

Benjamin Schwer

# button

*Knöpf's dir  
vor!*



2-4  
8+  
ca. 30

**noris**

## SPIELANLEITUNG

### Spielinhalt

4 Spielpläne mit unterschiedlicher Vorder- und Rückseite  
6 Würfel

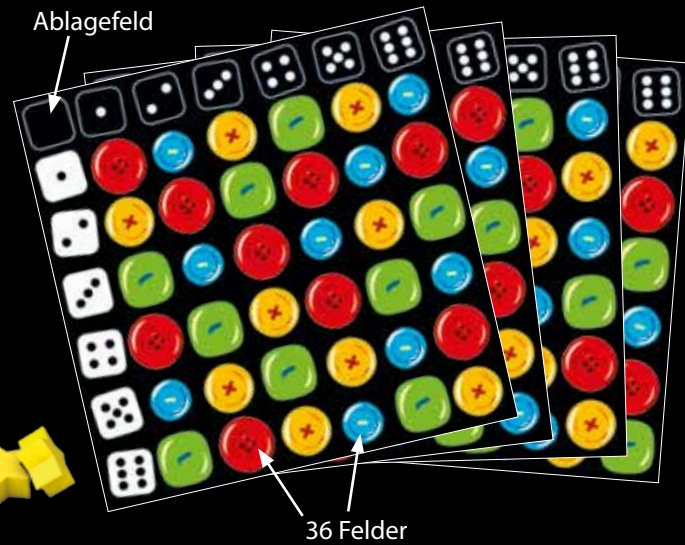
- 1 weißer Würfel mit goldenen Augen
- 1 schwarzer Würfel mit goldenen Augen
- 4 schwarze Würfel mit weißen Augen

50 transparente Knöpfe

60 gelbe Sterne

4 Knopfkarten

1 Spielanleitung



### Spielziel

Jeder Spieler versucht, Knöpfe clever auf den eigenen Spielplan zu setzen, um dadurch an Sterne zu kommen. Wer zuerst 5 Sterne in eine Reihe legen kann oder mindestens 12 Sterne auf seinem Spielplan hat, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung (für 2 oder 3 Spieler siehe Seite 5)

Jeder Spieler nimmt sich einen Spielplan und legt ihn mit einer beliebigen Seite vor sich aus. Die 4 Knopfkarten werden auf die Spieler verteilt, so dass jeder Spieler eine Karte bekommt.

Der Spieler mit dem roten Knopf auf der Knopfkarte wird in der ersten Runde Startspieler und legt die Würfel vor sich ab. Die Knöpfe und die Sterne werden bereit gelegt, sodass alle Spieler sie gut erreichen können. Diese bilden den Vorrat.

### Legeregeln für Knöpfe

Bei BUTTONS platzieren die Spieler Knöpfe und Sterne auf ihren Spielplänen. Das erfolgt nach einfachen Regeln, die sich die Spieler gut merken sollten:

- Auf jedem Feld des Spielplans darf höchstens ein Knopf liegen.
- Knöpfe dürfen nicht horizontal oder vertikal aneinander gelegt werden.

- Knöpfe dürfen aber diagonal aneinander angrenzen.
- Auf Felder, die mit Sternen besetzt sind, dürfen keine Knöpfe gelegt werden – wohl aber angrenzend an Felder mit Sternen.
- Kurz und knapp: Knopf nie neben Knopf!

Ein Spieler darf einen Knopf nicht platzieren, wenn er damit eine der Legeregeln verletzen würde.

### Spielverlauf

BUTTONS wird über mehrere Runden gespielt. Der erste Spieler einer Runde ist immer der Spieler mit der Knopfkarte, die den roten Knopf zeigt.

Wer an der Reihe ist, muss sich für eine der folgenden beiden Aktionsmöglichkeiten entscheiden:

**WÜRFELN**

oder

**AUSSTEIGEN**

### WÜRFELN

Der Spieler am Zug nimmt alle Würfel, die vor ihm liegen, und würfelt sie. Zu Beginn einer Runde sind das noch alle sechs Würfel, später können es aber weniger sein!

## Würfel auswerten

Nun können alle Spieler diesen Wurf nutzen:

**Wer gerade nicht am Zug ist**, kann nur von den **Würfeln mit den goldenen Augen** profitieren. Wer möchte **darf einen Knopf** aus dem Vorrat auf das Feld **legen**, das in der Zeile liegt, die dem weißen Würfel entspricht, und der Spalte, die dem schwarzen Würfel entspricht. Dabei müssen aber die Legeregeln für Knöpfe beachtet werden! Es besteht kein Zwang einen Knopf zu legen.

### Beispiel:

Emma würfelt:



Nun dürfen alle anderen Spieler einen Knopf auf das Feld legen, das in der fünften Zeile und der sechsten Spalte liegt. Die übrigen vier schwarzen Würfel ignorieren diese Spieler.



**Wer gerade am Zug ist**, kann von **allen Würfeln** profitieren. Dafür **muss** der Spieler aber auch einen **Knopf platzieren**. Der Spieler kombiniert den weißen Würfel mit einem beliebigen schwarzen Würfel und muss dann einen Knopf aus dem Vorrat auf das Feld legen, das in der Zeile liegt, die dem weißen Würfel entspricht, und der Spalte, die dem gewählten schwarzen Würfel entspricht. Auch hier müssen die Legeregeln für Knöpfe beachtet werden!

**Beispiel von vorher:** Emma muss einen Knopf platzieren. Der Knopf muss in die fünfte Zeile gelegt werden – Emma darf sich aber aussuchen, ob auf das zweite, dritte, fünfte oder sechste Feld. Dabei muss auch sie die Legeregeln beachten!

