

**2–4**

SPIELER

ab 8

JAHREN

CONEX ist ein abstraktes Legespiel mit Karten für 2 bis 4 Personen ab 8 Jahren. Ihr legt eure Handkarten so an bereits ausliegende Karten an, dass eine farbige Ecke auf einer gleichfarbigen Fläche zu liegen kommt. Jede gelegte Ecke bringt Punkte, mit denen ihr euren Marker über ein Punktetableau zieht.

Spielziel

Ihr sammelt Punkte, indem ihr farbige CONEX-Ecken eurer Karten auf gleichfarbige Flächen legt. Wer als Erster das Zielfeld des Punktetableaus erreicht, löst das Spielende aus.

Vorbereitung

Legt das Punktetableau in die Mitte der Spielfläche und stellt je einen Spielermarker aufs Startfeld. Die jüngste Person nimmt die Startspielerkarte. Mischt die Karten und gebt jedem 5 Stück verdeckt auf die Hand, der Rest wird zum Nachziehstapel. Würfel und die beiden Aktionssterne liegen bereit.

So spielt ihr

- 1 Reihum im Uhrzeigersinn entscheidet ihr euch für eine von zwei Möglichkeiten.
- 2 Entweder legt ihr eine Handkarte so an, dass eine ihrer CONEX-Ecken auf einer gleichfarbigen Fläche liegt.
- 3 Die Zahl in genau dieser Ecke sagt euch, wie viele Felder ihr euren Marker vorzieht.
- 4 Oder ihr zieht zwei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand, dann endet der Zug.
- 5 Aktionskarten bringen Bonuspunkte oder einen Würfelwurf, Aktionssterne verdoppeln Punkte oder entfernen eine Karte.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn jemand das Zielfeld erreicht oder überschreitet, oder wenn niemand mehr legen kann. Wer auf dem Tableau am weitesten vorn steht, gewinnt.

Spielziel

In CONEX wollt ihr möglichst viele Punkte auf dem Punktetableau sammeln. Punkte gibt es für jede CONEX-Ecke, die ihr auf einer gleichfarbigen Fläche ablegt: entweder auf einem farbigen Bereich des Tableaus oder auf einer Karte, die schon liegt. Zusätzliche Punkte holt ihr über die Aktionskarten und die beiden Aktionssterne. Wer als Erster das Zielfeld erreicht oder am Ende am weitesten vorn steht, wird CONEX-Meister.

Spielmaterial

52 Karten (inklusive Aktionskarten)

1 Startspielerkarte

1 Punktetableau

4 Spielermarker

2 Aktionssterne

1 Symbolwürfel

Spielaufbau

- Legt das Punktetableau in die Mitte eurer Spielfläche. Je größer der Tisch, desto mehr Platz habt ihr zum Anlegen; ihr könnt auch auf einem glatten Boden spielen.
- Jede und jeder sucht sich einen Spielermarker aus und stellt ihn auf das Startfeld des Tableaus. Übrige Marker bleiben in der Schachtel.
- Die jüngste Person am Tisch erhält die Startspielerkarte und behält sie bis zum Schluss.
- Mischt die CONEX-Karten und teilt jedem 5 Karten verdeckt aus. Haltet sie so, dass niemand sonst sie sehen kann.
- Die übrigen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel bereit.
- Legt den Symbolwürfel und die beiden Aktionssterne (2x-Stern und Blitz-Stern) griffbereit daneben.

Spielbeginn

Die jüngste Person hat die Startspielerkarte und eröffnet das Spiel. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Zu Beginn liegen noch keine Karten aus, deshalb kann die erste Karte nur auf einen farbigen Bereich des Punktetableaus gelegt werden.

Spielablauf

Zwei Möglichkeiten pro Zug

Bist du an der Reihe, wählst du eine von zwei Optionen. Entweder du legst eine Handkarte an, führst gegebenenfalls Aktionen aus und ziehst deinen Marker um die erzielten Punkte vor. Oder du nimmst zwei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. In beiden Fällen ist dein Zug danach beendet.

Eine Karte anlegen

Jede Karte trägt an ihren Ecken farbige CONEX-Ecken mit Zahlen. Du legst deine Karte so, dass eine dieser Ecken auf einer gleichfarbigen Fläche liegt: entweder auf einem farbigen Bereich des Punktetableaus oder auf einer bereits ausliegenden Karte. Nur die Zahl in genau dieser einen Ecke zählt, alle anderen Zahlen der Karte sind in diesem Moment ohne Bedeutung. Um so viele Felder ziehst du deinen Marker vor.

