



Button Up!



Un jeu de Bruno Cathala pour 2 joueurs à partir de 8 ans - 15 minutes environ

1814- Napoléon Buttonaparte et le Général Ludwig York Von Buttonburg se livrent une guerre sans merci. Une nouvelle bataille est sur le point de commencer. Les armées sont déployées, n'attendant que les ordres pour faire mouvement. Dans les deux états-majors, un même discours:

« Pour vous, Boutons, l'objectif est clair: Etre en première ligne ! »

La bataille peut maintenant commencer, chaque général tentant de tirer le meilleur parti possible des espions infiltrés afin de dominer le champ de bataille final.

Matériel:

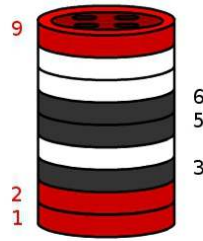
3 gros boutons rouges représentant les troupes de Napoléon Buttonaparte
 3 gros boutons noirs représentant les troupes du Général Ludwig York Von Buttonburg
 3 gros boutons blancs représentant les agents doubles à la solde des deux armées
 1 planche d'autocollants à placer au dos des boutons de même couleur
 10 petits boutons noirs (valeur 1) et 8 petits boutons rouges (valeur 5) matérialisant les points de victoire obtenus à la fin de chaque bataille
 1 tuile ronde « champ de bataille » servant aussi d'aide de jeu
 2 tuiles carrées «généraux »
 Une règle du jeu

But du jeu:

Vous incarnez un des deux généraux (Napoléon Buttonaparte en rouge ou Ludwig York Von Buttonburg en noir)

Votre objectif: être le premier à remporter 15 points de victoire.

Exemple de situation de fin de bataille:



Chaque armée a une valeur égale à sa hauteur dans la pile.
 Napoléon Buttonaparte (rouge) : $1 + 2 + 9 = 12$
 Von Buttonburg (noir) : $3 + 5 + 6 = 14$

>> Von Buttonburg remporte la bataille et marque 2 points de victoire (14-12)

Comment jouer:

1- Préparer le champ de bataille:

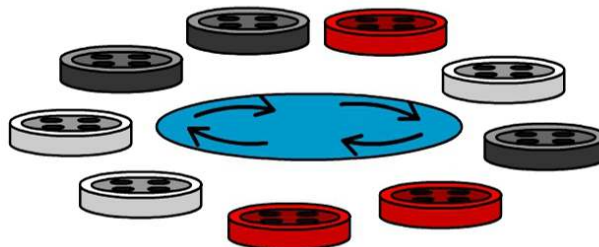
- Avant de démarrer la partie, choisissez quel personnage vous incarnez et placez devant vous la tuile « Général » correspondante.

Désignez un premier joueur (par exemple le plus âgé)

Le premier joueur place la tuile « champ de bataille » au centre de la table entre les deux joueurs.

Il mélange soigneusement les 9 boutons et les place aléatoirement en cercle autour de cette tuile. (Ainsi, chaque bataille démarre avec une nouvelle configuration)

Exemple de mise en place:



La véritable Guerre des Boutons peut maintenant commencer !

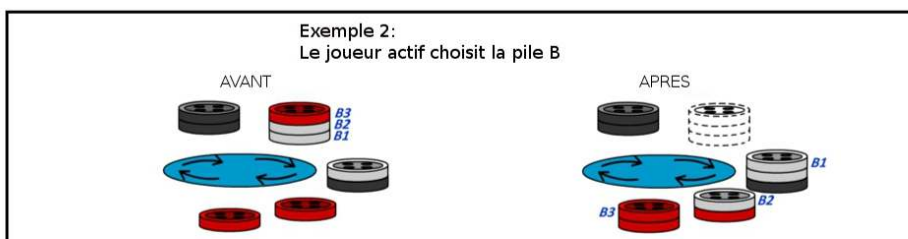
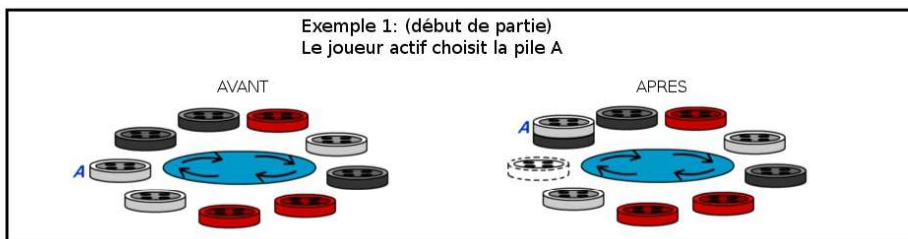
2- Faire mouvement:

A tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chacun va faire appel aux espions, avec pour effet de déclencher un mouvement de troupes.

Le joueur actif DOIT choisir une pile comprenant au moins un espion (bouton blanc).

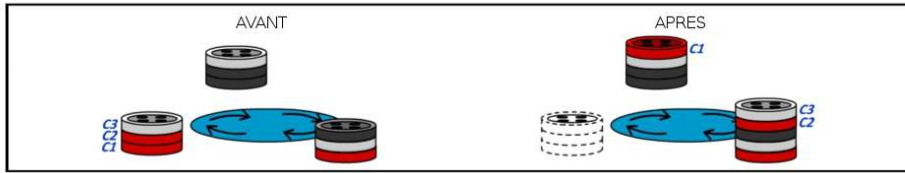
Il prend cette pile, et en sème les boutons, un par un, en commençant par celui du bas, sur les piles suivantes, dans le sens horaire.

Lors du premier tour de jeu, chaque pile ne contient qu'un seul bouton.



REJOUER: Lorsque LE dernier bouton ainsi déplacé est posé sur un bouton de même couleur, le joueur actif DOIT jouer à nouveau !!
 (Dans l'exemple 2 ci-dessus, le joueur actif doit rejouer car le dernier bouton, rouge, a été posé sur un autre bouton rouge)

Chaque pile n'accueille qu'un seul « semis ». En conséquence, la dernière pile accueille tous les boutons excédentaires, sans en changer l'ordre. (exemples C et D ci-dessous)

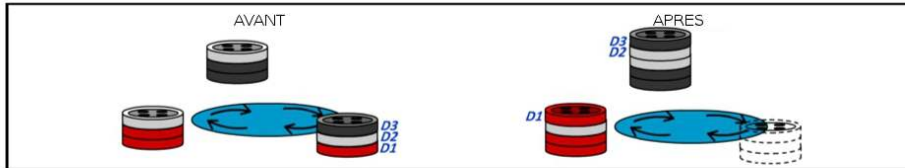


A noter: Lorsque le dernier semis consiste à poser plusieurs boutons sur une même pile, il n'est jamais autorisé de rejouer, quel que soit la nature du dernier empilement.

Exemple D:

Le joueur actif a déposé plus d'un bouton lors du dernier empilement.

Bien qu'il ait posé un bouton blanc sur un bouton blanc lors de cet empilement, il ne rejoue pas, et passe la main à son adversaire.



Réorganiser le champ de bataille: A l'issue d'un déplacement, les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, déplacer légèrement les piles (sans en changer ni l'ordre ni la composition) afin qu'elles soient disposées de façon plus harmonieuse autour de la tuile Champ de bataille. (ceci ne remplace en aucune façon le coup du joueur actif!!)



3- Fin de manche - Fin de partie - Score:

Chaque manche prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'une seule pile au centre de la table.

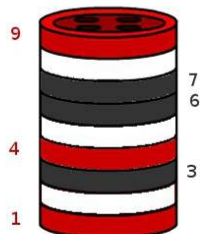
Chaque général vérifie la valeur positionnelle de son armée (somme de la hauteur de chacun des boutons de sa couleur dans la pile finale). Pour faciliter ce décompte, il place sa tuile Général à côté de la pile et additionne les points indiqués face à chacun de ses boutons.

