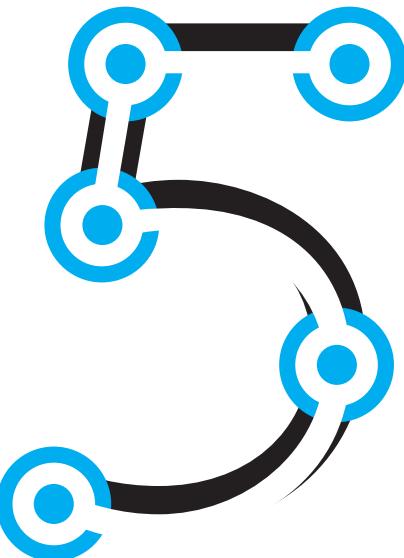


Connect ©



Think. Move. Connect.



A game by Giangiacomo Borghese

Connect

[©]

Think. Move. Connect.

PRODUCT BY



BACK2BRAIN.COM

CONCEPT & GAME DESIGN | GIACOMO BORGHESE

GRAPHIC DESIGN | GIACOMO BORGHESE, RANIERI PANCHETTI

DIGITAL VERSION | OSCAR TALAMO

RULEBOOK | DANIELE ZAMPA



2 > 5 | 14+



Product by BACK2BRAIN SRL
Viallorio Alibrandi 18c / 00165 Roma
back2brain.com
facebook.com/Back2brain

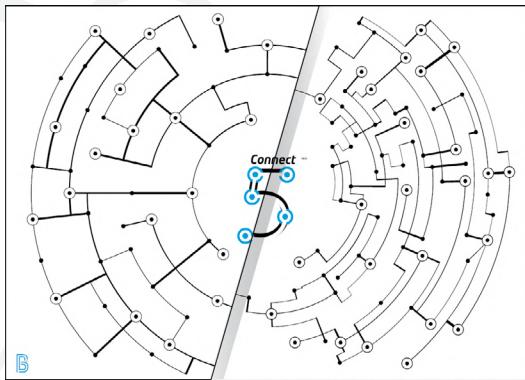


DEP636419737971705305
Back2brain S.r.l.
Via Ilario Alibrandi 18C 00165 Roma



Contenuto del gioco

- Questo manuale
- 125 pedine (25 rosse, 25 blu, 25 viola, 25 gialle e 25 verdi)
- 5 bustine di plastica
- Doppio tabellone di gioco



Descrizione del gioco

- Il giocatore che colleziona più punti vince la partita.
- I punti si accumulano sia mangiando le pedine avversarie (1 punto per ciascuna pedina mangiata), sia facendo **Connect 5** (5 punti).
- Una volta che uno dei giocatori fa **Connect 5** il round termina.

Regolamento

Vince il giocatore che alla fine dei round ha accumulato più punti.

Se durante un round nessuno dei giocatori fa **Connect 5** o non ci sono più caselle disponibili e non è possibile fare altre mosse, si procede al calcolo del punteggio delle pedine mangiate da ciascun giocatore.

Per fare **Connect 5** è necessario che un giocatore abbia 5 delle sue pedine collocate senza ostacoli una dopo l'altra su punti adiacenti.

Modalità di gioco

Connect 5 prevede due modalità di gioco:

PARTITA RAPIDA

La partita termina quando uno dei giocatori fa **Connect 5** e si procede al conteggio dei punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.

PARTITA A ROUND

Le partite si disputano a round, in base al numero di giocatori:

2 giocatori = 2 round

3 giocatori = 3 round

4 giocatori = 4 round

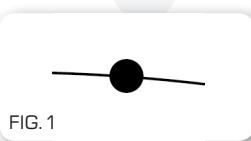
5 giocatori = 5 round

I giocatori, in senso orario, inizieranno un round una volta ciascuno. Ogni round termina quando uno dei giocatori fa **Connect 5** e si procede al conteggio dei punti che verranno sommati ai punti dei round successivi.

Il giocatore, che alla fine dell'ultimo round, totalizza il maggior numero di punti vince la partita.

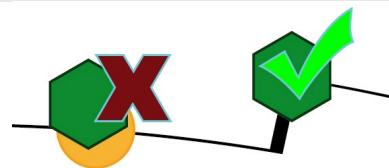
Come si gioca

I giocatori, dopo aver deciso chi comincia, posizionano in senso orario uno dopo l'altro una delle loro pedine in un qualunque punto del circuito contrassegnato da un pallino nero singolo (fig. 1) o cerchiato (fig. 2).

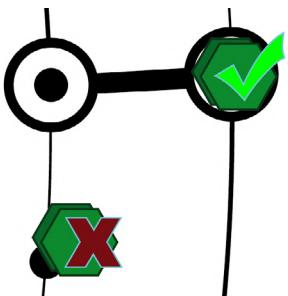


Nei turni successivi ogni giocatore avrà la possibilità di effettuare una delle seguenti mosse:

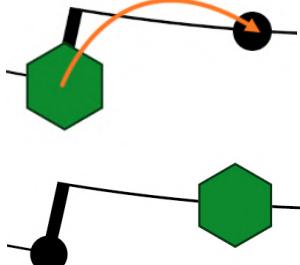
- Aggiungere una pedina su uno qualunque dei punti del circuito (nero o cerchiato) purché sia libero da pedine avversarie.



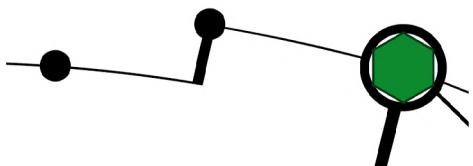
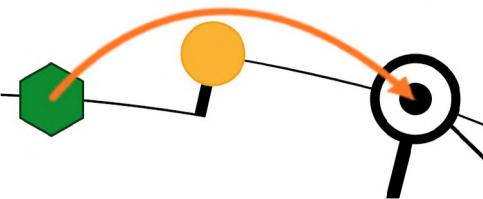
- Mettere una pedina sopra ad un'altra sua pedina, purché questa si trovi su pallino nero cerchiato.



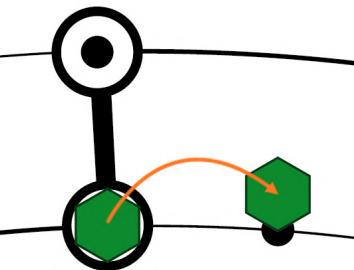
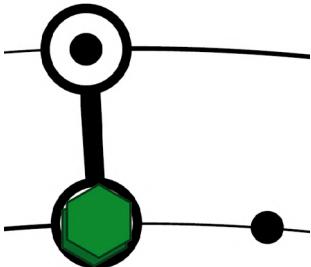
- Spostare una delle sue pedine dal punto in cui si trova ad uno adiacente.



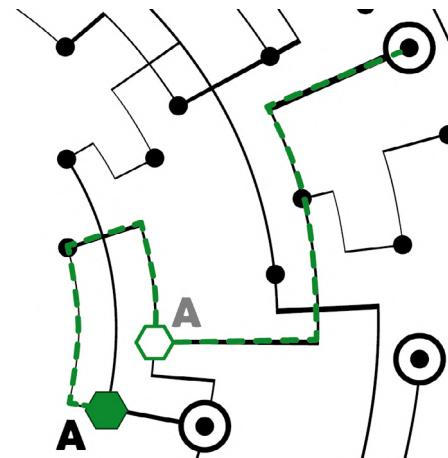
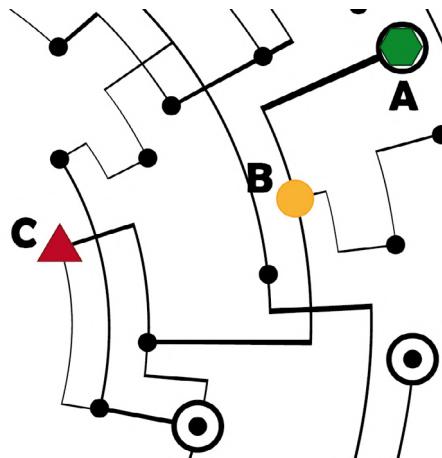
- Mangiare una pedina avversaria scavalcandola, purché il punto successivo a questa sia libero.



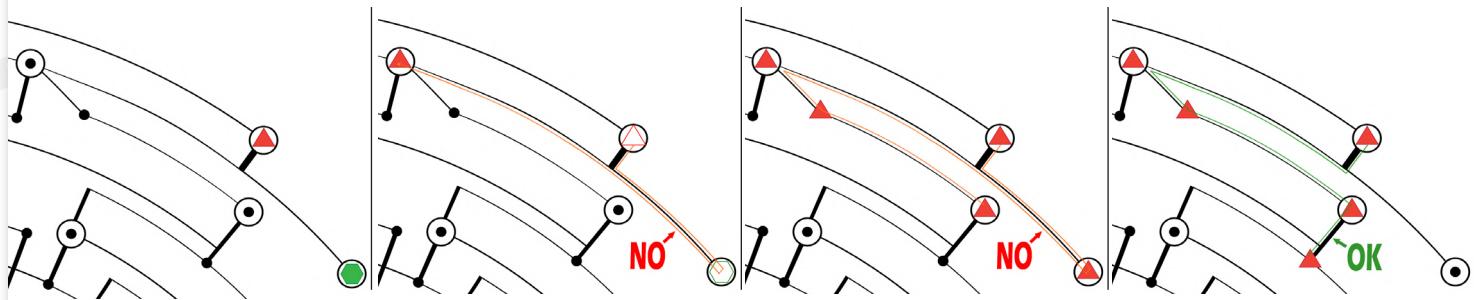
- Dividere una pedina doppia in due pedine singole, muovendone una e lasciando l'altra sul punto di origine.