## Kein Einsetzen möglich

Manchmal kann es passieren, dass der Spieler am Zug keinen Knopf einsetzen kann, da er sonst die Legeregeln verletzen würde. In diesem Fall hat der Spieler sich verzockt! Der Spieler muss dann

- **alle Knöpfe** von seinem Spielplan **entfernen** und zurück in den Vorrat legen und
- einen der gerade gewürfelten schwarzen Würfel mit weißen Augen nehmen und ihn auf das Ablagefeld links oben auf seinem Spielplan legen.

Der Spieler ist damit aus der Runde ausgeschieden und muss bis zum Anfang der nächsten Runde warten. Er darf bis dahin keine Knöpfe auf seinem Spielplan platzieren. Der Würfel auf seinem Spielplan darf bis zum Ende der Runde von keinem Spieler mehr verwendet werden!

### Beispiel:

Emma hat schon einige Knöpfe und Sterne aus vorherigen Runden auf ihrem Spielplan platziert.



Sie würfelt:

Emma müsste nun einen Knopf in der fünften Zeile platzieren, würde dadurch aber gegen die Legeregeln verstoßen. Auf dem Feld in der zweiten Spalte liegt schon ein Knopf, das Feld in der dritten Spalte grenzt an ein Knopf, auf dem Feld in der sechsten Spalte liegt schon ein Stern.

Emma hat sich also verzockt. Sie nimmt einen der schwarzen Würfel und legt ihn auf das Ablagefeld links oben. Dann entfernt sie alle Knöpfe und legt sie zurück in den Vorrat. Die Sterne bleiben ihr aber erhalten.

## Würfel weitergeben

Am Ende seines Zuges gibt der Spieler dann die Würfel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, dessen Ablagefeld noch unbesetzt ist. Dieser ist nun an der Reihe. Hat kein anderer Spieler mehr ein leeres Ablagefeld, so ist der Spieler noch einmal dran und hat die Wahl zwischen WÜRFELN und AUSSTEIGEN.

Sind alle Ablagefelder mit einem Würfel belegt, so endet die Runde (siehe auch Ende einer Runde).

## AUSSTEIGEN

Wer mindestens einen Knopf auf seinem Spielplan hat und befürchtet, bei der Aktion WÜRFELN keinen Knopf platzieren zu können, kann mit dieser Aktion freiwillig aus der Runde aussteigen, um sich nicht zu verzocken.

Der Spieler nimmt sich einen **schwarzen Würfel** mit weißen Augen und legt ihn **auf das Ablagefeld** links oben auf seinem Spielplan. Er muss nun bis zum Ende der Runde warten und darf bis dahin keine Knöpfe auf seinem Spielplan platzieren. Der Würfel auf seinem Spielplan darf bis zum Ende der Runde von keinem Spieler mehr verwendet werden!

Die übrigen Würfel gibt der Spieler dann an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, dessen Ablagefeld noch unbesetzt ist. Dieser ist nun an der Reihe.

Sind alle Ablagefelder mit einem Würfel belegt, so endet die Runde (siehe auch Ende einer Runde).

## Ende einer Runde

Eine Runde endet, sobald jeder Spieler einen Würfel auf seinem Ablagefeld hat, egal, ob er ausgestiegen ist oder sich verzockt hat. Jetzt wird gewertet!

Die Spieler, die rechtzeitig ausgestiegen sind, erhalten nun Sterne:

- 1 Stern dafür, dass der Spieler rechtzeitig ausgestiegen ist
- 1 Stern **pro Knopffarbe**, die der Spieler **mindestens drei Mal** mit einem Knopf überdeckt hat
- 1 Bonusstern, falls der Spieler die Knopffarbe auf seiner **Knopfkarte mindestens drei Mal** überdeckt hat

Spieler, die sich verzockt haben, gehen leider leer aus! Die gewonnenen Sterne werden nun auf Felder verteilt, auf denen in dieser Runde Knöpfe platziert wurden. Die ersetzten Knöpfe kommen in den Vorrat.

Nun wird überprüft, ob ein Spieler schon genügend Sterne gesammelt hat, um das Spiel zu gewinnen (siehe Spielende).

## Vorbereitung für die nächste Runde

Nun entfernen alle Spieler ihre übrigen Knöpfe vom Spielplan und legen sie in den Vorrat. Die Sterne bleiben liegen!

Jeder Spieler gibt seine Knopfkarte an seinen linken Nachbarn weiter.

Alle Würfel werden von den Ablagefeldern entfernt und der neue Startspieler (das ist der Spieler mit dem roten Knopf auf der Knopfkarte) nimmt die Würfel und beginnt eine neue Runde.

## Spielende

Hat ein Spieler am Ende einer Runde:

**5 Sterne in einer** waagerechten oder senkrechten **Reihe** oder **12 Sterne auf dem Spielplan** ohne Lücken (nicht diagonal!)

so endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt das Spiel!



## Gleichstand

Beenden mehrere Spieler gleichzeitig das Spiel, dann gewinnt der Spieler, der 5 Sterne in eine Reihe gebracht hat.

Gibt es mehrere Spieler, die dies geschafft haben, so gewinnt derjenige dieser Spieler, der mehr Sterne platzieren konnte. Herrscht hier immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Wenn niemand 5 Sterne in eine Reihe legen konnte, so gewinnt der Spieler, der die meisten Sterne platzieren konnte! Bei Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

## BUTTONS für 3 Spieler

Wird zu dritt gespielt, wird bei der Spielvorbereitung eine der vier Knopfkarten aus dem Spiel entfernt. Dabei muss aber darauf geachtet werden, dass die Startspielerkarte immer im Spiel sein muss. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie im Spiel zu viert.