Celui des deux généraux qui possède le plus haut total gagne un nombre de points de victoire égal à la différence de valeur entre les deux armées. Il reçoit le nombre de boutons « points de victoire » correspondant, et les ajoute à ceux éventuellement reçus lors des manches précédentes.

Si son total atteint ou dépasse 15 points, il gagne la partie, sinon, une nouvelle manche commence, tel que décrit au paragraphe 1

Le joueur qui a le moins de points de victoire au total décide qui joue le premier coup de la manche, une fois la mise en place effectuée.

(en cas d'égalité, c'est le joueur qui a perdu la dernière manche qui prend cette décision)



Exemple:
Napoléon Butonaparte:
 $1 + 4 + 9 = 14$
Von Buttonburg:
 $3 + 6 + 7 = 16$

>> Von Buttonburg remporte la bataille et marque 2 points de victoire (16-14)

4- Considérations tactiques

Le joueur qui effectue le dernier coup de chaque manche dispose généralement d'un avantage conséquent. En effet, pour peu que les deux dernières piles comportent chacune un espion dans leurs rangs, ce joueur pourra effectuer à coup sûr l'empilement le plus avantageux (ou le moins désavantageux) pour lui. Une partie comportant exactement 8 coups au total, c'est donc normalement le joueur 2 qui fera cet empilement. Dès le premier tour de la partie, le joueur 1 a donc tout intérêt à essayer de rejouer, et son adversaire a tout intérêt à tenter de l'en empêcher (ou d'essayer de rejouer lui aussi si le joueur 1 est parvenu à des fins..).



Button Up!



A game by Bruno Cathala for 2 players ages 8 and up - duration 15 minutes.

1814 - Napoleon Buttonaparte and Ludwig York von Buttonburg are fighting a war without mercy. A new battle is going to begin. The armies are in position and are only waiting for their orders to start the big fight. Both generals are using the same battle cry:

“For you buttons the aim is clear: we always fight in the first line!”

Now, the battle begins. Each general tries to win the battle, with the help of his spies.

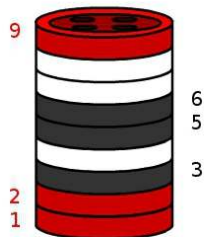
Components:

- 3 big red buttons representing the troops of Napoleon Buttonaparte
- 3 big black buttons representing the troops of Ludwig York von Buttonburg
- 3 big white buttons representing the spies, double agents who work for both armies
- 10 small black buttons (value 1) and 8 small red buttons (value 5) representing the victory points you receive at the end of each battle.
- 1 round tile “the battle field”, serving as well as playing help
- 2 square general tiles
- 1 rulebook

Aim of the game:

You play one of the two generals (Napoleon Buttonaparte in red or Ludwig York von Buttonburg in black). Your aim is: to be the first to have gained 15 victory points at the end of a battle.

In order to get those victory points your troops have to be in the highest possible positions within the final pile at the end of a battle.



Example at the end of a battle:

Each army has a value according to its position in the tower.

Napoleon Buttonaparte: $1 + 2 + 9 = 12$

Von Buttonburg: $3 + 5 + 6 = 14$

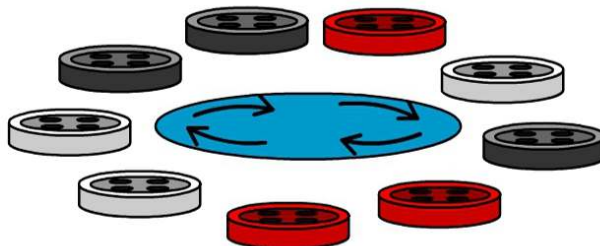
=> von Buttonburg wins this battle and gains 2 victory points (14 -12).

