



CONNEX TEAM

 Jonathan Favre-Godal
Corentin Lebrat

De 3 à 6 joueur·euse·s ⚡ 15 minutes

Bienvenue dans Connex'Team, un jeu de coopération mêlant création et déduction ! Rassemblez votre équipe et connectez-vous au mieux pour remporter, ensemble, la partie.

Matériel



98 cartes
Idée



6 cartes
Objectif



6 cartes
Aide

Mise en place

Les joueur-euse-s jouent ensemble et forment une seule et même équipe.
Chaque membre de l'équipe prend :

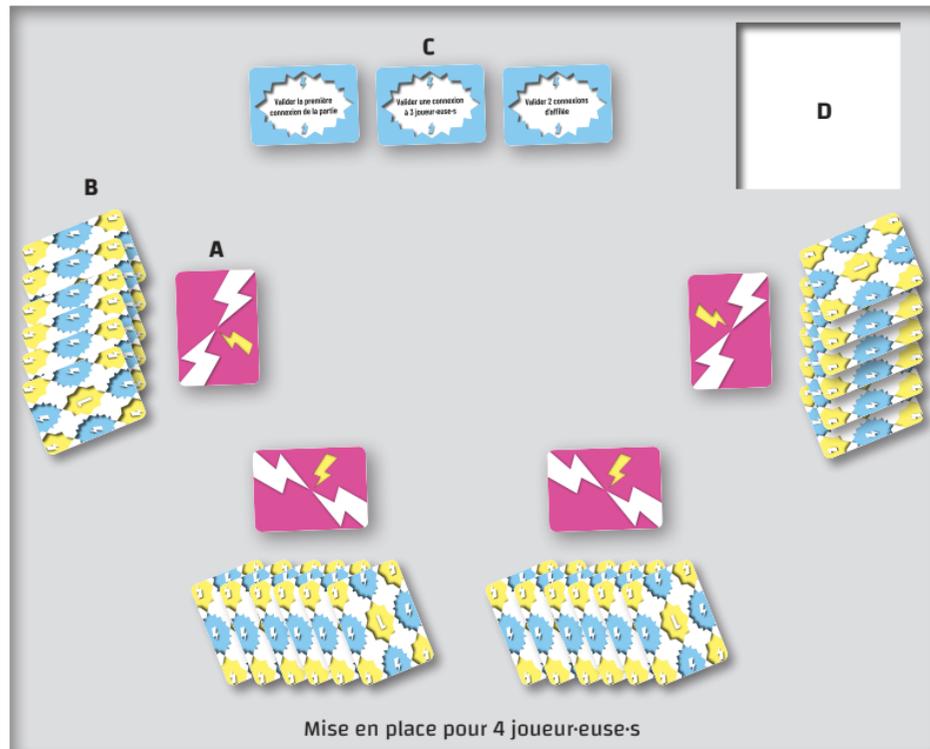
- une carte **Aide** (A) et la pose face visible devant lui-elle,
- des cartes **Idée** (B) au hasard :

Nombre de joueur-euse-s	Nombre de cartes par joueur-euse-s
3	8
4	6
5	5
6	4

Retrouvez la **variante 2 joueur-euse-s** page 9.

Prenez au hasard, 3 cartes **Objectif** (C) que vous placez face visible à la vue de tou-te-s. Les cartes **Objectif** restantes sont remises dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Déterminez l'équipier-ère qui débutera la partie. Il s'agit du-de la Capitaine. Placez à ses côtés le couvercle de la boîte de jeu. Le couvercle est considéré comme la **zone de scoring (D)** : zone où seront mises les cartes **Idée** et **Objectif** validées pour compter vos points en fin de partie.



Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en 2 phases distinctes.

1. Création des connexions

Lors de cette phase, en débutant par le-la Capitaine, chaque membre de l'équipe doit poser, à tour de rôle, une carte **Idée** sur la table :

• **Soit en créant une nouvelle connexion :**
pour cela la carte **Idée** est posée à l'écart des autres connexions déjà sur la table.



• **Soit en précisant une connexion existante :**
pour cela, la carte **Idée** est posée sur une connexion déjà existante constituée d'une ou plusieurs cartes **Idée**.