## BUTTONS für 2 Spieler

Wird zu zweit gespielt, erhält jeder Spieler zwei Knopfkarten, anstatt einer. Am Ende einer Runde werden beide Karten an den Mitspieler gegeben.

Wer aussteigt oder sich verzockt hat, legt zwei schwarze Würfel mit weißen Augen auf sein Ablagefeld. Damit bleiben dem Mitspieler nur mehr vier Würfel über.

Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie im Spiel zu viert.

Benjamin Schwer erblickte 1982 in Berlin das Licht der Welt und wurde früh mit Spielen aller Art sozialisiert.

Zum Studium zog es ihn nach Leipzig. Dort spielte er viel und studierte nebenbei Philosophie und Germanistik auf Lehramt.

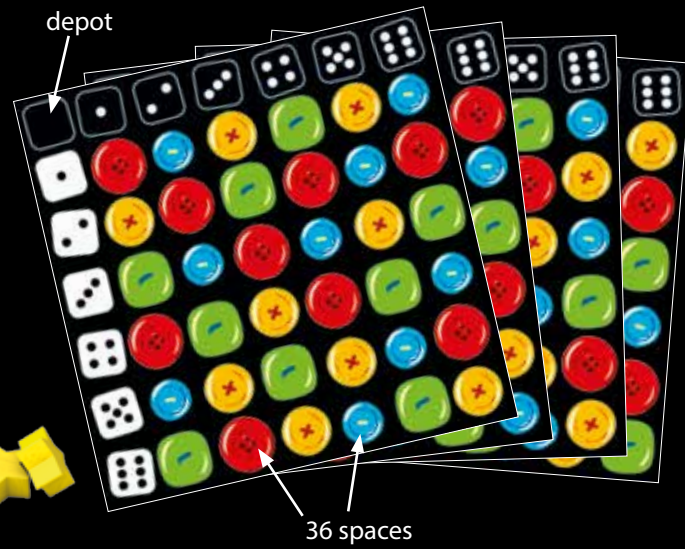
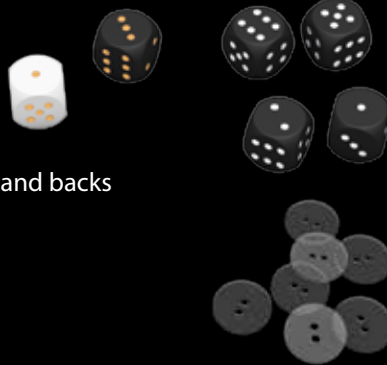
Neben seiner Frau teilt auch seine älteste Tochter seine Spielbegeisterung. Das motiviert und treibt ihn immer wieder dazu an, sich mit Spielen zu beschäftigen. BUTTONS ist seine siebte Spielveröffentlichung.



# RULES FOR PLAY

## Game contents

- 4 game boards with differing fronts and backs
- 6 dice
  - 1 white die with gold pips
  - 1 black die with white pips
  - 4 black dice with white pips
- 50 transparent buttons
- 60 yellow stars
- 4 button cards
- 1 set of rules



## Aim of the game

Each player skilfully tries to place buttons on their own game board and thus gain stars. The first player to lay 5 stars in a row or has at least 12 stars on their game board, wins the game.

## Game preparation (for 2 or 3 players see page 9)

Each player chooses a game board and places it in front of them with any side face up. The 4 button cards are distributed among the players, so that each player receives one card. The player with the red button on the button card is the starting player in the first round and places the dice in front of them. The buttons and stars are placed ready, so that they are within easy reach of all players. These form the pool.

## Laying rules for buttons

In **BUTTONS**, players place buttons and stars on their game boards. The rules are easy and should be well noted:

- No more than one button may lie on any one space on the game board.
- Buttons may never lie beside each other, neither horizontally nor vertically.
- However, buttons may lie in a diagonal line to each other.

- No buttons may be laid on a space already occupied by stars – but may be laid adjacent to spaces with stars.
- Short and sweet: No buttons beside buttons!

Players may not lay a button, if by doing so they would break one of the laying rules.

## Game procedure

**BUTTONS** is played over a number of rounds. The first player of a round is always the player holding the button card picturing the red button.

When it's your turn, you must decide on one of the following actions:

**ROLL THE DICE**

or

**OPT OUT**

## ROLLING THE DICE


On your turn, take all the dice lying in front of you and roll them. That's all six dice at the beginning of a round, but later it can be less!

## Counting up the dice

All players can benefit from this roll:

**if it's not your turn right now**, you can only benefit from the dice with the gold pips. Whoever so wishes **may take one button** from the pool and **lay** it on the space in the row corresponding to the white die and in the column matching the black die. But keep to the laying rules! You are not forced to lay a button.

### Example:

Emma rolls the dice:  Now all other players may lay a button on the space in the fifth row and in the sixth column. The other players ignore the remaining four black dice.



If it's **currently your turn**, you can benefit from **all the dice**. But to do so, you **must lay a button**. Combine the white die with any black die, and subsequently you must lay a button from the pool onto the space in the row matching the white die and in the column corresponding to the black die. Keep to the rules for laying buttons here, too!

**Earlier example:** Emma must lay a button. The button must be placed in the fifth row – but Emma may choose whether she places it on the second, third, fifth or sixth space. She, too, must keep to the rules for laying buttons!