How to play:

1) Preparing the battle field

- Before you start the game, decide which general you want to play and put the correspondent general tile in front of you.
- Choose a start player (for example the oldest player)
- The start player puts the tile “battle field” in the middle of the table between himself and his opponent.
- He mixes the 9 buttons and puts them randomly in a circle around the battle field (thus the beginning of each battle is different).

Example of the starting position:

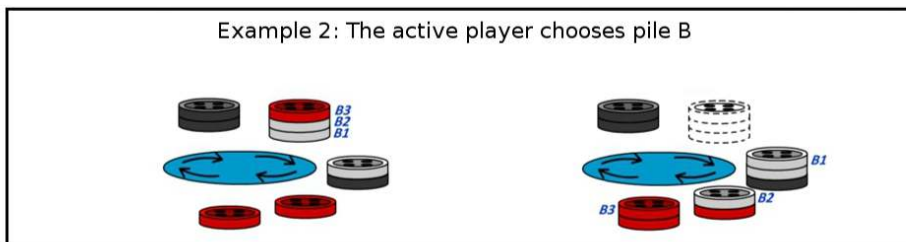
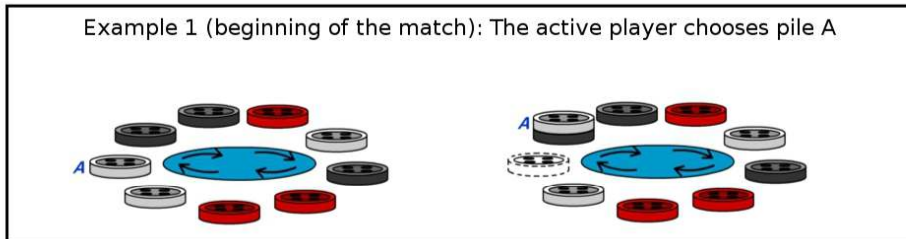


Now, the war of the buttons can really begin!

2) Movement

Beginning with the start player everybody informs the spies to start moving the troops.

The active player must choose a pile that contains at least one spy (white button). He takes the pile and drops the buttons one by one, starting with the one at the bottom, on the other piles. The player has to drop the buttons in a clockwise direction. In the first round every pile only consists of one button.



Additional move: If the last button is dropped on a button of the same color, the active player **MUST** play one more time. (In example 2 the active player must play again because the last button, a red one, was dropped on another red button).

Special case: What happens if the chosen pile consists of more buttons than there are piles around the battle field?

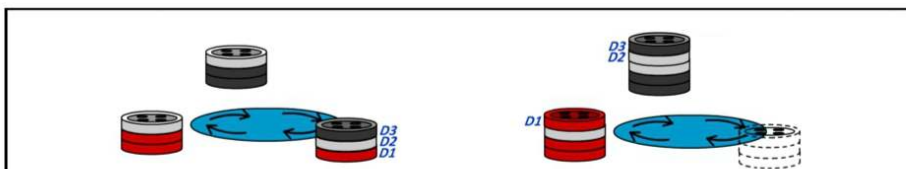


In this case you still drop one button on each pile. The remaining buttons will be dropped on the last pile, without changing their order (Example C and D).

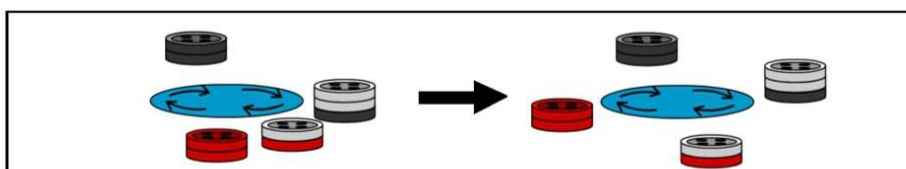
Annotation: If you drop more buttons on one pile you never get an additional move. In this case the color of the buttons does not matter.

Example D:

The active player has dropped more than one button on the last pile. Even though, he dropped a white button he does not get an additional move. It is the turn of the next player.