- Eseguire mangiate multiple, purché gli spazi di arrivo siano liberi.



- Non è possibile mangiare una pedina e ne fare **Connect 5** ripercorrendo a ritroso un tratto appena usato come indicato negli esempi seguenti.



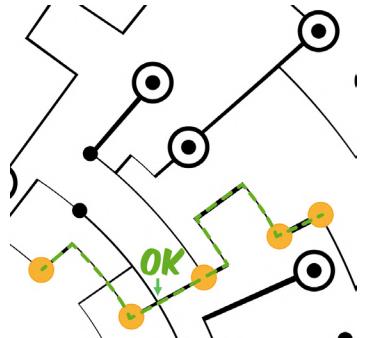
Casi specifici

- Le pedine doppie non possono essere mangiate dalle pedine singole.
- Le pedine doppie possono mangiare le pedine singole.
- Le pedine doppie possono mangiare ed essere mangiate da altre pedine doppie avversarie.
- Le pedine doppie si possono spostare solo tra i punti adiacenti "cerchiati" del circuito.
- Se una pedina doppia può mangiare un'altra pedina doppia potrà farlo solo a patto che il punto di arrivo sia cerchiato e libero. Diversamente, una pedina doppia può mangiare una pedina singola ma dovrà essere divisa se il punto di arrivo della mossa non è cerchiato.
- Quando una pedina di un giocatore si trova su un punto del tabellone posizionato tra due altri punti cerchiati e su questi sono presenti su ciascuno una pedina di un altro giocatore, quest'ultimo potrà, al proprio turno, mangiare la pedina centrale dell'avversario con una delle due sue pedine laterali, creando di conseguenza una pedina doppia.
- Nel caso in cui la pedina centrale dovesse essere doppia, questa manovra non sarà pertanto possibile.
- Sarà invece possibile effettuare questa mossa solo nel caso in cui nella casella di partenza si trovi una pedina doppia e nella casella di arrivo una solamente.
- Il giocatore potrà quindi mangiare la pedina singola posta nel mezzo, spostando una sola delle pedine e formando quindi una pedina doppia nel punto di arrivo.

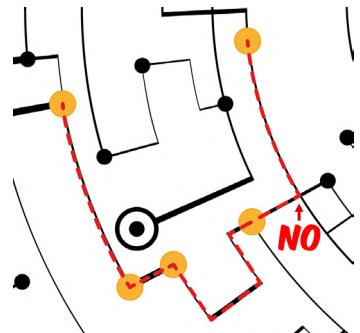
Muoversi sul circuito

Le pedine si muovono solo sui punti contrassegnati da un pallino nero singolo o cerchiato, purché questi siano adiacenti. Quando due linee si incrociano, non è possibile "svoltare" in un'altra direzione. Questo è lecito solo nelle connessioni a "T", svoltando a destra o a sinistra.

- Per fare **Connect 5** è necessario che un giocatore abbia 5 pedine sue collocate senza ostacoli una dopo l'altra su punti adiacenti

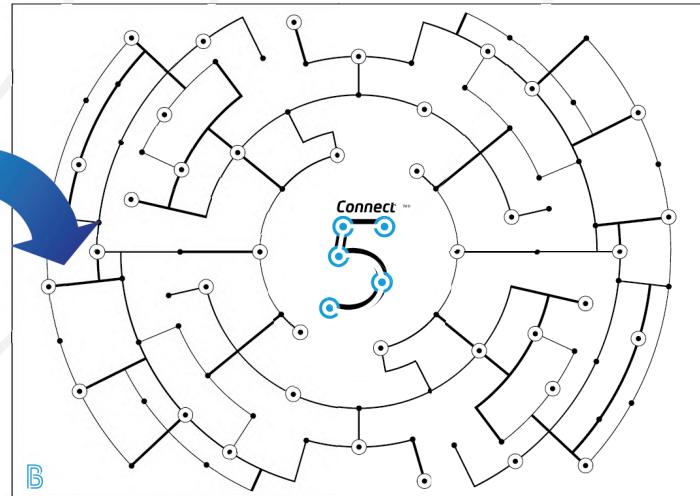
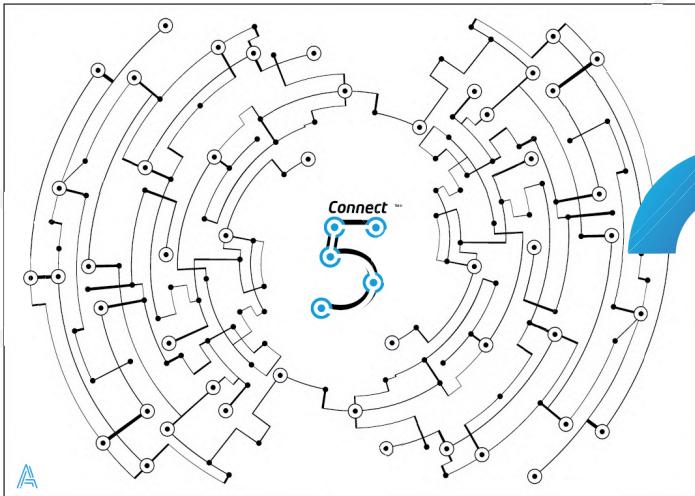


- La sequenza **Connect 5** non è valida se questa viene realizzata "svoltando" ad un incrocio privo di punto, singolo o cerchiato.



Il doppio tabellone

Il tabellone di **Connect 5** ha 2 lati! Uno per le sfide **Base** e l'altro per quelle **Avanzate!**



Il lato contrassegnato dalla lettera "B" mostra il tabellone **Base**.

Studiato per dare ai principianti la possibilità di esplorare le meccaniche del gioco in modo graduale.

Il tabellone Base, offre comunque anche ai giocatori più esperti un buon livello di sfida.

Il lato contrassegnato dalla lettera "A" mostra il tabellone **Avanzato**.

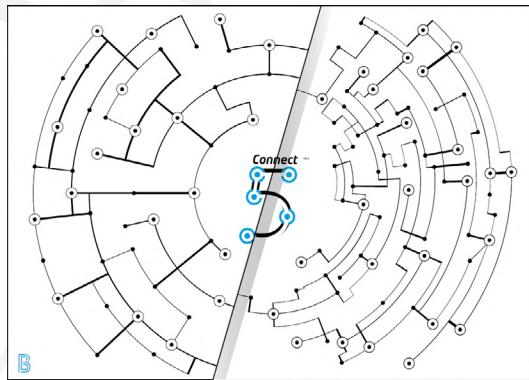
Percorsi più insidiosi e più articolati, pensato per i veri campioni di **Connect 5**!

N.B. tutte le regole del gioco sono applicate su entrambi i tabelloni.



Box content

- The present instructions manual
- 125 tokens (25 red, 25 blue, 25 purple, 25 yellow, 25 green)
- 5 plastic bags
- Double game board



Game description

- The player who scores the most points, wins the game.
- You can score points eating your opponents tokens (1 point each eaten token) or achieving a **Connect 5** (5 points).
- Once any player achieves **Connect 5**, the round is over.

Rules

The player who, at the end of all rounds scores more points, wins the game.

If, during a round, none of the players scores a **Connect 5** or if there are no more available free dots on the game board and it's not possible to place or move any token, the round is over and the final score is calculated counting the tokens that have been eaten by each player.

To score **Connect 5**, a player must have 5 of his tokens placed on 5 consecutive dots on the game board, without any obstacle.

Game modes

Connect 5 can be played in 2 modes:

QUICK GAME

The game is over when one player scores **Connect 5**. Total scores are calculated and the winner is determined.

The player with the highest number of points, wins the game.

FULL GAME

A game is composed by several rounds, depending on the number of players:

2 players = 2 round

3 players = 3 round

4 players = 4 round

5 players = 5 round

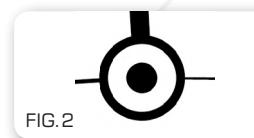
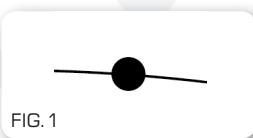
Each player, going clockwise, starts a round first. Each round terminates when one of the players scores **Connect 5**.

Each player score is calculated and is summed to the score of the following rounds.

The player who, at the end of the last round, has the higher number of points, wins the game.

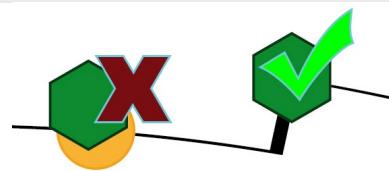
How to play

After having decided which player will play first, each player – going clockwise – places one token on a single dot (fig. 1) or on a circled dot (fig. 2).

