



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:

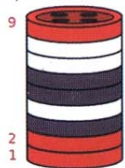
- 3 gros boutons rouges représentant les troupes de Napoléon Buttonaparte
- 3 gros boutons noirs représentant les troupes du Général Ludwig York Von Buttonburg
- 3 gros boutons blancs représentant les agents doubles à la solde des deux armées
- 1 planche d'autocollants à placer au dos des boutons de 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:

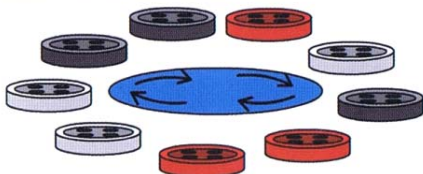
- 1- Préparer le champ de bataille: Avant de démarrer la partie, choisissez quel personnage vous incarnez et placez devant vous la tuile « Général » correspondante.

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 !

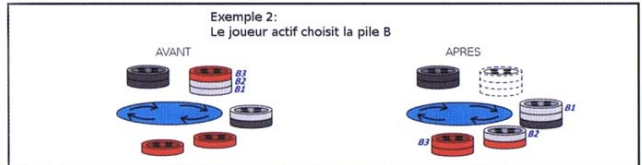
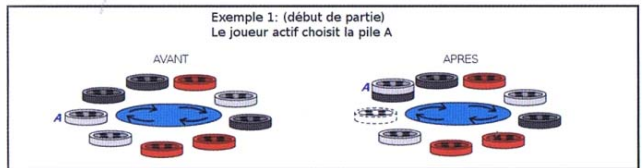
2- Faire mouvement:

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)

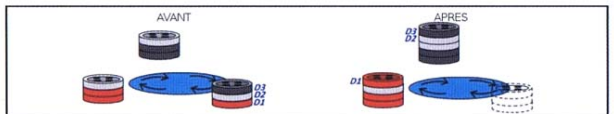
Chaque pile n'accueille qu'un seul « semis ». En conséquence, la dernière pile accueille tous les boutons excédentaires, sans en changer l'ordre. (exemples C et D ci-dessous)



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:

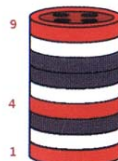
Chaque manche prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'une seule pile au centre de la table.

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 Buttonaparte:
 $1 + 4 + 9 = 14$
 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..).