLON	159. ANANAS
022. FANTÔME	068. LIVRE	114. AIGLE	160. CHIEN
023. FLÈCHE	069. TÉLÉPHÉRIQUE	115. CADEAU	161. PELLE
024. POINT D'EXCLAMATION	070. FER À REPASSER	116. HALTÈRE	162. POIRE
025. GLOBE	071. HÂCHE	117. COCCINELLE	163. DOMINO
026. MARTEAU	072. BARBECUE	118. PIANO (À QUEUE)	164. WC
027. ARÊTE DE POISSON	073. LIMACE	119. SCIE	165. MÉGAPHONE
028. MANETTE DE JEU	074. OISEAU	120. PERCEUSE	166. BOUTON
029. RAQUETTE	075. CANNÉ À PÊCHE	121. DOUCHE	167. PHARE
030. PATIN À GLACE	076. MAISON	122. SERPENT	168. REQUIN
031. RHINOCÉROS	077. SABLIER	123. LOCOMOTIVE	169. DRAPEAU
032. OS	078. ASPIRATEUR	124. GRENOUILLE	170. GLACE
033. LICORNE	079. BALEINE	125. CAMÉRA	171. LANDAU
034. SUCETTE	080. MICROSCOPE	126. CHEVAL	172. MÉDUSE
035. DIAMANT	081. BALLON DIRIGEABLE	127. LAMPE TORCHE	173. SOUS-MARIN
036. FEU DE CIRCULATION	082. GUITARE / UKULÉLÉ	128. BOMBE	174. GIRAFE
037. TÊTE DE COCHON	083. CAMION	129. COUCHER/LEVER SOLEIL	175. APPAREIL PHOTO
038. MICROPHONE	084. BALANCE	130. TIPI	176. TAMBOUR
039. PAIRE DE CISEAUX	085. USINE	131. POMPE À ESSENCE	177. CAMÉRA DE SURVEILLANCE
040. SAXOPHONE	086. OURS	132. BAIGNOIRE	178. ÉLÉPHANT
041. RÈGLE	087. DINOSAURE	133. OTARIE	179. FEU
042. VOITURE	088. TOUR	134. GÂTEAU D'ANNIVERSAIRE	180. AVION EN PAPIER
043. BOULE DE BOWLING	089. REVOLVER	135. CLEF	181. CALENDRIER
044. SERPE	090. CLOCHE	136. RENARD	182. PALMIER
045. DÉ	091. HIPPOCAMPE	137. PINCEAU	183. GARDIEN DE BUT
046. MOUFLE	092. ÉCRAN / TV	138. TROMPETTE	184. VÉLO

Auteur : Olivier Mahy

Je remercie ma femme Emilie ainsi que mes deux garçons, Carl et Andy car ce sont les premiers à me soutenir. Un immense merci à Blam! pour le travail éditorial sur le jeu et surtout à Claude pour son exceptionnelle collaboration. J'espère que vous tomberez dans mes pièges et que vous prendrez autant de plaisir à jouer à Connecto que moi à le concevoir. Bonnes parties !

Olivier Mahy

1-10 JOUEURS / 20 MIN / 8+

CONNECTO

CONTENU

96 CARTES, 5 PLATEAUX INDIVIDUELS RECTO-VERSO, 5 FEUTRES EFFAÇABLES AVEC EFFACEUR INTÉGRÉ, 1 SABLIER DE 30 SECONDES, CETTE RÈGLE DE JEU.