Reorganize the battle field: If the players want to, they can change the order of the piles so that the piles are arranged evenly around the battle field. However it is not allowed to change the order or the composition of the piles. (This action also never replaces the active player's turn!)



3) End of the match - End of the game - Score:

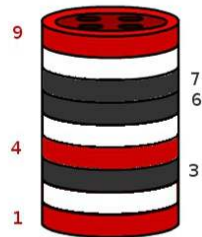
Every battle ends when there is only one remaining pile in the middle of the table.

Now every general verifies the value of his armies (amount of the heights of each of his buttons in the final pile).

To simplify the calculation he puts his general tile next to the pile and adds up the values of his buttons. The markings will help you to see the positions better.

The general who has the most points, gains a number of victory points equal to the difference of the sums of the two armies. He receives the correspondent number of buttons (victory points) and adds them to the victory points he might already have from former matches.

If the total amount of victory points is 15 or more, you win the game. If not you start a new round, like explained in paragraph 1. (Now, the general who has got the least points starts the next round).



Example:

Napoleon Buttonaparte

$$1 + 4 + 9 = 14$$

Von Buttonburg

$$3 + 6 + 7 = 16$$

=> von Buttonburg wins this battle and gains 2 victory points (16-14).

4) Tactical considerations:

The player who moves the last pile during a match always has an advantage. If both of the last piles contain a spy, the player can choose which pile he wants to put on top of the other. A match consists exactly of 8 turns, thus it is normally the second player who can decide the last movement. Consequently, the first player has an interest to get an additional move, whereas the second player tries to prevent his opponent from getting an additional move. If it is not possible for the second player to prevent the opponent's additional move he should try to get an additional move himself.



Button Up!



Ein Spiel von Bruno Cathala für 2 Spieler ab 8 Jahren. Dauer ca. 15 Minuten.

1814 - Napoleon Buttonaparte und der General Ludwig York von Buttonburg liefern sich einen gnadenlosen Kampf. Eine neue Schlacht steht kurz bevor. Die Armeen sind in Kampfposition und warten nur auf den Befehl loszumarschieren. Bei beiden Anführern ist der gleiche Schlachtruf zu hören:

„Wir Knöpfe kennen nur ein Ziel: In der ersten Reihe zu kämpfen!“

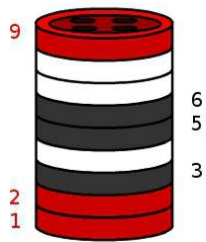
Die Schlacht kann beginnen. Jeder General versucht mit Hilfe seiner Spione den größten Vorteil zu erlangen und so die Schlacht für sich zu entscheiden.

Material:

- 3 große rote Knöpfe, die die Streitmächte von Napoleon Buttonaparte darstellen
- 3 große schwarze Knöpfe, die die Streitmächte von General Ludwig York von Buttonburg repräsentieren
- 3 große weiße Knöpfe, die die Spione und Doppelagenten darstellen, die für beide Armeen arbeiten.
- 10 kleine schwarze Knöpfe (Wert 1) und 8 kleine rote Knöpfe (Wert 5), die nach jeder Schlacht als Siegpunkte verteilt werden.
- 1 rundes Plättchen „Schlachtfeld“, das auch als Spielhilfe dient.
- 2 viereckige Generalsplättchen
- 1 Spielregel

Ziel des Spiels:

Ihr spielt einen der beiden Generäle (Napoleon Buttonaparte in Rot oder Ludwig York von Buttonburg in Schwarz). Euer Ziel ist es als erster 15 Siegpunkte zu erreichen. Um Siegpunkte zu erhalten, müssen eure Armeen am Ende der Schlacht so hoch wie möglich innerhalb des letzten Stapels platziert sein.



