

La Guerre des boutons

Un jeu pour 2-4 joueurs de Andreas Steding
inspiré des thèmes du roman de Louis Pergaud.

SOMMAIRE

1. Introduction
2. Matériel de jeu
3. Mise en place
4. Séquence de jeu
5. Les trois Lieux
6. L'école
7. Les cartes
8. Le village
9. Actions bonus
10. Dés blancs
11. Grand Frère
12. Marqueurs Étoile
13. Marqueurs bonus
14. Fin de la manche
15. Fin de la partie

1 INTRODUCTION

Dans *La Guerre des Boutons*, deux à quatre joueurs dirigent un groupe d'enfants qui essaie de construire sa propre cabane.

Il y a des bagarres dans la forêt, dans la carrière ou sur le grand pré. Des boutons sont récupérés, vous faites confiance au grand frère et vous vous moquez de vos camarades à l'école.

La Guerre des boutons utilise les thèmes du roman éponyme de Louis Pergaud (original : « La guerre des boutons ») publié en 1912.

2 MATÉRIEL DE JEU

Chaque exemplaire de *La Guerre des Boutons* contient :

- 1 plateau de jeu
- 38 dés (huit dés dans chacune des quatre couleurs des joueurs plus six dés blanc neutre)
- 6 tuiles de piste de dés (à placer sur le plateau de jeu)
- 40 Boutons de deux valeurs (32 x 1 ; 8 x 5)
- 24 bâtonnets en bois (« matériaux de construction pour les cabanes des joueurs »)
- 4 sites de construction (1 par joueur)
- 4 aides de jeu (1 par joueur)
- 18 cartes
- 1 jeton de premier joueur
- 12 marqueurs Grand frère
- 12 marqueurs Bonus
- 24 Marqueurs Étoile
- 3 livrets de règles (allemand, français, anglais)

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu montre trois endroits du roman – la carrière **1a**, la forêt **1b** et le pré **1c**. Sur ces emplacements, les joueurs placent et déplacent les dés sur les différentes pistes disponibles.

Les dés déplacés sont stockés dans le moulin au centre du plateau **2**.

Les dés blanc neutre sont situés dans le lac en haut à droite du plateau de jeu **3**.

L'épais carnet dans le coin inférieur droit représente le bâtiment de l'école **4** ; à gauche se trouve le village avec la place du marché **5** – des dés peuvent y être placés, mais ils ne peuvent pas être déplacés.

À l'extrême droite, il y a des cases pour un maximum de trois cartes **6**. Les dés peuvent être utilisés pour les acquérir, mais ils ne peuvent pas être déplacés (comme sur la place du marché).



Dos

Tuiles des pistes de dés

En plus des valeurs imprimées sur le plateau de jeu sur chacun des trois lieux, six tuiles piste de dés sont incluses dans le jeu. Ces tuiles peuvent être utilisées par les joueurs (s'ils le souhaitent) pour créer plus de variété.

Matériel du joueur

Chaque joueur reçoit huit dés de sa couleur **1**, une aide de jeu **2** (l'un des deux côtés est en français, l'autre en allemand et en anglais) et un site de construction pour sa cabane qui comprend des cases pour ses garçons en détention **3**.



Marqueurs, cartes et jeton de premier joueur

Différents marqueurs sont utilisés dans le jeu : le Grand frère **1**, des Bonus **2** et des marqueurs Étoiles **3**.

Les différentes cartes **4** fournissent des opportunités pour différents types d'actions au cours du jeu.

Le jeton de premier joueur est placé devant le premier joueur **5**.



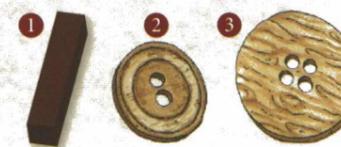
Dos

Dos

Les bâtonnets en bois (matériau de construction) et les boutons (l'argent)

Les joueurs construisent leurs cabanes avec des bâtonnets en bois qu'ils placent sur leur site de construction. Une cabane se compose de six parties (« sections »). Un bâtonnet en bois **1** est placé sur chaque section.

Dans *La Guerre des boutons*, les boutons représentent l'argent – ils ont une valeur de « 1 » **2** ou « 5 » **3**.



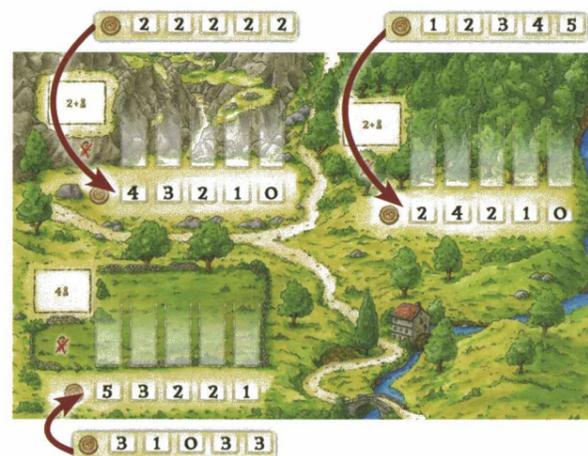
3 MISE EN PLACE

- A Le plus jeune joueur devient le premier joueur. Il place le jeton de premier joueur devant lui.
- B Le plateau de jeu est placé au centre de la zone de jeu.