PRÉPARATION

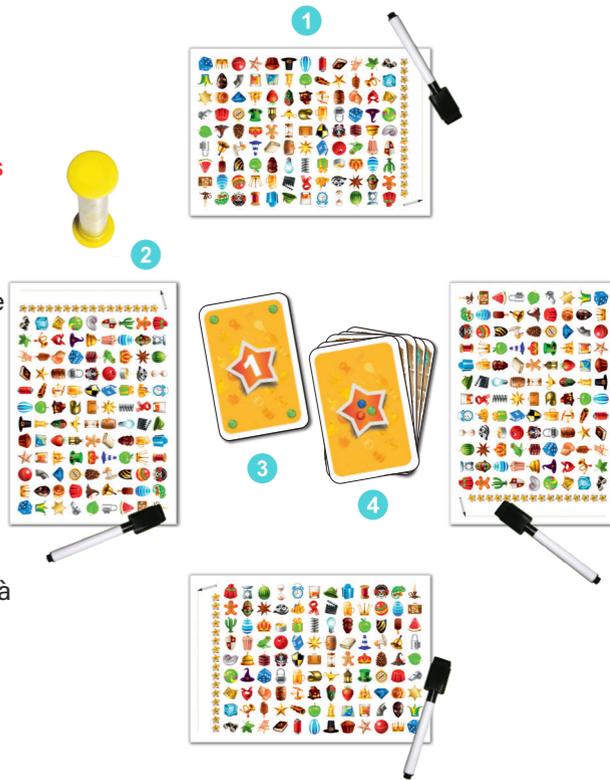
Important ! Ne mélangez pas le jeu de cartes : il est trié pour vous permettre une prise en main progressive.

1 • Chaque joueur prend un feutre et un plateau individuel, placé face "icônes colorées".

2 • Le sablier est posé à portée de main de tous les joueurs.

3 • Si une carte *numéro* est au sommet du paquet (comme lors de votre première partie), posez-la au centre de la table.

4 • Placez entre les joueurs une pile composée des 5 premières cartes du paquet (la carte *générique* cachant les 4 cartes de votre partie).



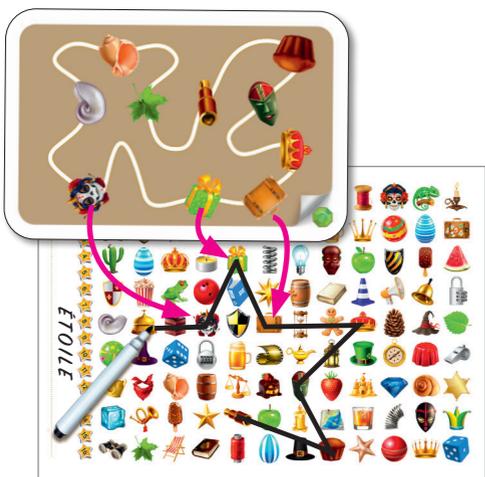
Exemple d'une mise en place pour 4 joueurs

PRÉSENTATION

Connecto propose 184 dessins-mystère !
Retrouvez les bonnes icônes de la carte *énigme*, reliez-les entre elles et devinez ce qui prend forme sous vos yeux

Comment jouer

Une partie est constituée de 8 énigmes montrant chacune des icônes, réparties sur un ou plusieurs chemins..



Après avoir révélé une énigme, les joueurs relient simultanément les icônes sur leur plateau, selon l'ordre indiqué par la carte.

Chaque joueur qui devine ce qu'il dessine, même avant d'avoir relié toutes les icônes, entoure 1 ⭐ (ou 2 s'il a été le plus rapide).

Après 8 énigmes, le vainqueur est celui qui a entouré le plus d'⭐.

Tutoriels

Afin de faciliter la prise en main du jeu, nous vous conseillons de suivre les 3 tutoriels, à la difficulté progressive.

Le Tutoriel 1 vous propose 3 parties pour vous familiariser avec le principe de base : **relier les icônes**.

Le Tutoriel 2 vous propose 3 nouvelles parties avec une règle supplémentaire : **encercler les icônes**.

Le Tutoriel 3 vous propose 3 nouvelles parties avec la dernière règle : **faire des arcs de cercle**

Au début de chaque "Tutoriel", retournez la carte numéro afin de voir l'exemple au dos.

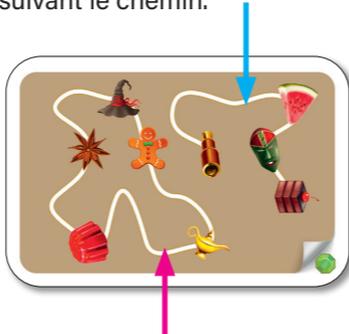
Note : Un rappel de la difficulté et de la partie en cours est indiqué dans le coin de la carte.



Parties 1 à 3

Tutoriel n°1 : traits droits
Exemple au dos de la carte *numéro 1*.