## Laying not possible

Sometimes it can happen on your turn that you are not able to lay a button, since you would otherwise violate the laying rules. In this case, you have gambled your chances away! You must then


- **remove all buttons** from your game board and return them to the pool and
- take one of the black dice with white pips, just rolled, and place it on the depot at the top left of your game board.

With that, you are out of that round and must wait until the beginning of the next round. Until then, you may not place any buttons on your game board. The dice on your game board may also not be used by any other player until the end of that round!

### Example:

Emma has already placed some buttons and stars from previous rounds on her game board.



She rolls the dice: 

Emma ought to place a button in the fifth row now, but by doing so would violate the laying rules. There is already a button lying on the space in the second column, the space in the third column is adjacent to a button, there's already a star lying on the space in the sixth column. Emma has gambled away her chances. She takes one of the black dice and places it in the depot at the top left. Then she removes all the buttons and returns them to the pool. She keeps the stars, however.

### Passing the dice on

At the end of your turn and in a clockwise direction, pass the dice to the next player whose depot is still empty.

It's now this player's turn.

If no other player has an empty depot, take another turn. You may choose between ROLLING THE DICE and OPTING OUT.

If all depots have a die in them, the round ends here (see also End of a round).

### OPTING OUT

If you already have at least one button on your game board, and are afraid of not being able to place a button during the action ROLLING THE DICE, you can decide to opt out of this round, to avoid losing everything. Take a **black die** with white pips and place it in the **depot** at the top left of your game board. You must now wait until the end of the round and may not lay any buttons on your game board until then. The dice on your game board may not be used by any other player until the end of that round!

In a clockwise direction, then pass the remaining dice to the next player whose depot is still empty. It's now this player's turn.

If all depots are occupied by a die, the round ends here (see also End of a round).

### End of a round

A round ends as soon as each player has a die in their depot, no matter whether they have opted out or have gambled and lost. Now it's time to count up the score!

The players who opted out in good time now receive stars:

- 1 star for opting out in good time
- 1 star for **each symbol** that you have covered **at least three times** with a button
- 1 bonus star, if the player has covered up the **symbol on his button card at least three times**

Unfortunately, players who have gambled and lost remain empty-handed! The stars gained are now distributed on the spaces, on which buttons have been laid in this round. The swapped buttons are returned to the pool.

Now, check and see whether any player has already collected enough stars to win the game (see End of game). If none of the players has collected enough stars, play another round.

### Preparation for the next round

Now all the players remove their remaining buttons from the game board and return them to the pool.

Stars remain on their spaces!

Each player passes his button card to the player on their left. Remove all dice from the depots. The new starting player (the player with the red button on the card) takes the dice and begins a new round.

### End of the game

If, at the end of a round, a player has:

**5 stars in a horizontal or vertical row**, without any gaps (not diagonal)

or

**12 stars on the game board**

the game ends. This player wins the game.



### Tie

If several players have simultaneously announced the end of the game, then the player with 5 stars in a row has won.

If more than one player has managed that, then the player able to place the most stars is the winner. If there is still a tie, then there is more than one winner.

If no one was able to lay 5 stars in a row, the player to have laid the most stars is the winner! In the event of a tie, the players share the victory.