Dans une partie à deux ou trois joueurs, l'emplacement du pré **41** n'est pas utilisé.

Les joueurs décident s'ils veulent utiliser les pistes de dés pour les lieux. Si c'est le cas, ils les mélangent et les placent sur les cases indiquées.

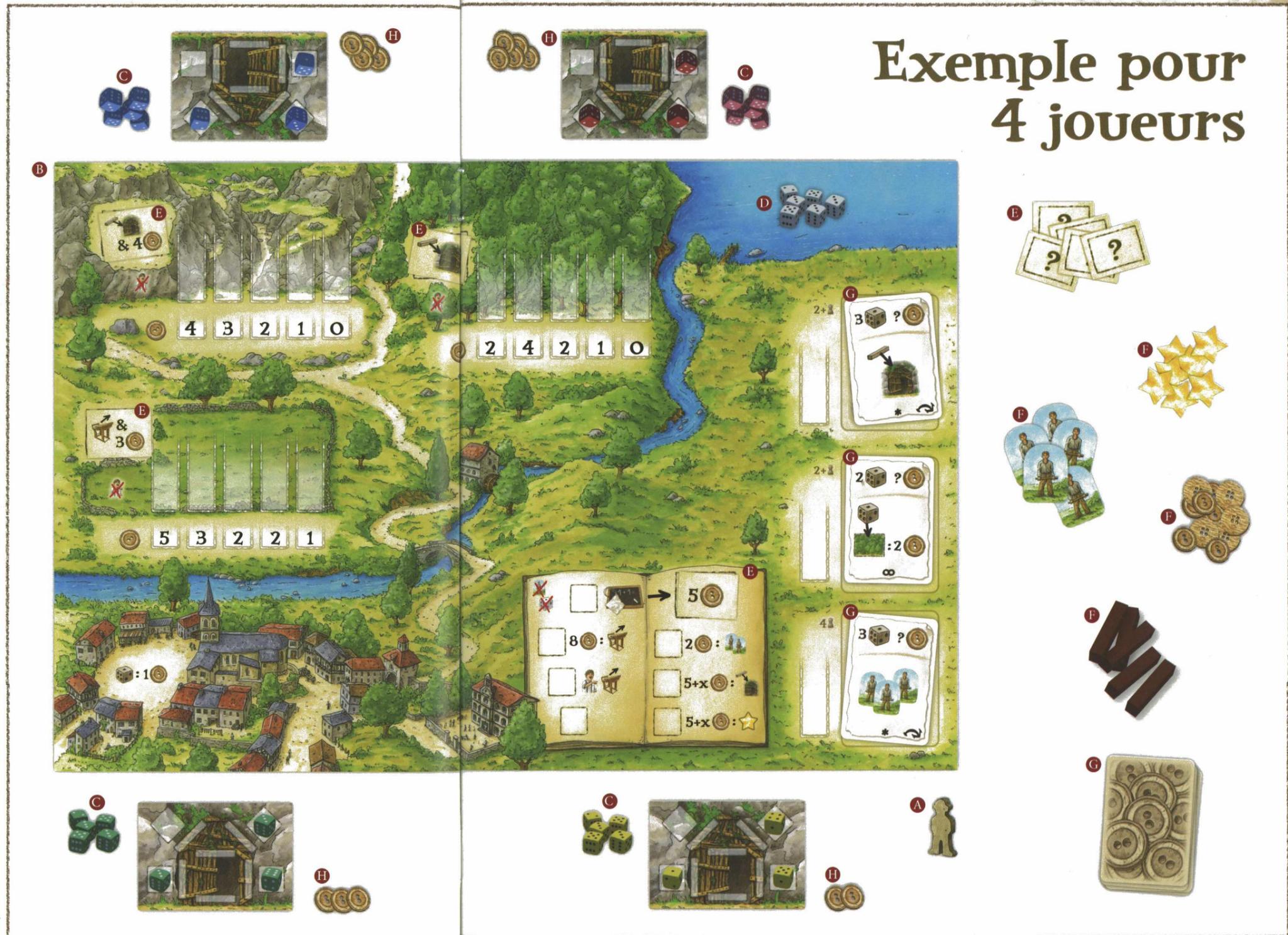
Remarque : lors de leur première partie, les joueurs ne doivent pas utiliser les tuiles piste de dés (mais ils doivent plutôt utiliser les pistes telles qu'elles sont imprimées sur le plateau).



- C Chaque joueur prend les huit dés de sa couleur, une aide de jeu et un site de construction pour la cabane. Cinq des dés sont immédiatement disponibles, les trois autres sont lancés de manière visible et placés sur les cases désignées du site de construction comme des *garçons en détention*.
- D Selon le nombre de joueurs, le nombre suivant de dés blanc neutre est placé sur le plateau de jeu :
 - 2 joueurs : 4 dés
 - 3 joueurs : 5 dés
 - 4 joueurs : 6 dés

Les dés blancs restants sont remis dans la boîte.