Die vier Legeregeln

- 1 Farbe ist Pflicht.** Die CONEX-Ecke muss auf einem Untergrund derselben Farbe liegen.
- 2 Nur eine Karte berühren.** Deine neue Karte darf ausschließlich die Karte berühren, auf die du sie legst, beziehungsweise nur das Punktetableau. Andere Karten darf sie weder berühren noch überdecken.
- 3 CONEX-Ecken bleiben frei.** Du darfst keine andere CONEX-Ecke berühren oder verdecken.
- 4 Innerhalb der Spielfläche bleiben.** Karten dürfen nicht über den Rand eurer Spielfläche, etwa den Tischrand, hinausragen.

Aktionskarten

Aktionskarten legst du ganz normal wie jede andere Karte an. Zusätzlich zu den Punkten ihrer CONEX-Ecke haben sie eine Sonderfunktion.

Plus-2-Karte: Wer später eine Karte auf eine bereits ausliegende Plus-2-Karte legt, erhält 2 Bonuspunkte zusätzlich zum Wert der gelegten Ecke. Wer die Plus-2-Karte selbst anlegt, bekommt diesen Bonus nicht, dafür bringt ihre CONEX-Ecke 5 Punkte.

Karte mit Würfelsymbol: Lege die Karte an, ziehe zuerst die Punkte der CONEX-Ecke vor und würfle anschließend. Je nach Symbol ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel, ziehst zwei Karten, nimmst dir den Blitz-Stern oder nimmst dir den 2x-Stern. Beide Sterne darfst du dir auch dann nehmen, wenn sie gerade jemand anderem gehören.

Die Aktionssterne

Einen Stern, den du gerade erhalten hast, darfst du in diesem Zug noch nicht benutzen. Erst ab der nächsten Runde steht er dir zur Verfügung. Du musst ihn nicht sofort ausspielen und darfst ihn beliebig lange behalten. Würfelt in der Zwischenzeit jemand das passende Stern-Symbol, nimmt er dir den Stern weg.

Blitz-Stern: Damit entfernst du eine ausliegende Karte, die frei liegt, also nicht unter einer anderen Karte steckt. Du darfst ihn am Anfang oder am Ende deines Zuges einsetzen. Tippe die Karte mit dem Blitz-Stern an, nimm sie vorsichtig heraus und schiebe sie verdeckt unter den Nachziehstapel. Der Blitz-Stern kommt danach neben den Nachziehstapel zurück. Außerdem müssen alle Mitspielenden je eine Handkarte verdeckt unter den Nachziehstapel legen; wer keine Handkarte mehr besitzt, gibt nichts ab.

2x-Stern: Lege ihn auf die Karte, die du gerade ausgespielt hast, und du erhältst in diesem Zug die doppelte Punktzahl. Das gilt auch dann, wenn du auf eine Plus-2-Karte gelegt hast: Erst werden die 2 Bonuspunkte addiert, dann wird verdoppelt. Anschließend legst du den 2x-Stern neben den Nachziehstapel.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich: Karte legen oder zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen.
- 2 Wenn du ziehst, nimmst du zwei Karten auf die Hand und dein Zug endet.
- 3 Wenn du legst, darfst du zu Zugbeginn den Blitz-Stern einsetzen, sofern du ihn besitzt und ihn nicht erst in diesem Zug bekommen hast.
- 4 Lege eine Handkarte so an, dass eine CONEX-Ecke auf einer gleichfarbigen Fläche liegt und alle vier Legeregeln erfüllt sind.
- 5 Zähle die Punkte der gelegten Ecke, addiere 2 Bonuspunkte, falls du auf eine Plus-2-Karte gelegt hast.
- 6 Willst du den 2x-Stern einsetzen, lege ihn jetzt auf deine gerade gespielte Karte und verdopple die Summe.
- 7 Ziehe deinen Spielermarker um die erzielten Punkte vor.
- 8 Bei einer Karte mit Würfelsymbol würfelst du danach und führst das Symbol aus.
- 9 Alternativ kannst du den Blitz-Stern auch am Ende deines Zuges einsetzen. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran.