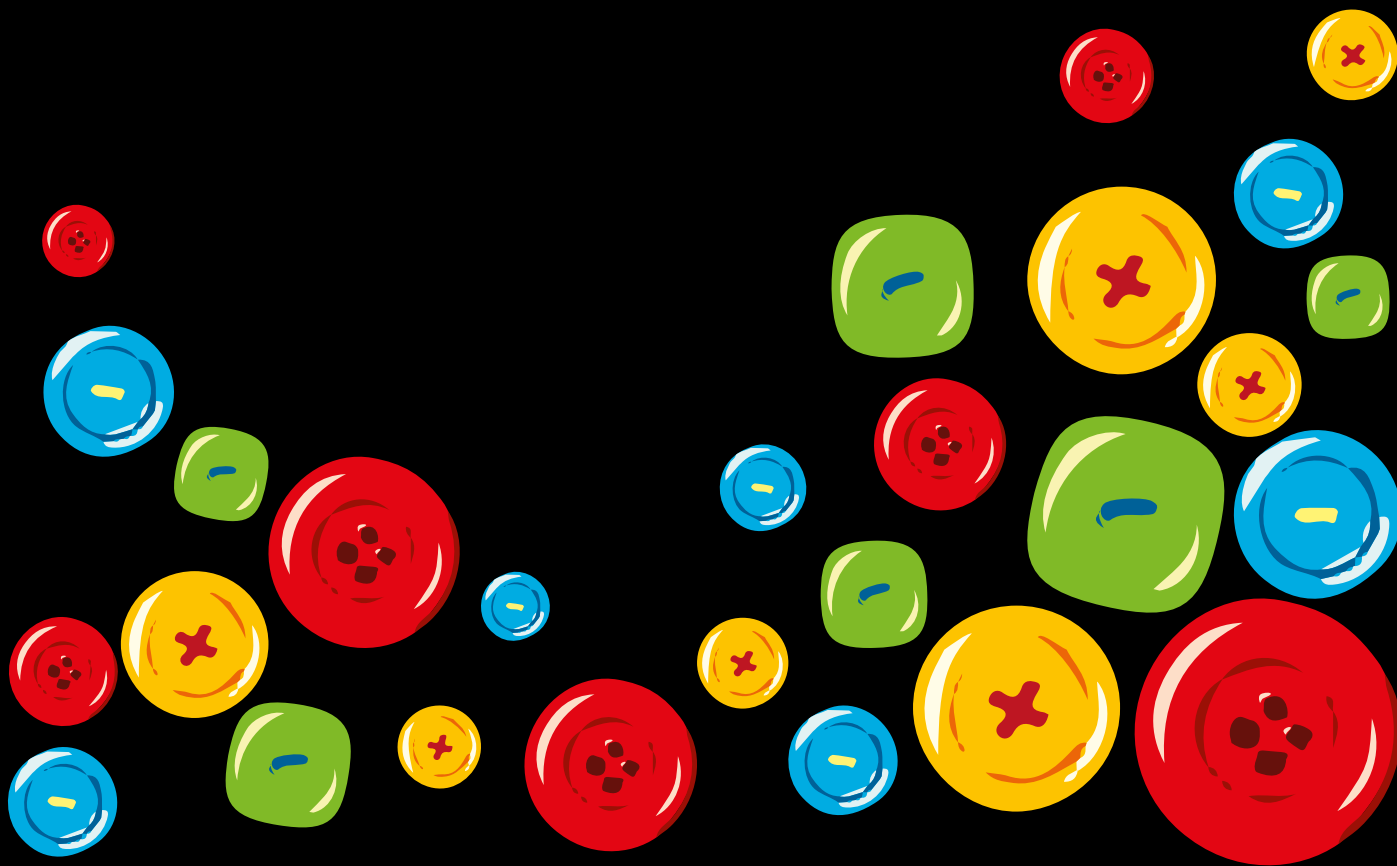
## BUTTONS for 3 players

In a game with 3 players, one of the four button cards is removed from the game during set-up. Make sure that the starting player card is always in the game. Otherwise, the same rules apply as for a game with four persons.

## BUTTONS for 2 players

If two persons play, each player receives two button cards instead of one. At the end of a round, hand both cards to your fellow player. If you opt out or gamble and lose, place two black dice with white pips in your depot. The other player now only has four dice left. Otherwise, the same rules apply as for a game with four persons.

Benjamin Schwer first saw the light of day in Berlin in 1982 and became socialized with games of all kinds at an early age. His studies took him to Leipzig, where he played frequently and also studied philosophy and German to become a teacher. Apart from his wife, his eldest daughter also shares his passion for games. That motivates and spurs him on again and again, to occupy himself with games. **BUTTONS** is the seventh game he has published.



## RÈGLE DU JEU

### Contenu

4 plateaux de jeu avec deux faces différentes  
6 dés

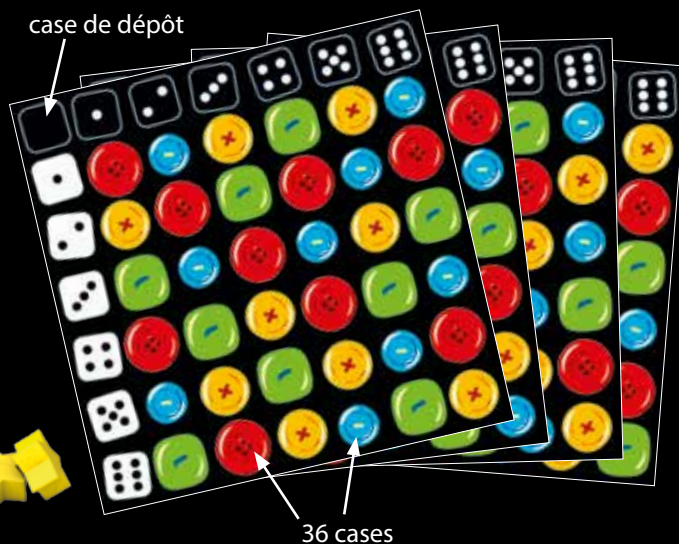
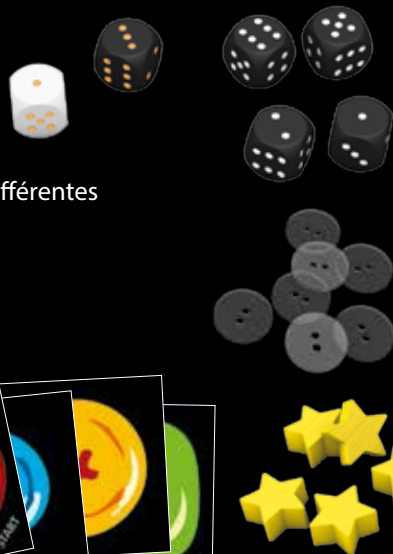
- 1 dé blanc à points dorés
- 1 dé noir à points dorés
- 4 dés noirs à points blancs

50 boutons transparents

60 étoiles jaunes

4 cartes « bouton »

1 règle du jeu



### But du jeu

Chaque joueur essaie de placer intelligemment des boutons sur son plateau de jeu afin d'obtenir des étoiles. Le premier qui parvient à former une rangée de 5 étoiles ou qui a au moins 12 étoiles sur son plateau de jeu remporte la partie.

### Préparatifs (Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, voir page 13)

Chaque joueur prend un plateau de jeu et le pose devant lui, la face de son choix au-dessus. Distribuez les 4 cartes « bouton » de manière à ce que chaque joueur reçoive une carte, qu'il place devant lui.

Le joueur qui a la carte « bouton » avec le bouton rouge est le joueur de départ de la première manche, il pose les dés devant lui. Préparez les boutons transparents et les étoiles pour que tous les joueurs puissent les atteindre sans problème. Ceux-ci constituent la réserve.

### Règles de placement pour les boutons

Dans ce jeu, les joueurs placent des boutons et des étoiles sur leur plateau de jeu. Pour ce faire, il faut suivre des règles simples auxquelles les joueurs doivent faire bien attention :

- Sur chaque case du plateau, il ne peut y avoir plus d'un bouton.
- Il ne doit jamais y avoir de boutons côte-à-côte ni horizontalement, ni verticalement !