- E Un joueur mélange les marqueurs Bonus et en place ensuite un, face visible, sur chacun des lieux et sur l'école. Les marqueurs bonus restants sont mis de côté.



Exemple pour 4 joueurs

- F Un joueur place les marqueurs Étoile et les marqueurs de Grand frère ainsi que les boutons et les bâtonnets en bois à côté du plateau de jeu.
- G Un joueur mélange les cartes et en place deux (dans une partie à deux ou trois joueurs **2+3**) et trois (dans une

partie à quatre joueurs **41**) à droite du plateau de jeu. Les autres cartes sont placées face cachée à côté d'elles pour former une pile.

*Exception : la carte 2 boutons placée sur le pré n'est utilisée que dans les parties à 4 joueurs **41**.*

- H Le premier joueur reçoit deux boutons, le joueur suivant dans le sens horaire, trois boutons, le troisième joueur quatre et le quatrième joueur cinq boutons.

4 SÉQUENCE DE JEU

La Guerre des Boutons se joue en plusieurs manches. Chaque joueur devient le joueur actif plusieurs fois au cours d'une manche. En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur réalise une action à son tour. En plus de cela, un joueur peut effectuer *une* action bonus supplémentaire.

Dans le cadre de chaque action, le joueur actif place un ou plusieurs de ses dés sur l'un des trois Lieux, sur le bâtiment de l'école, à côté d'une carte ou sur la place du marché du village. Différentes règles s'appliquent à la mise en place des dés sur chaque lieu.

Une manche se termine après que tous les joueurs ont placé tous leurs dés. Les joueurs peuvent ensuite recevoir des bonus à la fin de la manche.

La partie se termine quand au moins un joueur a terminé sa cabane à la fin de la manche (il y a des bâtonnets en bois sur les six sections) ou bien il a rassemblé au moins six marqueurs Étoile.



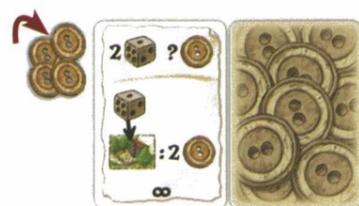
OU



Séquence de jeu

I AU DÉBUT DE CHAQUE MANCHE

Tout d'abord, les joueurs obtiennent deux boutons par carte de jeu qu'ils possèdent (c'est-à-dire devant eux). Peu importe que la carte soit placée face visible ou face cachée.



Exemple : Marion a 2 cartes ce qui signifie qu'elle reçoit 4 boutons.



visible sur chacun des lieux et sur le bâtiment de l'école.

À partir de la deuxième manche, un autre joueur retire également toutes les cartes restantes du plateau de jeu et les place dans la défausse. Il prend ensuite deux cartes (dans une partie à deux ou trois joueurs) et trois cartes (dans une partie à quatre joueurs) de la pioche et les place face visible dans les cases appropriées. Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée et utilisée comme nouvelle pioche.

II LANCER LES DÉS !

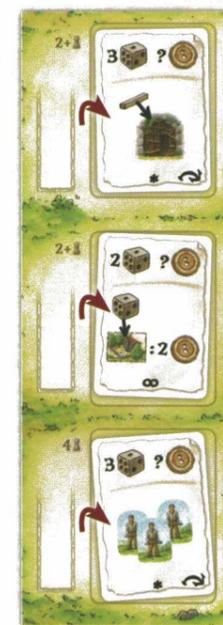
Tous les joueurs prennent simultanément leurs dés disponibles (de leur couleur) et les lancent une fois.

Le premier joueur lance également les dés blancs et les place ensuite sur le lac, sur le plateau de jeu. En général, tous les dés sont lancés et placés de manière visible !

III TOUR DE JEU

Le premier joueur commence par réaliser une action de dés. Il choisit au moins un des dés devant lui et le/les place sur un Lieu (voir 5), l'école (voir 6), le village (voir 8) ou à côté d'une carte (voir 7). Il peut également réaliser *une* action bonus supplémentaire pendant ou après l'action de dés.

Un joueur *ne peut pas* passer tant qu'il a au moins un dé devant lui.



À partir de la deuxième manche, tous les marqueurs bonus qui peuvent encore être dans des Lieux ou à l'école seront maintenant retirés. Ensuite, un des joueurs mélange tous les marqueurs Bonus et place un marqueur face visible sur chacun des lieux et sur le bâtiment de l'école.

Maintenant, le joueur suivant (dans le sens horaire) devient le joueur actif. Le jeu se poursuit de cette façon jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs dés.

Comme les joueurs ont souvent un nombre différent de dés à leur disposition et qu'ils peuvent en utiliser un nombre différent par manche, ils effectueront probablement un nombre différent de tours.

Un joueur qui n'a pas de dé devant lui au début de son tour doit passer. Pouvoir acheter un autre dé blanc (voir 10) ou posséder un ou plusieurs marqueurs de Grand frère (voir 11) n'est pas suffisant pour devenir le joueur actif.

IV FIN DE LA MANCHE ET NETTOYAGE

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs dés sur le plateau de jeu, la manche se termine. Maintenant, les joueurs déterminent qui est le *mouchard* (voir 6 sous mouchard) et les marqueurs Bonus dans l'école et sur les Lieux sont attribués (voir 5 et 6 sous examen).