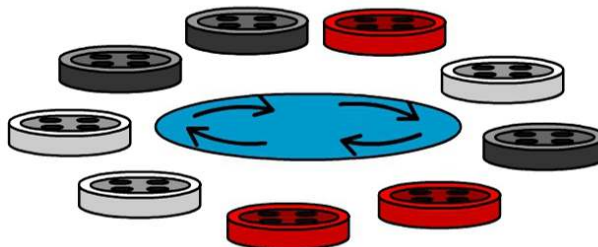
Beispiel am Ende einer Schlacht:
 Jede Armee hat, entsprechend der Position der Knöpfe innerhalb des Stapels, einen Wert.
 Napoleon Buttonaparte: $1 + 2 + 9 = 12$
 von Buttonburg: $3 + 5 + 6 = 14$
 => von Buttonburg gewinnt die Schlacht und erhält 2 Siegpunkte (14-12)

Wie spielt man?

1) Das Schlachtfeld aufbauen

- Vor dem Spiel wählt jeder Spieler einen General und legt das dazugehörige Generalsplättchen vor sich aus.
- Wählt einen Startspieler (zum Beispiel den ältesten Spieler)
- Der Startspieler legt das Schlachtfeldplättchen in die Tischmitte zwischen die beiden Spieler.
- Nun mischt er die 9 Knöpfe und platziert sie zufällig in einem Kreis um das Schlachtfeld herum. (So beginnt jede Schlacht mit einer neuen Aufstellung)

Beispiel: Spielaufbau



Nun kann der wahre Krieg der Knöpfe beginnen!

2) Bewegung

Beginnend mit dem Startspieler ruft nun jeder Spieler einen Spion auf, um eine Truppenbewegung zu erzeugen.

- Der aktive Spieler muss einen Stapel auswählen, in dem sich mindestens ein Spion befindet (weißer Knopf).
- Er nimmt diesen Stapel und legt die Knöpfe, einen nach dem anderen, im Uhrzeigersinn auf die folgenden Stapel. Dabei beginnt er mit dem untersten Knopf. Zu Beginn des Spiels besteht jeder Stapel nur aus einem Knopf.

Beispiel 1: (Beginn der Partie) Der aktive Spieler wählt den Stapel A



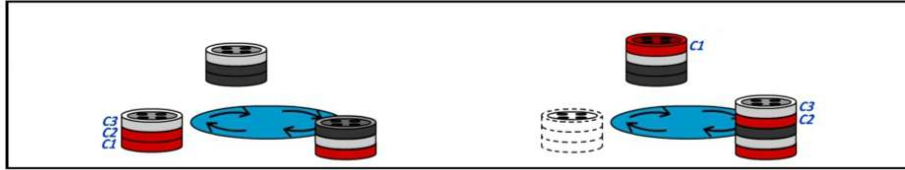
Beispiel 2: Der aktive Spieler wählt den Stapel B



Zusätzlicher Zug: Wenn der letzte Knopf auf einen Knopf der gleichen Farbe gelegt wird, ist der aktive Spieler noch einmal am Zug. Dieser zusätzliche Zug MUSS vom Spieler ausgeführt werden.

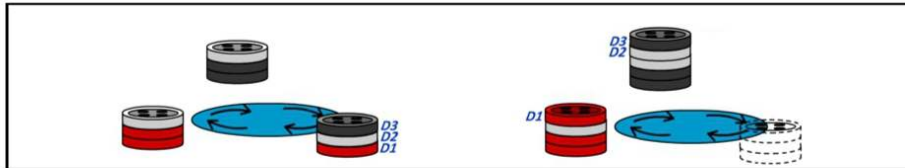
(Im Beispiel 2 muss der aktive Spieler noch einen weiteren Zug machen, da der letzte Knopf, ein roter Knopf, auf einen anderen roten Knopf gelegt wurde.)

Spezialfall:
Der ausgewählte Stapel enthält mehr Knöpfe, als Stapel um das Schlachtfeld vorhanden sind....