- Les boutons peuvent cependant se toucher en diagonale.
- On ne peut pas poser de bouton sur les cases où il y a une étoile ; en revanche, on peut en poser un à côté d'une case avec une étoile.
- En bref : jamais un bouton à côté d'un bouton !

Un joueur n'a pas le droit de poser un bouton si, pour le faire, il doit enfreindre l'une de ces règles.

### Déroulement de la partie

BUTTONS se joue en plusieurs manches. Le premier joueur d'une manche est toujours le joueur qui a la carte « bouton » avec le bouton rouge.

Le joueur dont c'est le tour doit choisir une action à exécuter entre les deux possibilités suivantes :

**LANCER LES DÉS**

ou

**SE RETIRER**

### LANCER LES DÉS

Le joueur dont c'est le tour prend tous les dés qui se trouvent devant lui et les lance. Au début d'une manche, il a les six dés à lancer, mais ensuite il peut en avoir moins !

## Utiliser les dés

Tous les joueurs peuvent à présent profiter de ce lancer de dés ; **les joueurs dont ce n'est pas le tour** peuvent seulement profiter des **dés à points dorés**. Ceux qui le souhaitent **peuvent prendre un bouton** de la réserve et le **poser** sur la case située sur la ligne correspondant au dé blanc et dans la colonne correspondant au dé noir à points dorés. Mais attention, les règles de placement qui s'appliquent lorsqu'on pose un bouton doivent être respectées ! Il n'est pas obligatoire de poser un bouton.

### Exemple :

Emma lance les dés :



À présent, tous les autres joueurs peuvent placer un bouton sur la case située sur la cinquième ligne et dans la sixième colonne. Ils ignorent en revanche les quatre autres dés noirs.



**Le joueur dont c'est le tour** peut quant à lui profiter de **tous les dés**. Mais ce joueur **est obligé de poser un bouton**. Il associe le dé blanc à un dé noir de son choix et doit poser un bouton de la réserve sur la case située sur la ligne correspondant au dé blanc et dans la colonne correspondant au dé noir choisi. Là encore, les règles de placement des boutons doivent être respectées !

**Dans l'exemple précédent :** Emma est obligée de poser un bouton. Le bouton doit être placé sur la cinquième ligne, mais Emma peut choisir entre la deuxième, la troisième, la cinquième et la sixième colonne. Elle doit cependant respecter les règles qui s'appliquent lorsqu'on pose un bouton !

## Impossibilité de poser un bouton

Il peut arriver parfois que le joueur dont c'est le tour ne puisse placer aucun bouton, car il serait obligé, pour pouvoir en poser un, d'enfreindre les règles de placement. Dans ce cas, le joueur est bloqué ! Ce joueur doit alors :

- **enlever tous les boutons** de son plateau de jeu et les remettre dans la réserve
- et prendre l'un des dés noirs à points blancs qui viennent d'être lancés pour le poser sur la case de dépôt en haut à gauche de son plateau de jeu.

Le joueur est éliminé pour cette manche et doit attendre le début de la manche suivante pour rejouer. D'ici là, il ne peut plus placer aucun bouton sur son plateau de jeu. Le dé posé sur son plateau ne peut plus être utilisé par aucun joueur jusqu'à la fin de la manche !

### Exemple :

Emma a déjà placé plusieurs boutons et étoiles sur son plateau lors de manches précédentes.



Elle lance les dés :



Emma devrait alors poser un bouton sur la cinquième ligne, mais elle enfreindrait dans ce cas les règles de placement. En effet, sur la case située dans la deuxième colonne, il y a déjà un bouton, la case située dans la troisième colonne touche un bouton et sur la case située dans la sixième colonne, il y a une étoile. Emma est donc bloquée. Elle prend l'un des dés noirs et le pose dans la case de dépôt en haut à gauche. Puis elle enlève tous les boutons de son plateau et les remet dans la réserve. En revanche, les étoiles restent à leur place.

## Passer les dés

À la fin de son tour, le joueur passe les dés au joueur suivant dont la case de dépôt est encore vide, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le tour de ce joueur maintenant. Si plus aucun autre joueur n'a sa case de dépôt vide, le joueur rejoue et a de nouveau le choix entre LANCER LES DÉS et SE RETIRER.

Lorsque toutes les cases de dépôt contiennent un bouton, la manche se termine (voir : Fin d'une manche).

## SE RETIRER

Celui qui a au moins un bouton sur son plateau de jeu et craint de ne plus pouvoir en placer d'autre en choisissant l'action LANCER LES DÉS, il peut choisir l'autre action pour se retirer volontairement de la manche en cours afin de ne pas se retrouver bloqué. Le joueur prend un **dé noir** à points blancs et le pose **sur la case de dépôt** en haut à gauche de son plateau de jeu. Il doit maintenant attendre la fin de la manche et d'ici là, il ne peut plus placer aucun bouton sur son plateau. Le dé posé sur son plateau ne peut plus être utilisé par aucun joueur jusqu'à la fin de la manche ! Le joueur passe alors les dés restants au joueur suivant dont la case de dépôt est encore vide, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le tour de ce joueur maintenant. Lorsque toutes les cases de dépôt contiennent un bouton, la manche se termine (voir : Fin d'une manche).

## Fin d'une manche

Une manche se termine dès que tous les joueurs ont un dé sur leur case de dépôt, peu importe que ce soit parce que le joueur s'est retiré ou parce qu'il est bloqué. À présent, on procède au comptage !