S'il n'y a pas de vainqueur, le jeton du premier joueur est donné au nouveau premier joueur.

L'étape suivante est le nettoyage. Tous les joueurs récupèrent tous leurs dés de leur couleur. Les dés blancs sont donnés au premier joueur.

Une nouvelle manche va commencer.

5 LES TROIS LIEUX

Il y a trois Lieux importants dans *La Guerre des Boutons* : la carrière, la forêt et le pré.



Remarque : le pré n'est utilisé que pour une partie à 4 joueurs (4); s'il n'y a que deux ou trois joueurs, aucun dé ne peut être placé ici.

Les règles suivantes s'appliquent lorsque vous placez des dés sur ces Lieux :

- Les dés sont toujours placés sur la case libre la plus à gauche d'une piste de dés.
- Si un joueur place plusieurs dés en même temps sur une case de la piste de dés, il place les uns au-dessus des autres. Ces dés doivent tous avoir le même nombre !
- Le premier joueur qui place des dés sur un lieu peut placer un dé de n'importe quelle valeur (ou plusieurs dés de valeur identique, voir ci-dessus).
- Si un joueur veut placer des dés à un endroit où il y a déjà des dés qui ont été placés par lui-même ou par un autre joueur, il doit les *déplacer*.
- Pour déplacer un ou plusieurs dés d'une case d'une piste, le joueur doit placer soit plus de dés de n'importe quelle valeur sur la case vide suivante de la piste, soit un nombre égal de dés, mais de valeur supérieure.



• Tous les dés déplacés sont placés sur le moulin à eau.

- Tout joueur qui insère ou déplace des dés reçoit immédiatement de la réserve le nombre de boutons spécifié pour la case de la piste des dés.

Remarque : les pistes sont « sans fin », c'est-à-dire qu'il est possible de déplacer les dés de la case la plus à droite. Dans ce cas, le joueur qui déplace occupera la même case et recevra à nouveau la récompense de cette case.

Le joueur qui a au moins un dé sur un Lieu à la fin de la manche reçoit le marqueur Bonus.

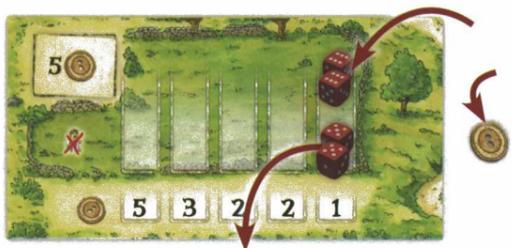
Exemples : Angelika a placé un 4 sur la première case de la forêt. Marion déplace le dé en plaçant un 5 sur la case à droite et en plaçant le dé d'Angelika sur le moulin à eau. Marion reçoit 4 boutons.



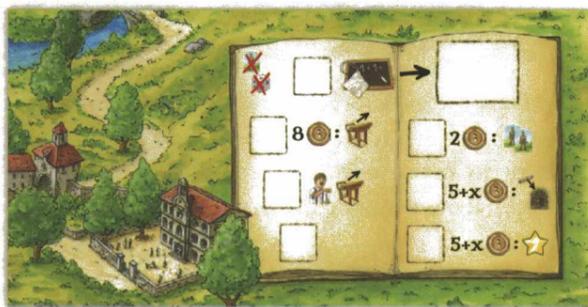
Nicole a deux 3 sur la troisième case de la carrière. Angelika les déplace en plaçant trois 1 sur la case de droite. Angelika reçoit 1 bouton.



Marion a deux 5 sur la dernière case du pré. Elle se déplace en mettant deux 6 sur la troisième case. Marion reçoit 1 bouton.



6 L'ÉCOLE



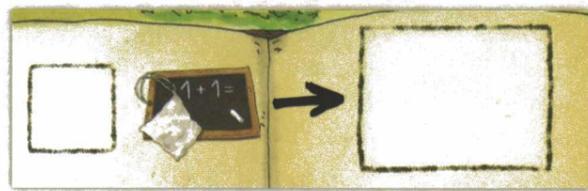
Il y a sept cases dans le bâtiment de l'école. Sur chacune d'elles, un dé de couleur peut être placé. Un dé blanc ne doit jamais être placé dans le bâtiment de l'école ni un Grand frère.

De plus, un dé ne doit jamais être déplacé dans le bâtiment de l'école. Cela signifie que le premier dé placé sur une case de l'école restera dans cette case pendant une manche.

Un joueur ne peut pas occuper une case d'école avec un dé s'il ne peut pas en appliquer les effets

(par exemple, il doit avoir au moins deux boutons pour occuper la case Grand frère).

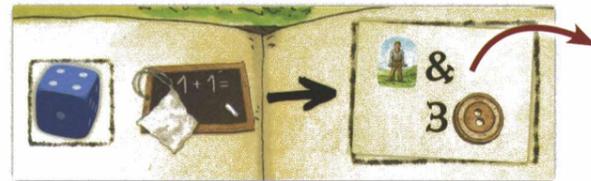
Les différentes cases ont les significations suivantes :



Examen : s'il y a un dé à la fin de la manche, les joueurs vérifieront quel joueur a obtenu le meilleur résultat à l'examen.