NB : une connexion peut être constituée d'autant de cartes **Idée** que vous le souhaitez. Chacune des cartes **Idée** d'une connexion doit être visible par les joueur·euse·s. Il est tout à fait possible de les consulter en les écartant légèrement. Toutefois, chaque carte doit rester dans la connexion où elle a été jouée.

Dès lors que chacun·e a joué toutes ses cartes **Idée**, la phase 2 débute.



2. Validation des connexions

Avant de débiter cette phase, défaussez toutes les connexions ne contenant qu'une seule carte **Idée**. Il y aura donc autant de mots à trouver qu'il y a de connexions d'au moins 2 cartes **Idée** sur la table.

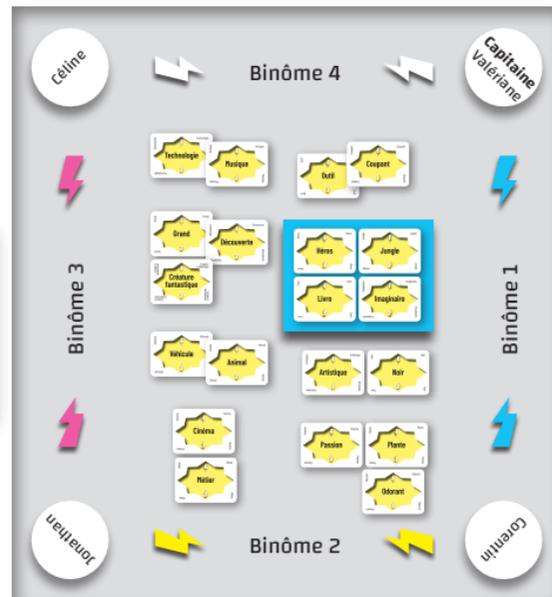


Lors de cette phase, la joueuse active ou le joueur actif va se connecter avec l'équipier·ère qui est à sa gauche. On appelle ça un **binôme de connexion** ⚡

À tout moment lors de cette phase, les membres de l'équipe peuvent discuter des connexions qu'ils-elles sont à même de réaliser.

Il est cependant interdit d'annoncer une réponse ou un exemple de réponse pouvant correspondre à une connexion.

Le-la Capitaine commence la phase en sélectionnant la connexion à valider en accord avec les autres membres de l'équipe.



Une fois la connexion choisie, le binôme de connexion peut prendre plusieurs secondes pour réfléchir, puis chaque membre du binôme **entre en connexion: ils-elles se regardent dans les yeux, collent leur index ⚡ et comptent jusqu'à 3, à voix haute, puis annoncent, en même temps, le mot de leur choix.**

Deux cas de figure se présentent alors :

❌ Le mot est différent

La connexion a échoué...

L'équipe ne marque pas de point. Défaussez la totalité des cartes de la connexion en question.

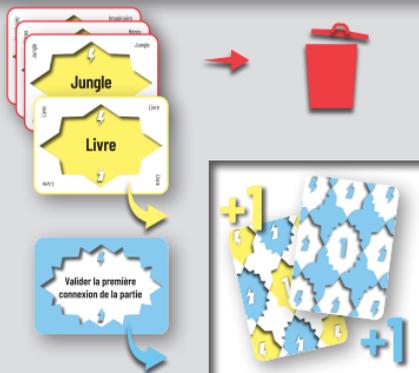


⚡ Le mot est le même

La connexion est validée !

L'équipe marque 1 point.

Pour symboliser cela, prenez une carte **Idée** de la connexion en question et placez là dans votre **zone de scoring**. Le reste des cartes de la connexion est défaussé. Si, dans le même temps, vous validez une carte **Objectif**, vous marquez 1 point supplémentaire. Prenez cette carte **Objectif** et placez-la dans votre **zone de scoring**.



NB : Si vous répondez à plusieurs cartes **Objectif** en une seule connexion réussie, vous ne marquez tout de même qu'un point. Choisissez la carte **Objectif** que vous prenez et placez-la avec vos points. Les autres cartes **Objectif** restent en place et devront être validées plus tard.