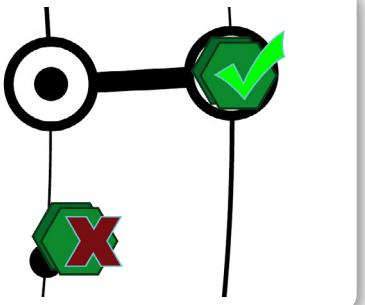


In the following turns, each player will be able to execute one of the following moves:

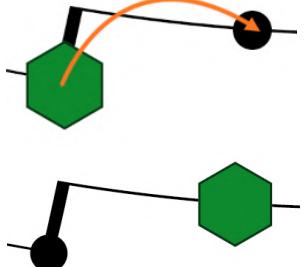
- Place a token on any dot (single or circled) on the game board, if it's free from other players' token.



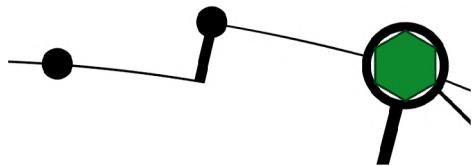
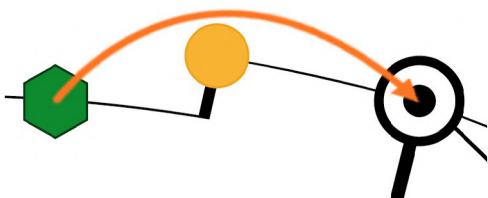
- Stack a token on top on another of his token, if the latter is on a circled dot.



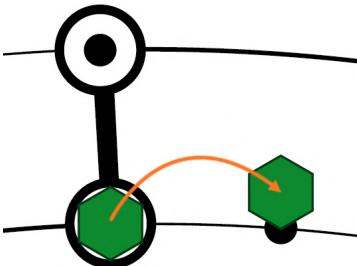
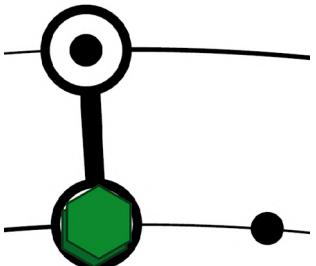
- Move any of his token from the dot it's placed to an adjacent dot.



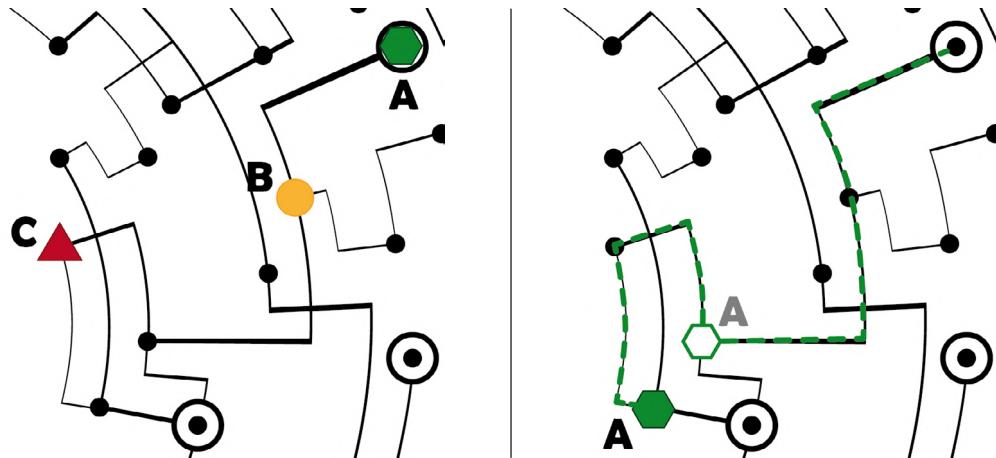
- Eat an opponent's token jumping over it, if the landing dot is free from anyone's token.



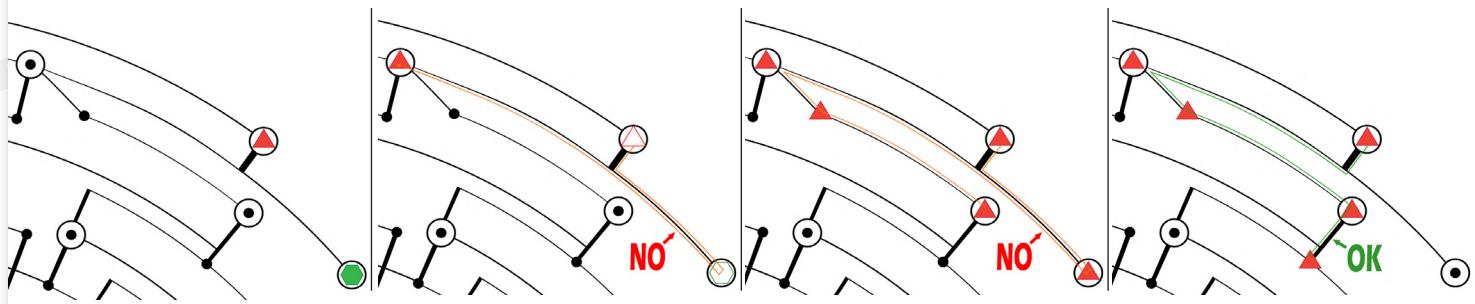
- Unstack a double token into 2 separate single tokens, leaving one on the original dot and moving the other one on an adjacent dot, if free.



- Eat multiple opponent's token if the landing dots are free.



- It's not allowed to eat a token or score **Connect 5** using again a line that has just been used, like in the following examples.



Exceptions

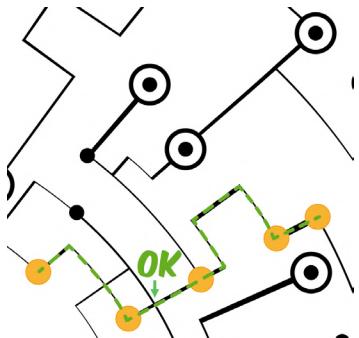
- Double tokens can't be eaten by single tokens.
- They can eat single tokens.
- They can eat and be eaten by opponents' double tokens.
- Double tokens can only move between adjacent circled dots on the game board.
- A double token can eat another double token only if the landing dot is a free circled dot. A double token can eat a single token but if the landing dot is a single dot, it has to be split in 2 separate single tokens
- If a player token is placed between 2 circled dots where 2 tokens of another players are placed, the latter will be allowed, during his own turn, to eat the first player token with one of the 2 tokens he owns and therefore create a double token.
- The previous manouver is not allowed if the first player's token is a double token.
- On the contrary, the manouver is allowed if the starting token of the second player is a double token and the landing token is a single token .
- In the above situation, the second player will be allowed to eat the first player token moving the upper token from the double token and stacking it on top of the landing single token, creating a new double token on the landing dot.

Moving around on the game board

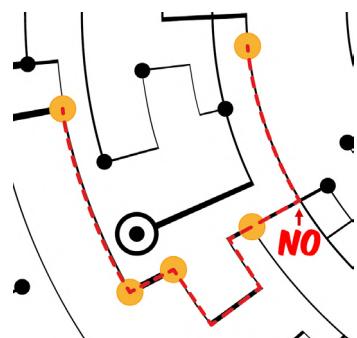
Tokens are only allowed to move from the dot they are originally placed upon to an adjacent one (single or circled).

It is only allowed to "turn" to a different directions when the token encounters a "T" connection, not when to lines cross each other.

- To score **Connect 5** a player has to place 5 tokens on 5 consecutive dots without obstacles.

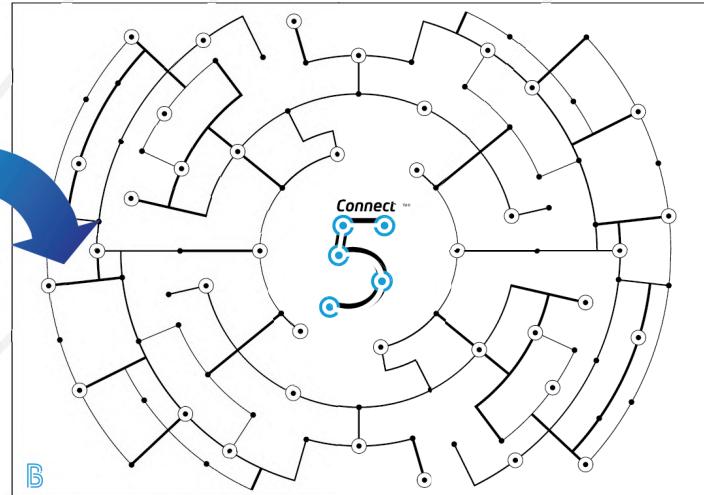
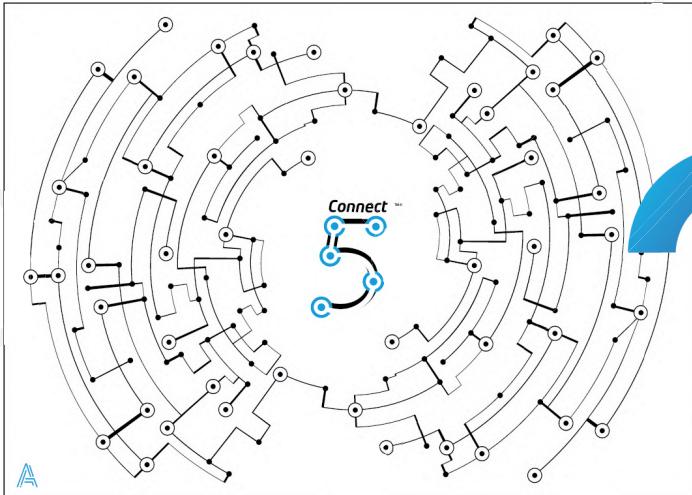


- It is not possible to score **Connect 5** if this is achieved changing direction where 2 lines cross without a dot.