Pour ce faire, les joueurs déterminent quel joueur a le plus de dés de la même valeur que le dé sur la case d'examen dans le bâtiment de l'école, sur les autres lieux et à côté des cartes. Si un dé coloré d'un joueur se trouve sur la case d'examen, ce dé compte aussi. Les dés dans le village ne comptent pas. Ce joueur reçoit le marqueur Bonus qui se trouve sur l'épais carnet. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de dés correspondants, personne ne recevra le marqueur Bonus pour cette manche.

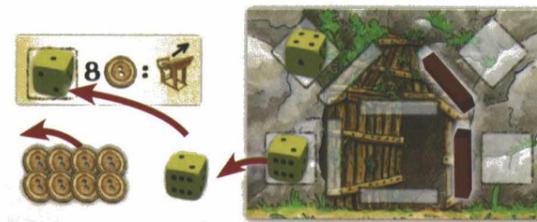
Exemple : Le dé bleu "4" d'Angelika se trouve sur la case de l'examen. Angelika a aussi le plus grand nombre de "4" à l'école (1x) et sur les Lieux (3x) à la fin de la manche. Par conséquent, elle reçoit maintenant le marqueur bonus venant de l'épais carnet.



Sauver les garçons en détention : le joueur qui place un dé de n'importe quelle valeur sur cette case doit immédiatement rendre huit boutons dans la réserve générale. Ensuite, il peut prendre n'importe lequel de ses propres garçons en détention sur le site de construction de sa cabane. Ce dé est immédiatement disponible, mais ne sera pas relancé ! Pendant la partie, les garçons en détention bloquent la construction de la cabane. À côté de leurs emplacements, le propriétaire ne peut pas placer un bâtonnet en bois.

Si un joueur n'a plus de dés en détention, il ne peut pas placer de dé sur cette case.

Exemple : Nicole place un de ses dés (un 1) sur la case de sauvetage et paye 8 boutons dans la réserve générale. Elle prend son dé garçon 2 de la détention sur le site de construction de la cabane, pour le placer devant elle. Elle peut toujours utiliser ce dé dans le même tour, probablement avec son autre 2. Pendant la partie, elle peut continuer à construire sa cabane près de cet endroit.



Le Mouchard : le joueur qui pose un dé sur cette case « dénonce » ses camarades de jeu au professeur. En récompense, il peut immédiatement prendre n'importe lequel de ses dés garçons en détention sur le site de construction de sa cabane. Ce dé est immédiatement disponible, mais ne sera pas relancé !

Ce comportement a cependant une conséquence : vous ne jouez pas avec les mouchards. Le joueur ne peut pas placer de dés sur les Lieux pour le reste du tour. Il peut continuer à placer des dés à l'école, au village ou à côté des cartes.

À la fin de la manche, les joueurs vérifient d'abord quel joueur a le plus de dés avec le chiffre du dé à l'emplacement du mouchard dans le bâtiment de l'école (le dé sur la case du mouchard ne compte pas !), sur les emplacements et à côté des cartes de jeu. Les dés dans le village ne comptent pas. Ce joueur doit placer un dé de sa couleur sur n'importe quelle case libre de garçon en détention sur le site de construction de sa cabane. Il y a peut-être déjà un bâtonnet en bois comme matériel de construction sur cette section. Si ce n'est pas le cas, cet emplacement est à nouveau bloqué pour le moment. Si toutes les cases garçons en détention sont occupées, rien ne se passe; un joueur peut avoir un maximum de 4 Garçons en détention. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de dés, rien ne se passe.

Exemple : Tanja met un de ses dés (un 3) sur la case libre du mouchard. Elle prend immédiatement un de ses dés garçons en détention de son site de construction et est autorisée à l'utiliser dans cette

manche 1. À la fin de la manche, Nicole a le plus de dés 3 à l'école, sur les lieux ou à côté des cartes et doit maintenant placer un de ses dés de couleur sur n'importe quelle case Garçon en détention sur le site de construction de sa cabane 2. Elle sélectionne la case à côté de l'emplacement de construction déjà terminé.



Premier joueur : le joueur qui place un dé de n'importe quelle valeur sur cette case sera le premier joueur du tour suivant. Si personne ne place de dé ici, le premier joueur ne change pas !

Grand frère : le joueur qui place un dé de n'importe quelle valeur sur cette case doit immédiatement rendre deux boutons à la réserve. Il reçoit alors deux marqueurs Grand frère (voir 11) de la réserve. Il les met devant lui.

Construire la cabane : le joueur qui place un dé de n'importe quelle valeur sur cette case doit immédiatement payer cinq boutons plus un bouton pour chaque section de sa cabane déjà construite.

Ensuite, il prend un bâtonnet en bois de la réserve et le place sur n'importe quelle section libre de son site de construction. **Important :** il ne peut pas mettre un bâtonnet en bois sur une section de construction qui est occupée par un Garçon en détention !