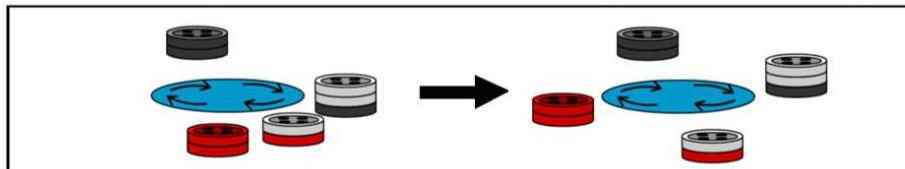
Auf jeden Stapel wird nur ein Knopf gelegt und die verbleibenden Knöpfe werden, ohne die Reihenfolge zu verändern, gemeinsam auf den letzten Stapel platziert. (Siehe Beispiel C und D)
Anmerkung: Sollte es der Fall sein, dass auf den letzten Stapel mehrere Knöpfe gelegt werden müssen, ist der Spieler nicht noch einmal am Zug, egal welche Farbe die verbleibenden Knöpfe haben.

Beispiel D: Der aktive Spieler hat mehr als einen Knopf auf den letzten Stapel gelegt. Obwohl er einen weißen Knopf auf einen anderen weißen Knopf platziert hat, ist er nicht noch einmal an der Reihe und sein Gegner ist am Zug.



Das Schlachtfeld umstrukturieren

Die Spieler können, wenn sie dies wollen, die Anordnung der Stapel um das Schlachtfeld verändern, damit die Stapel gleichmäßiger um das Schlachtfeld verteilt sind. Dabei darf die Anordnung der Knöpfe innerhalb des Stapels nicht verändert werden. (Diese Aktion ersetzt niemals den Zug des aktiven Spielers!)



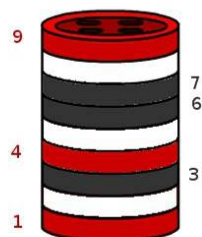
3) Ende der Partie - Ende der Runde - Schlusswertung

Jede Partie endet sobald nur noch ein Stapel in der Mitte übrig ist.

Jeder General überprüft nun den Wert seiner Armeen (Summe der Höhen der Knöpfe seiner Farbe) Um die Rechnung zu vereinfachen, legt jeder sein Generalsplättchen neben den Stapel und addiert mit Hilfe der Markierungen die Werte seiner Knöpfe.

Der General, der die höhere Summe erreicht, erhält Siegpunkte in Höhe der Differenz der Summen beider Armeen. Er erhält die entsprechende Anzahl an Siegpunktchips, die er gegebenenfalls zu seinen bereits erlangten Siegpunkten, aus vorherigen Runden, dazulegt.

Erlangt ein General 15 oder mehr Siegpunkte, gewinnt er den Krieg, ansonsten beginnt eine neue Runde, wie in Absatz 1 beschrieben. (Der General mit den geringeren Siegpunkten beginnt die neue Runde.)



Beispiel: Napoleon Buttonaparte $1 + 4 + 9 = 14$
von Buttonburg $3 + 6 + 7 = 16$

=> Buttonburg gewinnt die Runde und erhält 2 Siegpunkte $(16 - 14)$

4) Taktische Hinweise:

Der Spieler, der den letzten Zug einer Runde macht, ist immer im Vorteil. Wenn jeder der beiden letzten Stapel einen Spion enthält, kann er den Stapel wählen, der für ihn am vorteilhaftesten ist und ihn auf den anderen Stapel platzieren. Eine Partie besteht im Normalfall immer aus 8 Spielzügen, deshalb ist es meistens der zweite Spieler, der den letzten Zug entscheiden kann. Deshalb hat der Startspieler ein besonders großes Interesse daran einen zusätzlichen Zug durchzuführen. Der zweite Spieler versucht seinerseits dies zu verhindern oder selbst einen zusätzlichen Zug zu bekommen, wenn es dem Startspieler gelungen sein sollte, einen Doppelzug zu erhalten.

ButtOn Up!



B.CATHALA et C.BOUQUET

ButtOn Up!



factalea
pour la beauté du jeu