The double board game

Connect 5 game board has 2 sides, one for **basic games**, one for **advanced games**!



The side labeled as "**B**" is the **Basic** game board.

It's suitable for new players who want to gradually explore the game mechanics.

Nevertheless, the basic board offers a consistent challenge level also to more experienced players.

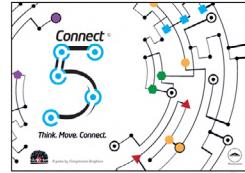
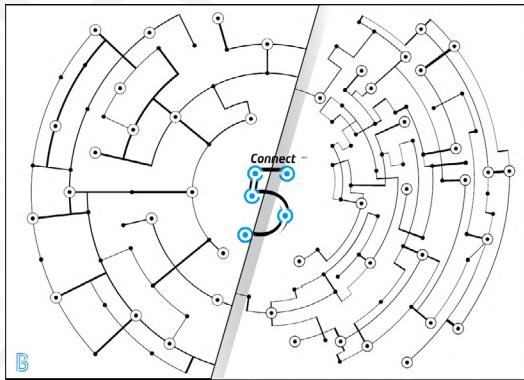
The side labeled as "**A**" is the **Advanced** game board and offers more challenging game paths presenting a harder challenge for the real **Connect 5** champions!

PLEASE NOTE: all game rules applies to both game boards.



Inhalt des spiels

- Dieses Handbuch
- 125 Figuren (25 rote, 25 blaue, 25 violette, 25 gelbe und 25 grüne)
- 5 Plastiktüten
- Doppeltes Spielbrett



Beschreibung des spiels

- Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.
- Punkte sammeln sich entweder durch das Essen der gegnerischen Figuren (1 Punkt für jede gegessenen Figur) oder durch **Connect 5** (5 Punkte).
- Sobald ein Spieler **Connect 5** schafft, endet die Runde.

Regeln

Der Spieler, der am Ende der Runde die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Wenn während einer Runde keiner der Spieler **Connect 5** schafft oder keine weiteren Felder verfügbar sind und keine anderen Züge möglich sind, wird die Punktzahl der von jedem Spieler verzehrten Figuren berechnet.

Für **Connect 5** ist es erforderlich, dass ein Spieler 5 seiner Spielfiguren an benachbarten Punkten hintereinander ohne Hindernisse platziert.

Spielmodi

Connect 5 bietet zwei Spielmodi:

SCHNELLES SPIEL

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler **Connect 5** schafft und mit dem Punktezählen beginnt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

RUNDENMATCH

Die Spiele werden in Runden gespielt, basierend auf der Anzahl der Spieler:

2 Spieler = 2 Runden

3 Spieler = 3 Runden

4 Spieler = 4 Runden

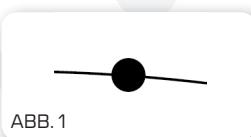
5 Spieler = 5 Runden

Die Spieler starten im Uhrzeigersinn jeweils eine Runde. Jede Runde endet, wenn einer der Spieler **Connect 5** schafft, und zählt die Punkte, die zu den Punkten der folgenden Runde addiert werden.

Der Spieler, der am Ende der letzten Runde die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

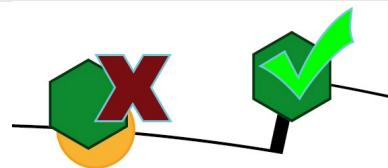
Wie man spielt

Nachdem entschieden wurde, wer beginnt, positionieren die Spieler eine ihrer Figuren im Uhrzeigersinn nacheinander an einer beliebigen Stelle der Strecke, die mit einem einzigen schwarzen Punkt (Abb. 1) oder einem Kreis (Abb. 2) markiert wird.

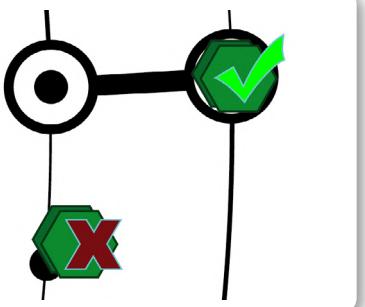


In den nachfolgenden Runden hat jeder Spieler die Möglichkeit, einen der folgenden Züge auszuführen:

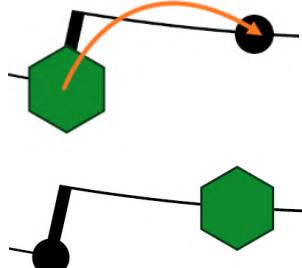
- Hinzufügen an einem beliebigen Punkt der Strecke (schwarz oder eingekreist), sofern dieser keine gegnerischen Steine enthält.



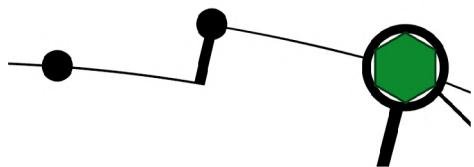
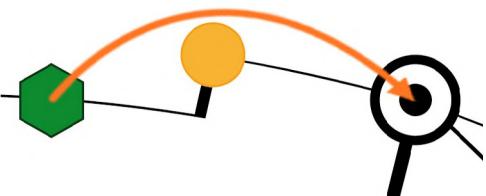
- Ablegen einer Figur auf einer anderen Figur, sofern sie sich auf einem schwarzen eingekreisten Punkt befindet.



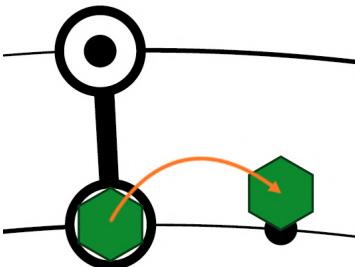
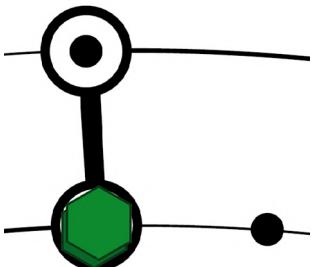
- Bewegen einer seiner Figuren von einem benachbarten Punkt aus.



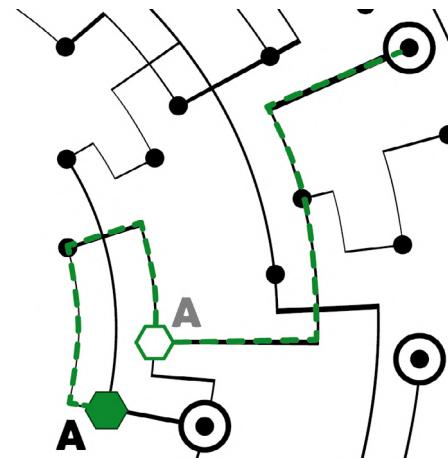
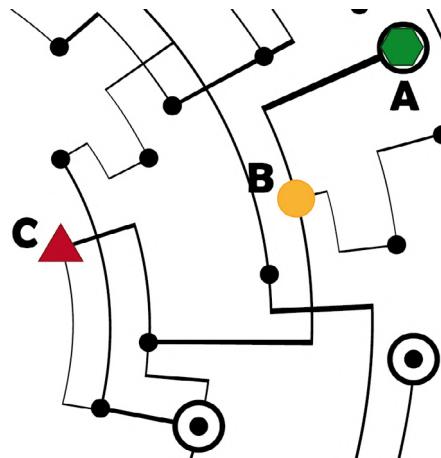
- Essen einer gegnerischen Figur durch überholen, sofern der Punkt hinter ihm frei ist.



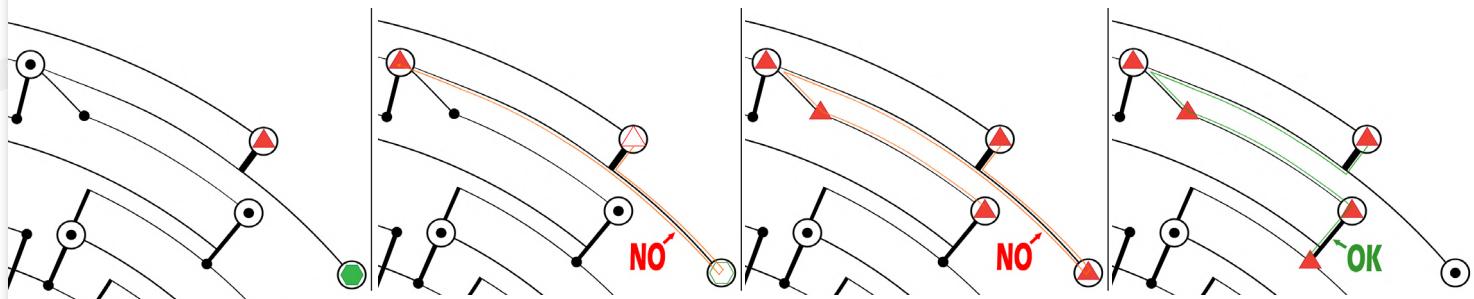
- Teilen einer Doppelfigur in zwei Einzelfiguren, indem eine bewegt und die andere am Ursprungspunkt gelassen wird.