Exemple : Marion a déjà complété deux sections de sa cabane et doit payer sept boutons. Ensuite, elle pose un autre bâtonnet en bois sur le la cabane de son site de construction.



Prendre un marqueur Étoile : le joueur qui place un dé de n'importe quelle valeur sur cette case doit immédiatement payer cinq boutons plus un bouton supplémentaire par marqueur Étoile qu'il a déjà devant lui.

Puis il prend un marqueur Étoile de la réserve et le place devant lui.

7 CARTES

À son tour et dans le cadre de son action, un joueur peut prendre plusieurs dés et les placer à côté d'une carte pour acquérir cette carte.

En haut de la carte, vous trouvez son coût – deux à quatre dés avec des valeurs identiques. De plus, le joueur doit remettre dans la réserve autant de boutons que la valeur de son dé.



Ensuite, il place la carte acquise devant lui et peut l'utiliser. De plus, il reçoit deux boutons au début de chaque manche par carte possédée.

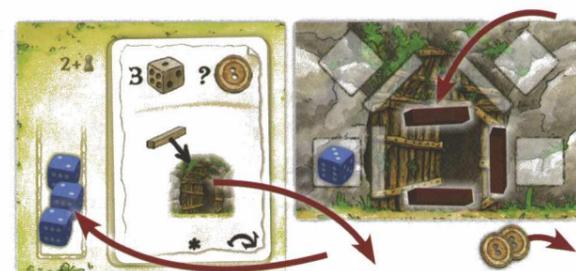
Les cartes peuvent être utilisées à des moments différents pendant un tour :

Ces cartes sont utilisées par le propriétaire immédiatement après l'achat de la carte comme effet unique. Ensuite, le joueur place la carte face cachée devant lui.

Ces cartes sont défaussées par le propriétaire et peuvent être utilisées plusieurs fois par manche.

Ces cartes sont défaussées par le propriétaire et peuvent être utilisées une fois par manche immédiatement après avoir lancé ses dés.

Exemple : Angelika place trois dés 2 à côté d'une carte face visible et doit immédiatement rendre deux boutons à la réserve. Ensuite, elle utilise l'action de la carte (construction de section) et place la carte face cachée devant elle.



À la fin de la partie, le propriétaire reçoit un point pour chaque carte, que les cartes soient face visible ou face cachée devant lui.

Les 18 cartes suivantes sont disponibles dans *La Guerre des Boutons* :

Construction de section (4x) : le joueur reçoit immédiatement et une fois un bâtonnet en bois qu'il doit utiliser immédiatement. Si cela n'est pas possible à cause d'un Garçon en détention, le joueur ne peut pas réaliser cette action plus tard !

2 boutons lors du placement des dés dans le bâtiment de l'école : le joueur reçoit *toujours* deux boutons lorsqu'il place un dé dans l'école.

2 boutons en plaçant des dés dans la forêt : le joueur reçoit *toujours* deux boutons lorsqu'il place un ou plusieurs dés dans la forêt.

2 boutons en plaçant des dés dans la carrière : le joueur reçoit *toujours* deux boutons lorsqu'il place un ou plusieurs dés dans la carrière.

2 boutons en plaçant des dés dans le pré : le joueur reçoit *toujours* deux boutons lorsqu'il place un ou plusieurs dés dans le pré.

Remarque : Cette carte n'est utilisée que dans les parties à 4 joueurs !

1 bouton lors du placement dans le village : le joueur reçoit *toujours* un bouton lors du placement d'un dé dans le village.

2 Grands frères : le joueur reçoit *immédiatement* deux marqueurs de Grand frère qu'il place devant lui.

3 Grands frères : le joueur reçoit *immédiatement* trois marqueurs de Grand frère qu'il place devant lui.

Un nombre identique de dés et une valeur identique sont suffisants pour déplacer : le joueur peut toujours déplacer des dés qui ont une valeur identique (ou inférieure) sur des Lieux. En outre, il peut toujours remplacer un nombre de dés identique (ou plus petit) sur les Lieux.

Les 1 peuvent être redéfinis : le joueur peut modifier n'importe quel nombre de ses dés affichant un 1 sur n'importe quelle autre valeur dans chaque manche immédiatement après avoir lancé les dés (de sa couleur). Si plus d'un joueur peut redéfinir la valeur de ses dés, ils le font

dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le premier joueur.

Les 2 peuvent être redéfinis : le joueur peut modifier n'importe quel nombre de ses dés affichant un 2 sur n'importe quelle autre valeur dans chaque manche immédiatement après avoir lancé les dés (de sa couleur). Si plus d'un joueur peut redéfinir la valeur de ses dés, ils le font dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le premier joueur.

Les 3 peuvent être redéfinis : le joueur peut modifier n'importe quel nombre de ses dés affichant un 3 sur n'importe quelle autre valeur dans chaque manche immédiatement après avoir lancé les dés (de sa couleur). Si plus d'un joueur peut redéfinir la valeur de ses dés, ils le font dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le premier joueur.

N'importe quels dés peuvent être relancés : le joueur peut relancer n'importe quel nombre de ses dés une fois en un seul tour immédiatement après avoir lancé les dés (de sa couleur). Si plus d'un joueur peut redéfinir la valeur de ses dés, ils le font dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le premier joueur.