Sonderregeln

- Überschreitest du beim Vorziehen das Zielfeld, zählst du auf dem Tableau einfach wieder bei 1 weiter.
- Nur die Zahl der tatsächlich abgelegten CONEX-Ecke zählt, alle übrigen Zahlen auf derselben Karte sind bedeutungslos.
- Wer eine Plus-2-Karte selbst anlegt, erhält dafür keine Bonuspunkte.
- Ein frisch erhaltener Aktionsstern darf frühestens in der nächsten Runde eingesetzt werden.
- Ein Stern kann dir jederzeit weggewürfelt werden, solange du ihn ungenutzt behältst.
- Mit dem Blitz-Stern lassen sich nur freiliegende Karten entfernen, keine Karten, die unter anderen liegen.
- Beim Einsatz des Blitz-Sterns geben alle anderen je eine Handkarte verdeckt unter den Nachziehstapel ab.

Spielende und Gewinn

Sobald jemand seinen Marker auf das Zielfeld des Punktetableaus setzt oder darüber hinauszieht, ist das Spielende eingeleitet. Ihr spielt die begonnene Runde aber noch so weit, bis der Startspieler wieder an der Reihe wäre. Zum Ende kommt es außerdem dann, wenn eure Spielfläche keinen Platz mehr bietet oder wenn keiner von euch noch eine Karte anlegen kann. Gewonnen hat, wessen Marker auf dem Punktetableau am weitesten vorn liegt – stehen mehrere gleichauf, teilen sie sich den Sieg.

Tipps

- Achte darauf, welche Ecke deiner Karte den höchsten Wert hat, und suche eine passende gleichfarbige Fläche dafür.
- Hebe den 2x-Stern für einen Zug auf, in dem du auf eine Plus-2-Karte legen kannst: Der Bonus wird mitverdoppelt.
- Warte mit einem Stern nicht zu lange, denn jeder Würfelwurf eines Mitspielers kann ihn dir abnehmen.
- Mit dem Blitz-Stern kannst du eine verdeckte Plus-2-Karte wieder freilegen und im selben Zug selbst nutzen.
- Behalte den Platz im Blick: Karten dürfen nicht über den Tischrand ragen, und wer keine Ablagemöglichkeit mehr hat, muss nachziehen.

Häufige Fragen

Darf meine neue Karte mehrere ausliegende Karten berühren?

Nein. Deine Karte darf ausschließlich die eine Karte berühren, auf die du sie legst, beziehungsweise nur das Punktableau. Jede Berührung oder Überdeckung weiterer Karten ist verboten.

Welche Zahl auf meiner Karte zählt für die Punkte?

Nur die Zahl in der CONEX-Ecke, die du tatsächlich auf die gleichfarbige Fläche legst. Alle anderen Zahlen derselben Karte sind in diesem Zug ohne Bedeutung.

Was mache ich, wenn ich keine Karte legen kann?

Dann nimmst du stattdessen zwei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Das ist die zweite Option, die dir in jedem Zug offensteht.

Bekomme ich Bonuspunkte, wenn ich selbst die Plus-2-Karte anlege?

Nein. Den Bonus von 2 Punkten erhält nur, wer später eine Karte auf die bereits ausliegende Plus-2-Karte legt. Du bekommst aber die 5 Punkte der CONEX-Ecke dieser Karte.

Kann ich einen Stern sofort einsetzen, nachdem ich ihn erwürfelt habe?

Nein. Ein Stern darf frühestens ab der nächsten Runde benutzt werden. Du darfst ihn danach so lange aufheben, wie du willst.

Kann mir ein Mitspieler einen Stern wegnehmen?

Ja. Würfelt jemand das entsprechende Stern-Symbol, nimmt er dir den Stern ab, auch wenn du ihn gerade besitzt.

Wie rechne ich den 2x-Stern zusammen mit einer Plus-2-Karte ab?

Erst addierst du die 2 Bonuspunkte zum Wert deiner gelegten Ecke, dann verdoppelst du die Summe. Im Beispiel der Anleitung werden aus 4 plus 2 Punkten also 12 Punkte.

Welche Karten darf ich mit dem Blitz-Stern entfernen?

Nur Karten, die frei liegen und nicht unter einer anderen Karte stecken. Die entfernte Karte kommt verdeckt unter den Nachziehstapel, und alle Mitspielenden müssen zusätzlich je eine Handkarte verdeckt abgeben.

Was passiert, wenn ich über das Zielfeld hinaus ziehe?

Du zählst auf dem Punktableau einfach bei 1 weiter. Das Spielende ist damit ausgelöst, die laufende Runde wird noch bis zum Startspieler beendet.

Wer gewinnt bei Punktgleichstand?

Stehen mehrere Marker gleich weit vorn, gewinnen diese Personen gemeinsam.

Informationen zum Spiel

Autor	Prospero Hall
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 19.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/conex/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/conex/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026