- Ausführen mehrerer Mahlzeiten, solange die Ankunftsräume frei sind.



- Es ist nicht möglich, eine Figur zu essen und **Connect 5** zu schaffen, indem man sich entlang einer gerade benutzten Strecke rückwärts bewegt, wie in den folgenden Beispielen gezeigt.



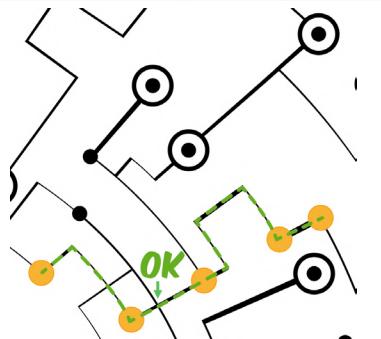
Spezifische Fälle

- Die Doppelfiguren sie können nicht von Einzelfiguren gegessen werden.
- Die Doppelfiguren sie können Einzelfiguren essen.
- Die Doppelfiguren sie können essen und von anderen gegnerischen Doppelfiguren verzehrt werden.
- Doppelfiguren können nur zwischen benachbarten "eingekreisten" Punkten auf der Strecke verschoben werden.
- Andernfalls kann eine Doppelfigur eine Einzelfigur fressen, sie muss jedoch geteilt sein, wenn der Ankunftsplatz der Bewegung nicht eingekreist ist.
- Wenn eine Doppelfigur eine andere Doppelfigur essen kann, ist dies nur möglich, wenn der Ankunftsplatz eingekreist und frei ist.
- Wenn sich eine Figur eines Spielers auf einem Punkt auf dem Spielbrett befindet, der sich zwischen zwei anderen eingekreisten Punkten befindet, und wenn sich eine Figur eines anderen Spielers auf jedem von ihnen befindet, kann er in seinem Zug die Mittelfigur des Gegners mit einem seiner beiden Seitenfiguren essen, wodurch ein Doppelstück entsteht.
- Falls die Mittelfigur doppelt sein sollte, ist dieses Manöver nicht möglich.
- Es ist stattdessen nur möglich, diese Bewegung auszuführen, wenn eine Doppelfigur im Startfeld und nur eine im Zielfeld gefunden wird.
- Der Spieler kann dann die in der Mitte platzierte Einzelfigur essen, indem er nur eine der Figuren bewegt und dann am Ankunftsplatz eine Doppelfigur bildet.

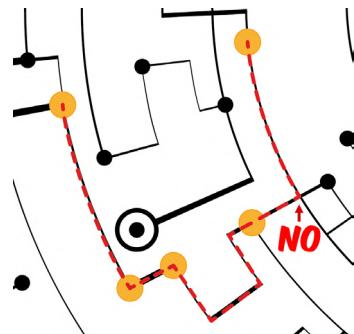
Bewegung auf der Strecke

Die Figuren bewegen sich nur an den Punkten, die mit einem einzelnen schwarzen oder eingekreisten Punkt markiert sind, sofern sie benachbart sind. Wenn sich zwei Linien kreuzen, ist es nicht möglich, in eine andere Richtung zu "drehen". Dies ist nur bei "T" Verbindungen zulässig, wenn nach rechts oder links gedreht wird.

- Für **Connect 5** ist es erforderlich, dass ein Spieler 5 Figuren an benachbarten Punkten hintereinander ungehindert platziert hat.

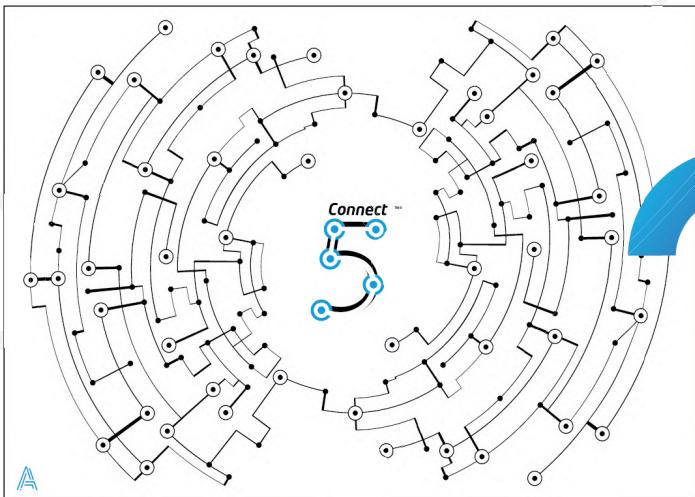


- Die Sequenz **Connect 5** ist nicht gültig, wenn dies durch "Drehen" zu einem Schnittpunkt ohne Punkt (einzelne oder eingekreist) erfolgt.

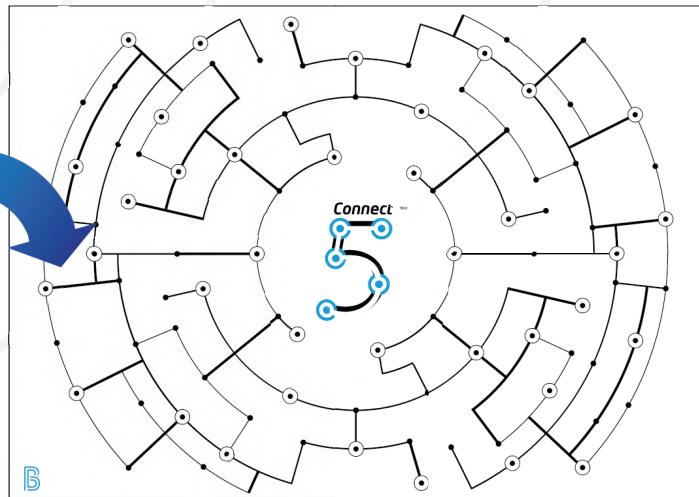


Das doppelte spielbrett

Das Spielbrett von **Connect 5** hat zwei Seiten! Eine für die **grundlegenden** Herausforderungen und die andere für die **fortgeschrittenen**!



A



B

Die mit dem Buchstaben "B" markierte Seite zeigt das **Basisbrett**.

Es wurde entwickelt, um Anfängern die Möglichkeit zu geben, die Spielmechanismen schrittweise zu erkunden.

Das Basisbrett bietet jedoch auch den erfahrensten Spielern eine gute Herausforderung.

Die mit dem Buchstaben "A" markierte Seite zeigt das **erweiterte** Spielbrett.

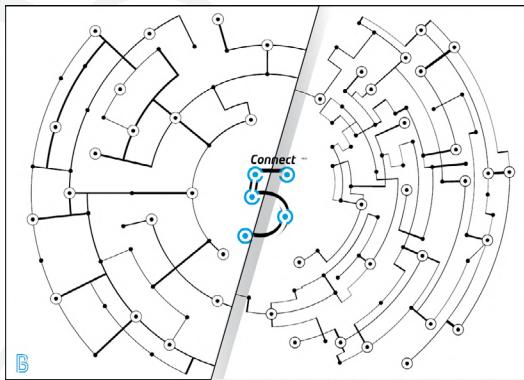
Hinterlistigere und artikuliertere Pfade, die für echte **Connect 5**-Champions konzipiert wurden!

N.B. Alle Spielregeln werden auf beiden Brettern angewendet.



Contenu

- Livret de règles
- 125 pions (25 rouges, 25 bleus, 25 violettes, 25 jaunes et 25 verts)
- 5 sachets en plastique
- Un double plateau de jeu



But du jeu

- Le joueur qui gagne le plus de points remporte la partie.
- On gagne des points en mangeant des pions de l'adversaire (1 point pour chacun) ou en faisant un **Connect 5** (5 points).
- La manche se termine lorsque l'un des joueurs fait un **Connect 5**.

Règles

Le joueur qui a gagné le plus de points à la fin de la dernière manche remporte la partie.

Si au cours d'une manche aucun joueur ne fait de **Connect 5**, s'il ne reste plus de cases disponibles ou s'il est impossible de faire d'autres déplacements, on compte alors les points accumulés par chacun des joueurs.

Pour faire un **Connect 5** il faut que 5 pièces soient alignées l'une dernière l'autre, qu'aucun obstacle ne les sépare, et qu'elles soient placées sur des cases contigües.

Déroulement

On peut jouer à **Connect 5** de deux façons:

PARTIE RAPIDE

La partie se termine quand un des joueurs fait un **Connect 5** et quand on a compté les points.

Le joueur qui a gagné le plus de points remporte la partie.