1 marqueur Étoile : le joueur reçoit immédiatement un marqueur Étoile comme effet unique.

2 marqueurs Étoile : le joueur reçoit immédiatement deux marqueurs Étoile comme effet unique.

8 LE VILLAGE



Chaque joueur peut placer n'importe quel nombre de dés sur la place du marché du village pendant son tour. Il n'y a aucune restriction.

Chaque dé placé ici (soit dans la couleur du joueur, soit blanc) récompense le joueur avec un bouton, qu'il prend dans la réserve et place devant lui. Les dés ne peuvent pas être déplacés à partir d'ici.

Tous les dés restent ici jusqu'à la fin de la manche. Les dés dans le village ne sont pas comptés pour déterminer les effets de l'examen et du mouchard.

Exemple : Marion a besoin de deux boutons pour une autre action planifiée. Elle place deux de ses dés (un 1 et un 3) sur la place du marché du village et prend deux boutons de la réserve.



9 ACTIONS BONUS

À tout moment pendant son tour, un joueur peut réaliser l'une des trois actions bonus suivantes en plus de son action habituelle. Les actions bonus sont facultatives.

Prendre des dés blancs : en plaçant trois boutons dans la réserve, un joueur peut choisir un (et seulement un !) des dés blancs dans le lac (le dé ne sera pas relancé !) et il le place devant lui. Le dé peut être utilisé immédiatement. Voir aussi 10.

Changer la valeur de vos propres dés : le joueur peut payer des boutons pour changer la valeur d'un de ses dés. Cela coûte un bouton par point. Un joueur ne peut changer la valeur que de ses dés (de sa couleur) et seulement les dés qui n'ont pas été utilisés jusqu'à présent.

Exemple : Tanja a un dé 3 et un dé 5 devant elle. Il y a deux dés 4 placés par Marion sur le Lieu de la forêt. Pour pouvoir déplacer Marion, Tanja paye deux boutons pour changer le 3 en 5. Maintenant, elle déplace les dés de Marion de la forêt.

Sauver un garçon en détention : le joueur remet une de ses cartes dans la boîte. Il peut immédiatement prendre n'importe lequel de ses garçons en détention sur le site de construction de la cabane et le place devant lui. Il peut utiliser ce dé immédiatement.

10 DÉS BLANCS



Les dés blancs sont neutres. Ils sont lancés par le premier joueur au début de chaque manche et sont placés sur le lac, sur le plateau de jeu.

Si un joueur a pris un dé blanc comme action supplémentaire, il le place devant lui sans avoir à le relancer. Il peut maintenant l'utiliser seul ou en combinaison avec d'autres dés.



Les dés blancs peuvent être utilisés sur des Lieux, dans le village et pour les cartes, mais ils ne peuvent pas être placés dans le bâtiment de l'école.

Il est possible d'utiliser uniquement des dés blancs sur les Lieux. Le joueur réalisant l'action reçoit alors la récompense en boutons en fonction de la case. S'il n'y a que des dés blancs sur un Lieu à la fin de la manche, personne ne recevra le marqueur Bonus – au moins un dé de couleur doit être placé sur le Lieu pour recevoir un marqueur Bonus. *Dans un tel*

cas, personne ne se souvient plus qui avait dirigé ce groupe particulier de garçons.

Exemple : Marion a été assez intelligente pour mettre un de ses dés rouges 4 sur la forêt avec deux dés blancs 4 pour obtenir les quatre boutons. Comme elle n'a pas été déplacée, elle reçoit le marqueur Bonus à la fin de la manche. Si Marion n'avait placé que des dés blancs, elle aurait reçu les boutons, mais pas le marqueur Bonus à la fin de la manche.



11 GRAND FRÈRE



À l'école, grâce à divers jetons bonus et en jouant certaines cartes, les joueurs reçoivent des marqueurs de Grand frère.

Chaque marqueur peut être utilisé une fois par son propriétaire. À la fin du tour du joueur, il remet le marqueur dans la réserve (un Grand frère a vraiment des choses plus importantes à faire...).

Le Grand frère peut être utilisé sur tous les Lieux, dans le village et pour obtenir des cartes.



Il ne peut pas être utilisé à l'école – les enseignants surveillent !

Le marqueur de Grand frère représente un dé de n'importe quelle valeur. Un seul marqueur de Grand frère peut être utilisé par action !

Si un marqueur de Grand frère est utilisé seul sur un Lieu, le joueur reçoit la récompense en boutons comme d'habitude. Le Lieu est considéré comme « vide ». Dans ce cas, le marqueur est placé sur la

piste de dés pour marquer la position jusqu'à ce qu'un joueur place un ou plusieurs dés sur la case à droite du marqueur.

Exemple : Angelika a un dé 3, un dé 5 et un marqueur de Grand frère. Dans la carrière se trouve un dé 5 placé par Nicole. Angelika pourrait maintenant définir le Grand frère comme 6 et ainsi déplacer Nicole pour obtenir les deux boutons comme récompense. Par la suite, le Lieu serait vide, car le Grand frère part immédiatement (et le marqueur ne reste que pour indiquer la dernière case occupée).