Important

Le mot annoncé ne doit pas être un mot présent sur les cartes **Idée** de la connexion ni un mot constitué de la même racine (ex : dire Cuisinier pour une connexion constituée de Cuisine et Métier n'est pas autorisé). Le mot peut être composé, il peut être une marque, un verbe, un prénom, un nom propre, etc. Il doit être en rapport avec les cartes **Idée** composant la connexion. Tout manquement à ces règles annulerait le point marqué.

Passez ensuite à une deuxième connexion à deviner. L'équipier-ère à gauche du-de la précédent-e joueur-euse actif-ve devient le-la joueur-euse actif-ve, choisit une connexion et tente de se connecter à son-sa voisin-e de gauche. Procédez exactement de la même manière que pour la première connexion. La phase de **Validation des connexions** se déroule ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de connexions de cartes **Idée** sur la table.

Les cartes Aide

Un-e membre de l'équipe peut désactiver sa carte **Aide** pour assister un binôme de connexion. Dans ce cas, les trois joueur-euse-s collent leur index et comptent jusqu'à 3 puis annoncent, en même temps, le mot auquel ils-elles pensent.

Si deux des trois joueur-euse-s ont annoncé le même mot, la connexion est validée.

Si aucun-e joueur-euse n'a annoncé le même mot, c'est un échec.



Fin de partie

Lorsqu'il n'y a plus de connexion sur la table et donc plus de mot à deviner, l'équipe calcule son score qui correspond au nombre de cartes dans la **zone de scoring** (1 point par carte **Idée** et par carte **Objectif**). Reportez-vous à l'**échelle de connexion** page 12 pour connaître le niveau de votre équipe.

Description des cartes Objectif

• Valider la première connexion de la partie

Mettez cette carte dans votre **zone de scoring**

lorsque vous validez la première connexion de votre partie.

En cas d'échec sur la première connexion, défaussez cet objectif.

• Valider la dernière connexion de la partie

Mettez cette carte dans votre **zone de scoring** lorsque vous validez la dernière connexion de votre partie.

En cas d'échec sur la dernière connexion, défaussez cet objectif.

• Valider une connexion à 3 joueur-euse-s

Pour cet objectif, un-e troisième joueur-euse doit désactiver sa carte **Aide** et se joindre au binôme de connexion.

Mettez cette carte dans votre **zone de scoring** si les trois joueur-euse-s annoncent tou-te-s le même mot en même temps.

En cas d'échec, vous pourrez retenter cet objectif tout au long de la partie, jusqu'à aboutir à une réussite, tant qu'il reste aux joueur-euse-s des cartes **Aide** actives.

• Valider une connexion de 3 cartes ou plus

Mettez cette carte dans votre **zone de scoring** si vous validez une connexion constituée de 3 cartes **Idée** ou plus.

En cas d'échec, vous pourrez retenter cet objectif tout au long de la partie, jusqu'à aboutir à une réussite, tant qu'il reste des connexions constituées de 3 cartes **Idée** ou plus en jeu.

• Valider 2 connexions d'affilée (x2)

Mettez cette carte dans votre **zone de scoring** si vous validez deux connexions d'affilée.

En cas d'échec, vous pourrez retenter cet objectif tout au long de la partie, jusqu'à aboutir à une réussite, tant qu'il reste des connexions en jeu.



Variante 2 joueur-euse-s

Chaque joueur-euse prend 6 cartes **Idée**.

Créez un tas de 12 cartes face cachée. Le jeu se déroule normalement à l'exception suivante : dès qu'un-e joueur-euse joue une carte, il-elle doit prendre la première carte du tas et l'ajouter à sa main. Quand le tas de 12 cartes est épuisé, les joueur-euse-s jouent simplement avec les cartes restantes dans leurs mains. N'utilisez pas l'objectif **Valider une connexion à 3 joueur-euse-s** ni les cartes **Aide**.

Les Challenges !

Voici une nouvelle façon de teinter vos parties. Annoncez un thème au début d'une partie et lancez-vous ! **Validez des connexions** en trouvant des personnages, noms, objets, et lieux en rapport avec le thème choisi.

Choisissez un thème ou inventez le vôtre !