PARTIE EN PLUSIEURS MANCHES

Les parties comprennent plusieurs manches. Le nombre de manches dépend du nombre de joueurs:

2 joueurs = 2 manches

3 joueurs = 3 manches

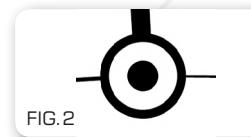
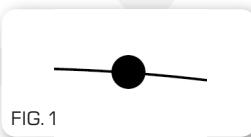
4 joueurs = 4 manches

5 joueurs = 5 manches

En suivant le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs commencent tour à tour une manche. Chaque manche se termine lorsque l'un des joueurs fait un **Connect 5**. On compte alors le nombre de points et on fait la somme des points remportés auparavant dans les manches précédentes. **Quand la dernière manche se termine, le joueur qui a accumulé le plus de points remporte la partie.**

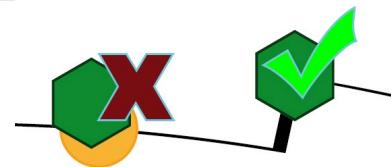
Commencer la partie

Décidez tout d'abord qui va commencer la partie. Ensuite, chaque joueur, à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, place un pion sur n'importe quelle case du plateau représentant un point (fig. 1) ou un point entouré d'un cercle (fig. 2).

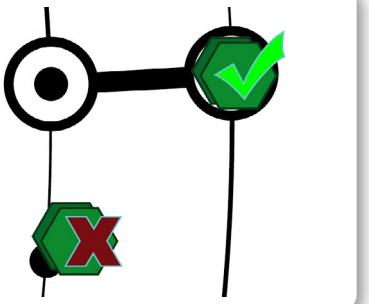


Au cours des tours qui suivront, chaque joueur pourra effectuer un des déplacements suivants:

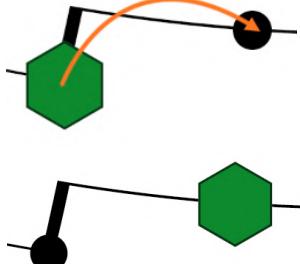
- Placer un autre pion sur n'importe quelle case du circuit (représentant un point ou un point entouré d'un cercle) à condition qu'elle ne soit pas déjà occupée par une pièce adverse.



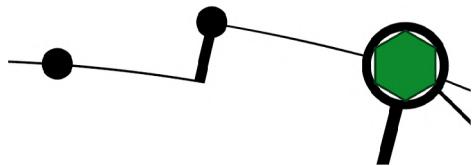
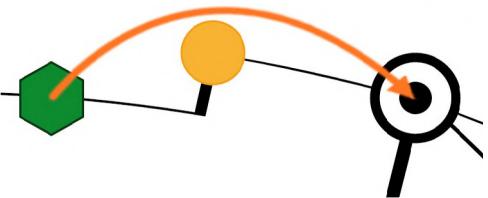
- Placer un pion sur un autre de ses propres pions, à condition que ce dernier se trouve sur une case représentant un point entouré d'un cercle.



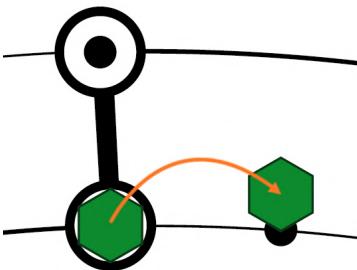
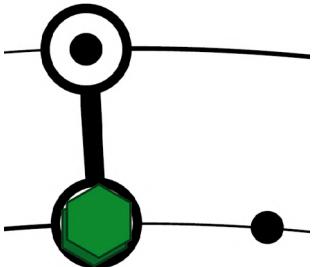
- Déplacer un pion d'une case, de la case de départ à une autre contigüe.



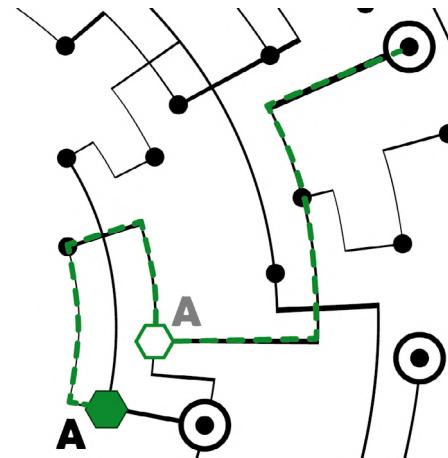
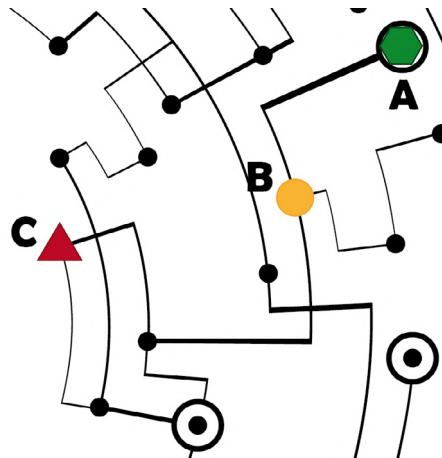
- Manger une pièce adverse en sautant par dessus cette dernière, à condition que la case d'arrivée soit libre.



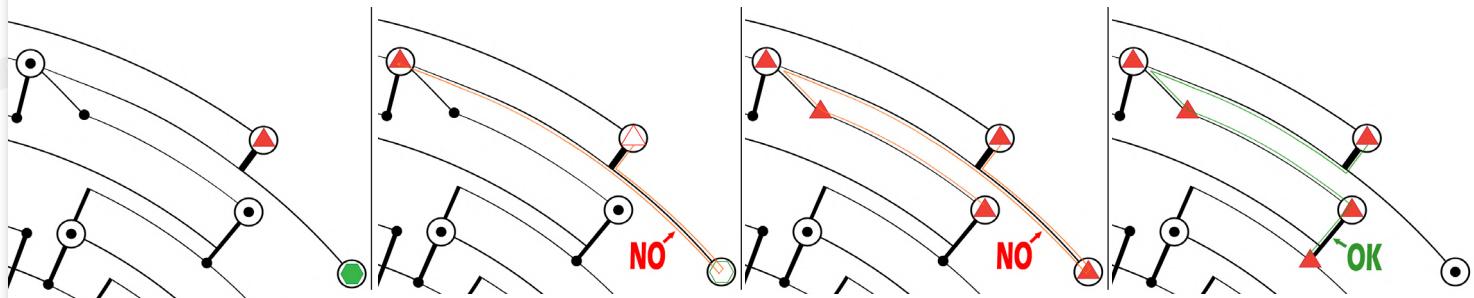
- Séparer un double pion: le premier reste sur la case de départ alors que le second avance d'une case.



- Manger plusieurs pièces adverses, à condition que la case d'arrivée soit libre.



- Il est impossible de manger une pièces adverse "à reculons", c'est-à-dire en retournant sur une des cases déjà utilisées auparavant, comme indiqué sur les figures ci-dessous.



Remarques

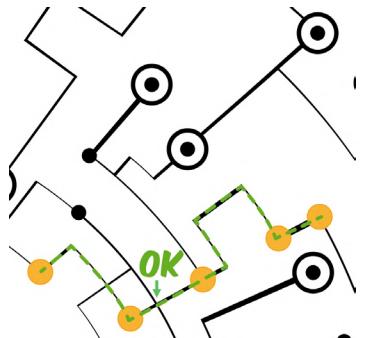
- Les doubles pions ne peuvent pas être mangés par un pion simple.
- Les doubles pions peuvent manger des pions simples.
- Les doubles pions peuvent manger des pions doubles adverses ou être mangés par ces derniers. Mais il impératif que la case d'arrivée soit libre et représente un point entouré d'un cercle.
- Les doubles pions ne peuvent être déplacés que sur des cases représentant un point entouré d'un cercle.
- Les doubles pions peuvent manger les pions simples. Mais il est impératif qu'un pion double soit partagé en deux si la case d'arrivée ne représente pas de point entouré d'un cercle.
- Supposons que l'un des joueurs place un pion se trouvant sur une case comprise entre deux autres cases représentant un point entouré d'un cercle. Si ces deux cases sont occupées par un pion d'un autre joueur, ce dernier peut alors manger la pièce adverse avec un de ses deux pions voisins, et créer ainsi un pion double.
- Dans le même cas de figure, ce déplacement est impossible si la pièce à prendre est un pion double et non un pion simple.
- Au contraire, ce déplacement est envisageable si un pion double se trouve sur la case de départ, et si un pion simple se trouve sur la case d'arrivée.
- Dans ce cas, le joueur peut manger le pion simple qui se trouve au milieu en déplaçant un seul des deux pions et en formant ainsi un double pion dans la case d'arrivée

Se déplacer sur le circuit

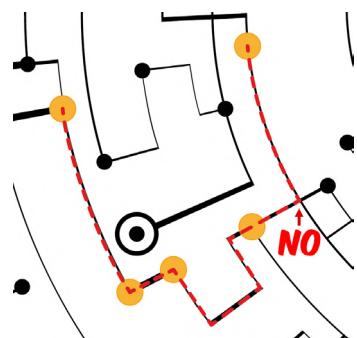
Les pièces peuvent être déplacées uniquement sur les cases les plus proches représentant un point ou un point entouré d'un cercle. Quand deux lignes se croisent, il est impossible de «tourner» et changer de direction.