Ainsi, Angelika décide de définir le Grand frère comme un 3 et de l'utiliser avec son dé 3. En faisant ceci elle déplace quand même Nicole, mais le dé 3 d'Angelika reste dans la forêt, alors que le Grand frère est sur le point de repartir.



12 MARQUEURS ÉTOILE



Les joueurs reçoivent des marqueurs Étoiles à l'école, par le biais de deux marqueurs Bonus et en jouant certaines cartes.

Si un joueur a six étoiles ou plus à la fin d'un tour, la partie est terminée (voir 15.)

13 MARQUEURS BONUS

Les marqueurs Bonus sont placés au hasard au début de la manche sur les cases appropriées des Lieux et de l'école.

Les joueurs recevront un marqueur Bonus à la fin de la manche s'ils ont au moins un dé dans un Lieu ou à l'école s'ils ont réussi l'examen.

Les effets des marqueurs bonus sont immédiatement appliqués lorsqu'ils sont reçus (si possible) et les marqueurs sont placés face cachée à côté des marqueurs bonus non utilisés dans cette manche.

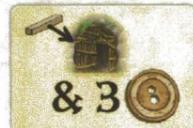
Les 12 marqueurs bonus suivants peuvent être trouvés dans *La Guerre des Boutons* :



Construction de section (2x) : Le joueur prend un bâtonnet en bois et le place sur un endroit de sa cabane qui n'est pas occupé par un dé. De plus, il reçoit un marqueur étoile de la réserve.



Construction de section (3x) : le joueur prend un bâtonnet en bois et le pose sur un endroit de sa cabane qui n'est pas occupé par un dé.



Construction de section et 3 boutons : le joueur prend un bâtonnet en bois et le pose sur un endroit de sa cabane qui n'est pas occupé par un dé. De plus, il reçoit trois boutons de la réserve.



Construction de section et 4 boutons : le joueur prend un bâtonnet en bois et le pose sur un endroit de sa cabane qui n'est pas occupé par un dé. De plus, il reçoit quatre boutons de la réserve.



Construction de section et 5 boutons : le joueur prend un bâtonnet en bois et le pose sur un endroit de sa cabane qui n'est pas occupée par un dé. De plus, il reçoit cinq boutons de la réserve.



Construction de section et Sauver un garçon en détention : le joueur prend un bâtonnet en bois et le pose sur un endroit de sa cabane qui n'est pas occupée par un dé. Il prend aussi un de ses dés de Garçon en détention qui est sur le site de construction de sa cabane.



Sauver un garçon en détention : le joueur prend n'importe lequel de ses dés Garçon en détention qui est sur le site de construction de sa cabane.



Sauver un garçon en détention et 3 boutons : le joueur prend n'importe lequel de ses dés Garçon en détention qui est sur le site de construction de sa cabane. De plus, il reçoit trois boutons de la réserve.



5 boutons : le joueur reçoit cinq boutons de la réserve.



1 Gand frère et 3 boutons : le joueur reçoit trois boutons de la réserve. Il reçoit aussi un marqueur de Grand frère de la réserve.



2 Grands frères : Le joueur reçoit deux marqueurs de Grand frère de la réserve.

14 FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine quand aucun joueur ne peut plus ou ne veut plus utiliser de dés.

Réalisez alors les étapes suivantes:

1. Déterminez le mouchard (voir 6.),
2. Notez l'examen (voir 6.) et attribuez et évaluez les marqueurs bonus,
3. Passez le jeton de premier joueur,
4. Attribuez et réalisez les marqueurs bonus sur les sites (voir 5.).

Si la partie n'est pas terminée (voir 15.0), les joueurs récupèrent les dés de leur couleur, sauf les Garçons en détention. Le premier joueur reçoit aussi les dés blancs pour les relancer au début de la manche suivante.

15 FIN DE LA PARTIE

Si au moins un joueur termine les six étapes de sa cabane ou a gagné six étoiles à la fin d'un tour, la partie est terminée. Les étoiles se trouvent sur les marqueurs et sur certaines cartes.



OU



Si un seul joueur a rempli l'une de ces conditions ou les deux, il est le vainqueur.

Cependant, si deux ou plusieurs joueurs remplissent l'une des deux conditions ou les deux, alors tous les joueurs (y compris ceux qui n'ont ni terminé leur cabane ni n'ont six étoiles) comptent leurs points de victoire.

Les joueurs reçoivent un point de victoire pour

- chaque carte,
- chaque marqueur Étoile,
- chaque section complète de la cabane,
- chaque série de cinq boutons.

Celui qui a le plus de points de victoire est le gagnant ! Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de points de victoire, le gagnant est celui qui a le plus de boutons.

S'il y a toujours égalité, alors il y a plusieurs gagnants.



Auteur : Andreas Steding

Développement : Uli Blennemann, Henning Kröpke

Conception graphique : Harald Lieske

Mise en page : Vladimir Krist, Filip Stránský

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Copyright 2018 ADC Blackfire Entertainment GmbH, Harkortstraße 34, D-40880 Ratingen

www.blackfire.eu
www.blackfire-games.eu