Les joueurs qui se sont retirés à temps reçoivent des étoiles :

- 1 étoile pour s'être retiré au bon moment
- 1 étoile pour **chaque symbole** que le joueur a recouvert au moins **trois fois par un bouton**
- 1 étoile bonus si le joueur a recouvert au moins **trois fois le symbole figurant sur sa carte « bouton »**.

Les joueurs qui sont bloqués ne reçoivent rien ! On répartit les étoiles obtenues sur des cases où des boutons ont été placés au cours de cette manche. Les boutons remplacés par des étoiles sont remis dans la réserve. On vérifie à présent si un joueur a déjà accumulé assez d'étoiles pour remporter la partie (voir : Fin de la partie). Si aucun joueur n'a obtenu assez d'étoiles, on commence une nouvelle manche.

## Préparation de la manche suivante

Tous les joueurs enlèvent maintenant les boutons restants de leur plateau de jeu et les remettent dans la réserve. Les étoiles restent sur le plan du jeu. Chaque joueur donne sa carte « bouton » à son voisin de gauche.

On enlève tous les boutons des cases de dépôt et le nouveau joueur de départ (c'est-à-dire le joueur qui a la carte « bouton » avec le bouton rouge) prend les dés et commence une nouvelle manche.

## Fin de la partie

Si, à la fin d'une manche, un joueur a :

**5 étoiles formant une rangée** horizontale ou verticale ininterrompue (pas en diagonale)

ou

**12 étoiles sur son plateau de jeu,**

la partie se termine. Ce joueur est le gagnant !



## Égalité

Si plusieurs joueurs ont déclenché en même temps la fin de la partie, c'est celui qui a formé une rangée de 5 étoiles qui gagne.

Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, c'est celui qui a réussi à poser le plus d'étoiles qui gagne. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Si personne n'a réussi à former une rangée de 5 étoiles, c'est le joueur qui a posé le plus d'étoiles qui gagne ! En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## BUTTONS pour 3 joueurs

Si vous jouez à trois, retirez du jeu l'une des quatre cartes « bouton » lors des préparatifs avant la partie. Mais veillez à ce que la carte du joueur de départ fasse toujours partie des cartes en jeu.

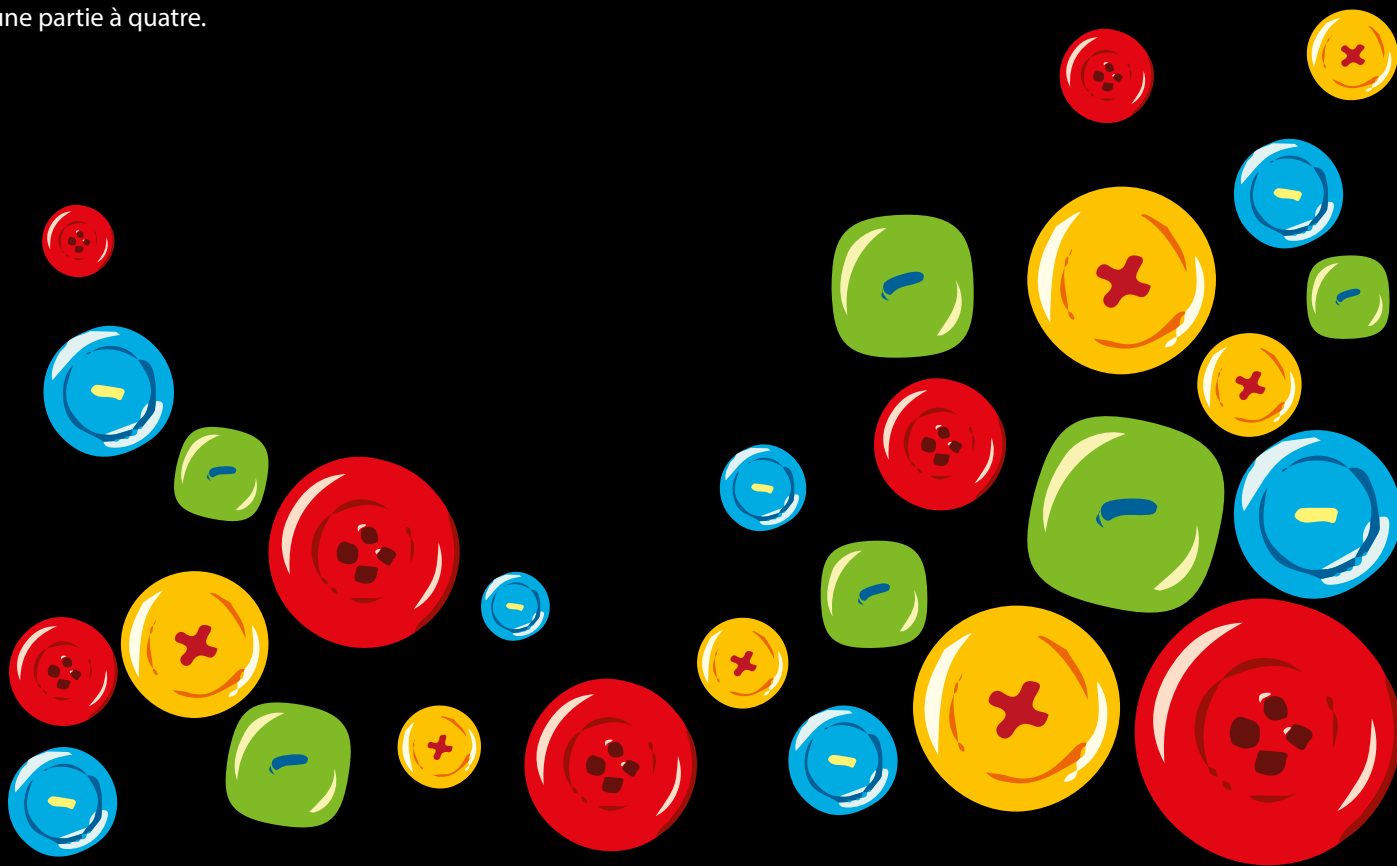
En dehors de cela, les mêmes règles s'appliquent que pour une partie à quatre.