Ceci est possible seulement dans les cas de figure en forme de «T», lorsque l'on tourne à droite ou à gauche.

- Pour faire un **Connect 5** il faut que 5 pièces soient alignées l'une dernière l'autre, qu'aucun obstacle ne les sépare, et qu'elles soient placées sur des cases contigües.

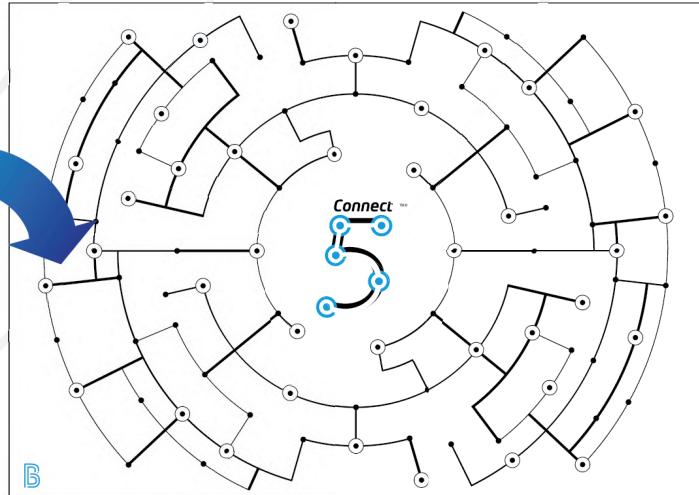
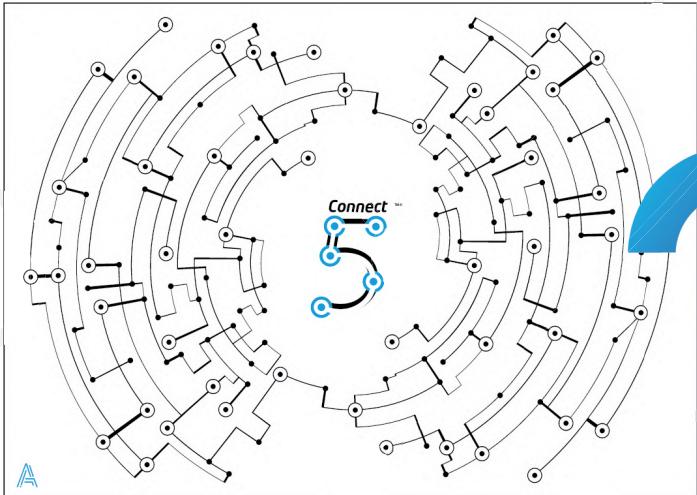


- La séquence **Connect 5** n'est pas valable si elle est obtenue en "tournant" à un carrefour qui ne soit pas une case représentant un point ou un point entouré d'un cercle.



Un double plateau de jeu

Le plateau de jeu de **Connect 5** a 2 faces. Une pour les défis **Base** et l'autre pour les défis **Expérimentés**.



La face "B" correspond au plateau de jeu **Base**.

Il a été conçu pour permettre aux débutants de découvrir progressivement les principes de jeu, mais il offre même aux joueurs plus chevronnés un bon niveau de difficulté.

La face "A" correspond au plateau de jeu **Expérimenté**.

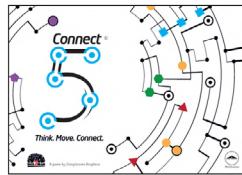
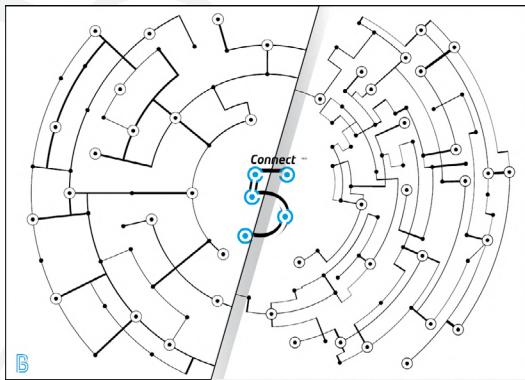
Il demande de relever des défis délicats et complexes réservés aux vrais champions de **Connect 5**!

N.B. Toutes les règles du jeu sont reportées sur les deux plateaux.



Contenido del juego

- Manual del juego
- 125 piezas (25 rojas, 25 azules, 25 violas, 25 amarillas y 25 verdes)
- 5 sobres de plastica
- Doble tablero de juego



Descripción del juego

- El jugador que acumula más puntos gana el partido.
- Los puntos se acumulan comiendo las piezas de los adversarios (1 punto por cada pieza eliminada), o haciendo **Connect 5** (5 puntos).
- La ronda termina cuando un jugador hace **Connect 5**.

Reglamento

El jugador que haya acumulado más puntos al final de las rondas gana.

Si durante una ronda ninguno de los jugadores hace **Connect 5** o si no hay más casillas disponibles y no hay posibilidad de movimiento, se calcula el puntaje de las piezas comidas por cada jugador.

Para hacer **Connect 5** es necesario que un jugador tenga 5 de sus piezas colocadas sin obstáculos uno tras otro en puntos adyacentes.

Modalidades de partidos

Connect 5 tiene dos modalidades de juego:

PARTIDO RÁPIDO

El juego termina cuando uno de los jugadores hace **Connect 5** y luego se suman los puntos que cada jugador obtuvo.

El jugador con más puntos gana el partido.

PARTIDO A RONDAS

Los partidos se juegan en rondas, según el número de jugadores:

2 jugadores = 2 rondas

3 jugadores = 3 rondas

4 jugadores = 4 rondas

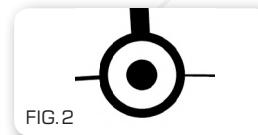
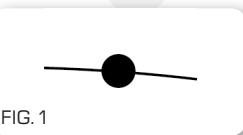
5 jugadores = 5 rondas

Los jugadores inician la ronda en sentido horario. Cada ronda termina cuando uno de los jugadores hace **Connect 5** entonces se suman los puntos obtenidos, que serán agregados a los de las siguientes rondas.

El jugador, que al final de la última ronda, obtiene la mayor cantidad de puntos, gana el partido.

Como se juega

Los jugadores, después de haber decidido quien comienza, colocan una a la vez en sentido horario las piezas en cualquier punto del circuito marcado por una bola negra (fig. 1) o una circundada (fig 2).

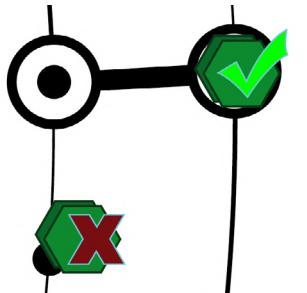


En los siguientes turnos, cada jugador tendrá la oportunidad de realizar uno de los siguientes movimientos:

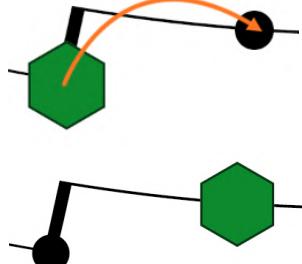
- Agregar una pieza en cualquiera de los puntos del circuito (negra o circundada) siempre que esté libre de piezas adversarias.



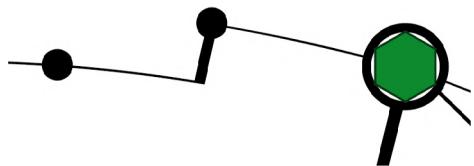
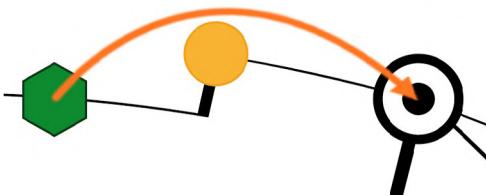
- Agregar una pieza encima de otra pieza suya, siempre y cuando esta ultima este encima de una bola negra circundada.



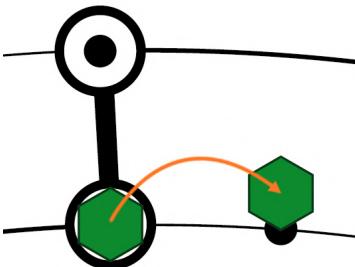
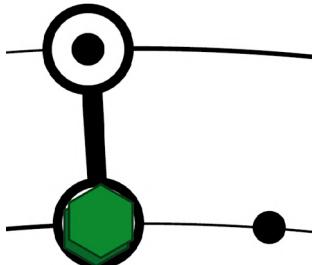
- Mover una de sus piezas desde el punto que se encuentra a uno adyacente.