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Titres de films | <input type="checkbox"/> L'Asie |
| <input type="checkbox"/> Littérature | <input type="checkbox"/> Que pour les adultes |
| <input type="checkbox"/> Culture Geek | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Contes et légendes | <input type="checkbox"/> |

Vous pouvez retrouver la fiche **Les Challenges** en téléchargement sur notre site : www.grrre-games.com

Valider des connexions dans le thème choisi



< 3
connexions
validées dans
le thème choisi
ou < 8 points



Bonne équipe
> ou = 8 points
et 3 connexions
validées dans
le thème choisi



Excellente équipe
> ou = 8 points
et 4 connexions
validées dans
le thème choisi



Symbiose totale
> ou = 8 points
et 5 connexions
validées dans
le thème choisi

Les Missions ! jouable dès 3 joueur·euse·s

Les missions représentent une succession d'épreuves que l'équipe doit réussir ensemble pour progresser et devenir la Connec'Team suprême !

En l'absence de mention spécifique dans les missions, les règles du jeu s'appliquent normalement.

Vous pouvez retrouver la fiche **Les Missions** en téléchargement sur notre site : www.grrre-games.com

1 ■

Connexions assistées
Validez les 3 objectifs en jeu.

■ ■ ■

✗ L'équipe ne parvient pas à valider les 3 objectifs ou score < 6

■	■	■
Bonne équipe	Excellente équipe	Symbiose totale
6 - 10	11 - 13	14 - 15

2 ■

Connexions étendues
Réussir 3 connexions de 3 cartes Idées ou plus.

■ ■ ■

✗ L'équipe ne parvient pas à valider 3 connexions de 3 cartes ou plus ou score < 6

■	■	■
Bonne équipe	Excellente équipe	Symbiose totale
6 - 10	11 - 12	13 - 14

3 ■

Connexions brouillées
Jouez sans communiquer en phase de **Création des connexions**.

✗ L'équipe communique pendant la phase de **Création de connexion** ou score < 6

■	■	■
Bonne équipe	Excellente équipe	Symbiose totale
6 - 10	11 - 13	14 - 15

4 ■

Connexions ciblées
Mettez en place 4 objectifs au lieu de 3 et validez-les tous.

■ ■ ■ ■

✗ L'équipe ne parvient pas à valider les 4 objectifs ou score < 9

■	■	■
Bonne équipe	Excellente équipe	Symbiose totale
9 - 12	13 - 14	15 - 16

5 ■

Connexions instantanées
Lorsqu'un binôme rate une connexion, l'un·e des deux doit mettre sa carte **Aide** sur sa face inactive.

✗ Si un·e joueur·euse doit désactiver sa carte **Aide** et qu'elle est déjà sur sa face inactive ou score < 8

■	■	■
Bonne équipe	Excellente équipe	Symbiose totale
8 - 10	11 - 13	14 - 15

6 ■

Connexions programmées
Valider 4 connexions de 2 cartes et valider les 3 objectifs tirés au sort au début de la partie.

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

✗ L'équipe ne parvient pas à valider les 3 objectifs en jeu ainsi que les 4 connexions de 2 cartes **Idée** ou score < 10

■	■	■
Bonne équipe	Excellente équipe	Symbiose totale
10 - 11	12 - 13	14 - 15

7 ■

Connexions télépathiques
L'objectif **Valider une connexion** à 3 joueur·euse·s ne doit pas être utilisé. Jouez sans carte **Aide**, et sans communiquer verbalement et gestuellement durant les phases de **Création de connexions** et de **Validation des connexions**. Durant la **Validation des connexions**, l'équipier·ère actif·ve décide seul·e de la connexion à valider par le binôme de connexion.

✗ L'équipe communique pendant le jeu ou score < 10

■	■	■
Bonne équipe	Excellente équipe	Symbiose totale
10 - 11	12 - 13	14 - 15



• Crédits •



Auteurs : Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat
Design graphique et mise en page : Valériane Holley
Typographies : Changa - Copyright (c) 2019 par Eduardo Tunni
Barlow Condensed - Copyright (c) 2019 par Jeremy Tribby

Remerciements :
Tom, Pti'ju, Camille Bonnard, Quentin Guidotti, Stéphane Belot