Pour chaque chemin ouvert : commencez depuis l'icône située à l'une des extrémités du chemin et reliez sur votre plateau toutes les icônes, en suivant le chemin.



Pour chaque chemin fermé : commencez depuis n'importe quelle icône et, en suivant le chemin dans le sens que vous souhaitez, reliez toutes les icônes sur votre plateau. Pensez à relier la dernière icône à la 1ère choisie.

Énigme décryptée

Dès qu'un joueur pense avoir deviné ce qu'il dessine (*rappel : même s'il n'a pas fini de relier toutes les icônes de l'énigme !*), il note sa réponse sur le côté de son plateau, retourne ce dernier ainsi que le sablier qu'il pose devant lui. Il ne peut plus modifier sa réponse.

Les autres joueurs disposent dès lors de 30 secondes pour continuer à relier les icônes et inscrire une réponse.

Astuce : il faut parfois tourner son plateau pour comprendre la forme dessinée !

Gagner des étoiles

Lorsque le sablier est écoulé, chaque joueur révèle sa réponse (s'il en a écrit une !).

Si les joueurs ne sont pas d'accord ou ont un doute sur ce que représente la forme dessinée, ils vérifient la réponse en page 6 de cette règle, en se référant au numéro dans le coin de la carte *énigme*.

Note : les synonymes sont validés. Par exemple, "bateau" et "navire" sont considérés comme une même bonne réponse. Par contre, la réponse "camion" n'est pas suffisante pour décrire un camion-poubelle ou un camion-citerne.

Pour le joueur qui a retourné le sablier :
✔ Si sa réponse est exacte, il entoure 2 ⭐ sur son plateau.
✘ En cas d'erreur, il efface 1 ⭐ ! S'il n'a aucune étoile entourée, rien ne se passe.

Pour tous les autres joueurs :
✔ Si leur réponse est exacte, ils entourent 1 ⭐ sur leur plateau.
✘ En cas d'erreur : rien ne se passe.

Conseil : s'il y a des joueurs de différents niveaux autour de la table, les plus experts peuvent tourner leur plateau à 180° lorsqu'ils gagnent une étoile.

Énigme suivante

1 - Chaque joueur efface son plateau (mais pas les étoiles entourées !).

2 - Si un joueur a gagné 2 ⭐ lors de l'énigme précédente, il retourne son plateau côté "icônes grises". Tous les autres joueurs utilisent le plateau côté "icônes colorées".

Note : A chaque nouvelle énigme, un seul joueur peut jouer côté "icônes grises".

3 - On passe à l'énigme suivante. Quand tout le monde est prêt, retournez la carte *énigme* (ou défaussez-la si vous avez déjà fait les 2 côtés de la carte).

Fin de partie

Après la 8^e et dernière énigme (soit 4 cartes recto-verso), le joueur qui a le plus d'⭐ entourées est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Préparation de la partie suivante :

Défaussez les 4 cartes *énigme* utilisées et rangez-les dans un sachet afin de ne pas rejouer avec, avant d'avoir résolu les 184 énigmes du jeu.

Placez la carte *générique* au-dessus du paquet de cartes *énigme* non jouées.

Note : si une carte *numéro* est au dessus du paquet, placez la carte *générique* sous celle-ci.



Parties 4 à 6

Tutoriel n°2 : cercle isolé.
Exemple au dos de la carte *numéro 2*. Lorsqu'une icône n'est pas sur un chemin, elle doit juste être encerclée.

Parties 7 à 9

Tutoriel n°3 : arc de cercle.
Exemple au dos de la carte *numéro 3*. Une icône est parfois accompagnée d'une *étoile filante* : il faut alors passer par cette icône en faisant un arc de cercle.

TUTORIEL EXPRESS

Pour expliquer rapidement Connecto à de nouveaux joueurs, entraînez-les avec une carte de chaque niveau :



(dans cet ordre).

VARIANTES

• **MODE ÉQUIPE (4 à 10 joueurs)**

Formez des équipes de 2, composées d'un *dessinateur* et d'un *guide*. Les *dessinateurs* s'assoient d'un côté de la table et les *guides* s'installent en face d'eux.

Utilisez la boîte du jeu pour dissimuler la carte aux *dessinateurs*. **Note** : pour plus de confort, les