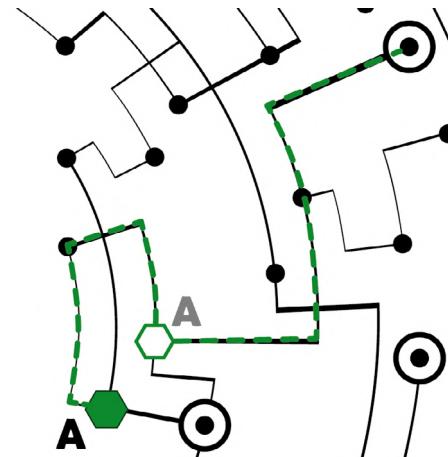
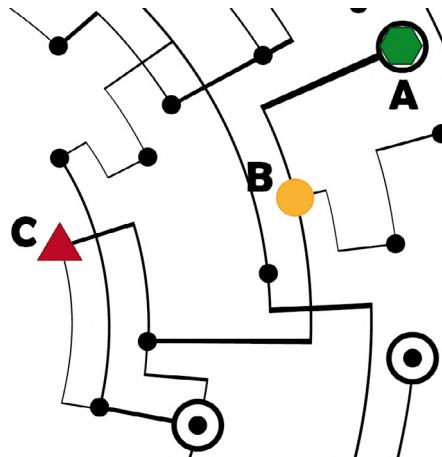
- Comer una pieza adversaria pasando por encima, siempre que el punto siguiente este libre.



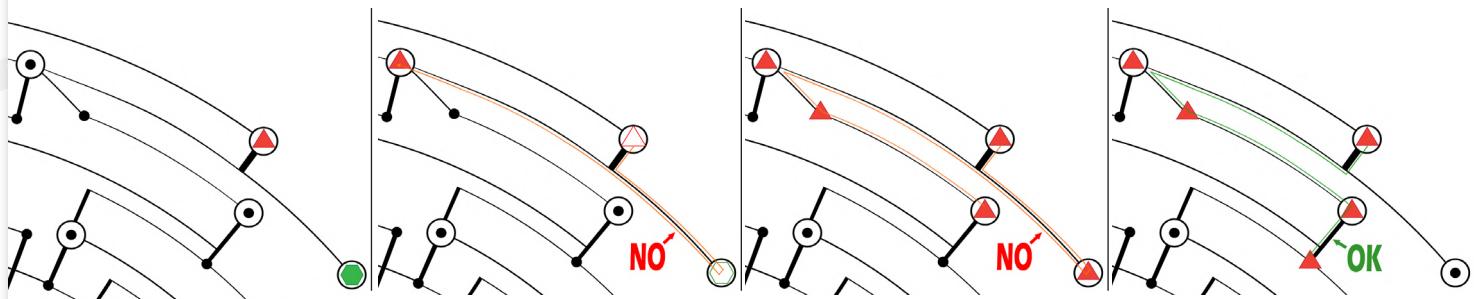
- Dividir una pieza doble en dos piezas individuales, moviendo una y dejando la otra en su punto de origen.



- Comer multiples piezas, siempre y cuando el punto de llegada este libre.



- No es posible comer una pieza y ni hacer **Connect 5** volviendo a trazar la misma linea, como se muestra en los siguientes ejemplos.



Casos específicos

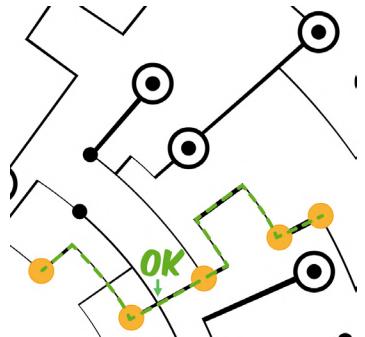
- Las piezas dobles no pueden ser comidas por piezas simples..
- Las piezas dobles pueden comer las piezas simples.
- Las piezas dobles pueden comer y a su vez ser comidas por piezas dobles.
- Las piezas dobles se pueden mover únicamente entre los puntos "circulares" adyacentes del circuito.
- Una pieza doble podrá ser comida por otra pieza doble siempre que el punto de llegada del movimiento sea circular. De lo contrario, una pieza doble puede comer una pieza simple pero deberá dividirse si el punto de llegada del movimiento no es circular.
- Cuando la pieza de un jugador se encuentra entre dos puntos circulares y en estos encontramos dos piezas simples adversarias, este último puede, en el propio turno, comer la pieza central con una de sus piezas laterales, creando de consecuencia una pieza doble.
- En caso que la pieza central hubiera sido doble, la maniobra precedentemente mencionada no sería posible.
- En cambio, será posible realizar este movimiento solo si en el punto inicial hay una pieza doble y solo una en el punto de llegada.
- El jugador entonces puede comer la pieza simple central, moviendo solo una pieza y formando por ende una pieza doble en el punto de llegada.

Moverse en el circuito

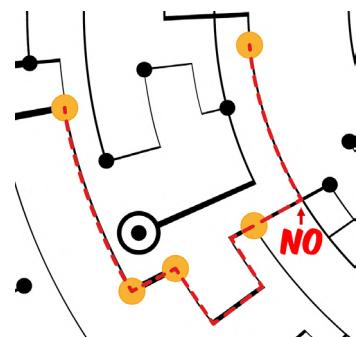
Las piezas se mueven solo entre los puntos negros marcados o los circulares, siempre que sean adyacentes.

Cuando dos líneas se cruzan, no es posible "elegir" otra dirección. Esto es posible únicamente en los cruces a forma de "T", girando a la derecha o a la izquierda.

- Para hacer **Connect 5** es necesario que un jugador tenga 5 piezas colocadas sin obstáculos uno tras otro en puntos adyacentes.

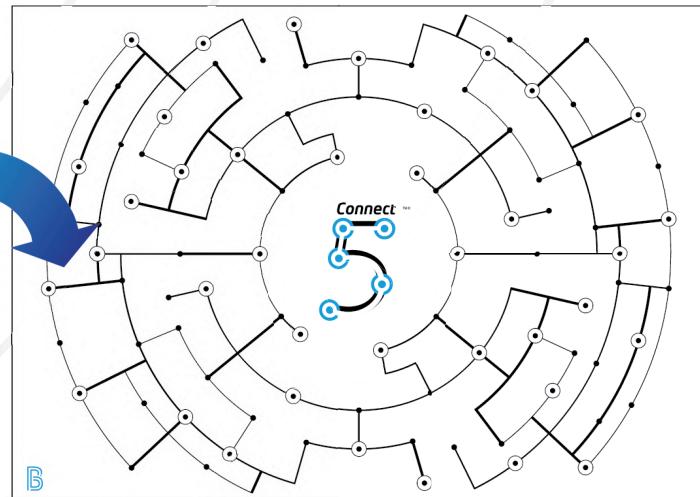
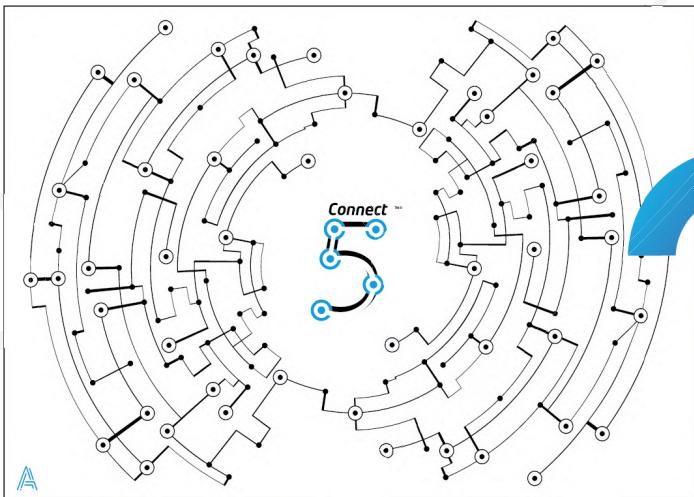


- La secuencia **Connect 5** no es válida si esta es realizada "girando" a una intersección sin punto, simple o circular.



Tablero doble

El Tablero de **Connect 5** tiene dos lados! Uno para los desafíos básicos y otro para los avanzados!



El lado marcado con la letra “**B**” muestra el tablero **Base**.

Diseñado para dar a los principiantes la oportunidad de explorar gradualmente las mecánicas del juego. Sin embargo, el tablero base ofrece a los jugadores más experimentados un buen nivel de desafío.

El lado marcado con la letra “**A**” muestra el tablero **Avanzado**.

Caminos más insidiosos y más articulados, diseñados para los verdaderos campeones de **Connect 5**!

NÓTESE BIEN: Todas las reglas del juego se aplican en ambos tableros.

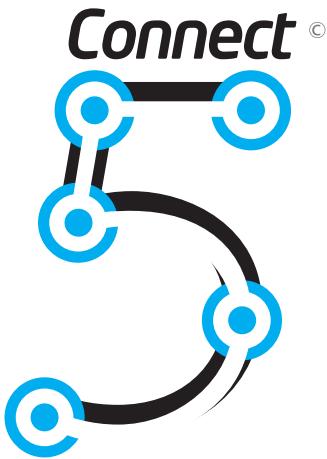


MORE GAMES, NEWS AND INFO AT:

WWW.BACK2BRAIN.COM



Ready to Play?



2 > 5 | 14+



Product by BACK2BRAIN SRL
Viallorio Alibrandi 18c / 00165 Roma
back2brain.com
facebook.com/Back2brain



DEP636419737971705305
Back2brain S.r.l.
Via Ilario Alibrandi 18C 00165 Roma