## BUTTONS pour 2 joueurs

Si vous jouez à deux, chaque joueur reçoit deux cartes « bouton » au lieu d'une. À la fin d'une manche, on donne les deux cartes à l'autre joueur. Lorsqu'un joueur se retire ou se retrouve bloqué, il pose deux dés noirs à points blancs sur sa case de dépôt. Il ne reste donc plus que quatre dés à l'autre joueur.

En dehors de cela, les mêmes règles s'appliquent que pour une partie à quatre.

Benjamin Schwer, né à Berlin en 1982, a été familiarisé très tôt avec des jeux de toutes sortes. Pour ses études, il est parti à Leipzig, où il a beaucoup joué tout en étudiant la philosophie et les lettres allemandes afin de devenir enseignant. Sa femme et sa fille aînée partagent sa passion des jeux, ce qui le motive et l'incite en permanence à réfléchir à de nouveaux jeux. **BUTTONS** est son septième jeu édité.



## GUIDA AL GIOCO

### Materiale di gioco

4 tabelloni di gioco con fronte e retro diverso

6 dadi

- 1 dado bianco con pallini dorati
- 1 dado nero con pallini dorati
- 4 dadi neri con pallini bianchi

50 bottoni trasparenti

60 stelle gialle

4 schede con bottoni

1 guida al gioco



### Scopo del gioco

Ciascun giocatore cerca di collocare intelligentemente i bottoni sul proprio tabellone di gioco per arrivare alle stelle. Vince il gioco chi riesce a mettere per primo 5 stelle in una fila oppure almeno 12 stelle sul suo tabellone di gioco.

### Preparazione al gioco (per 2 o 3 giocatori, vedi pagina 17)

Ciascun giocatore si prende un tabellone di gioco e lo apre davanti a sé da un lato qualsiasi. Si distribuiscono le 4 schede con i bottoni, in modo che ciascun giocatore ne riceva una. Il giocatore sulla cui scheda c'è il bottone rosso diventa il giocatore di partenza del primo giro e posa i dadi davanti a sé. Si dispongono i bottoni e le stelle in modo che tutti i giocatori possano raggiungerli. Questi bottoni e queste stelle costituiscono la riserva.

### Regole per la posa dei bottoni

Nel **BUTTONS**, i giocatori piazzano bottoni e stelle sui loro tabelloni di gioco. Lo fanno secondo semplici regole che i giocatori devono annotarsi bene:

- Su ogni casella del tabellone di gioco ci può stare al massimo un bottone.
- I bottoni non possono mai stare uno accanto all'altro in verticale o in orizzontale!

- I bottoni possono comunque stare in diagonale tra loro.
- Non si possono posizionare bottoni su caselle già occupate da stelle, però si possono mettere vicino a caselle con stelle.
- In poche parole: mai bottone vicino a bottone!

Un giocatore non può piazzare un bottone se così facendo violasse una delle regole di posa.

### Svolgimento del gioco

**BUTTONS** si gioca in più giri. Il primo giocatore di un giro è sempre quello la cui scheda con i bottoni mostra il bottone rosso.

Chi è di turno deve decidere tra una delle due possibili azioni seguenti:

**LANCIARE I DADI**

oppure

**USCIRE**

### LANCIARE I DADI

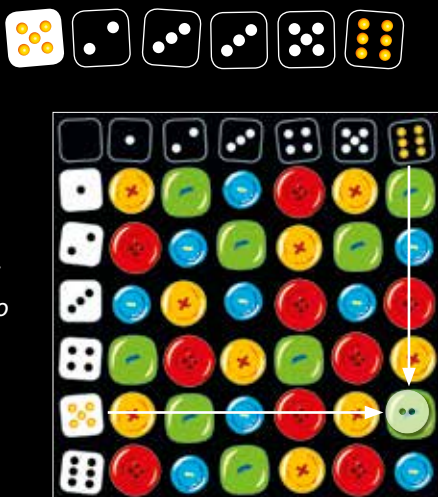
Il giocatore che deve muovere prende tutti i dadi che ha davanti e li tira. All'inizio di un giro, i dadi sono ancora tutti e sei, ma in seguito possono anche essere meno!

## Valutazione dei dadi

Tutti i giocatori possono ora avvantaggiarsi da questo tiro: **chi adesso non deve muovere**, può approfittare soltanto dei **dadi con i pallini dorati**. Chi lo volesse, **può mettere un bottone** dalla riserva sulla casella che si trova nella riga corrispondente al dado bianco e nella colonna che corrisponde al dado nero. Si devono però osservare le regole per la posa dei bottoni! Non si è obbligati a mettere un bottone.

### Esempio:

Emma lancia i dadi. Tutti gli altri giocatori possono adesso mettere un bottone sulla casella che si trova nella quinta riga e nella sesta colonna. I quattro dadi neri restanti vengono ignorati dagli altri giocatori.



**Chi deve muovere**, può approfittare di **tutti i dadi**. Il giocatore **deve** però anche **posizionare un bottone**. Il giocatore associa il dado bianco ad un qualunque dado nero e deve poi mettere un bottone dalla riserva sulla casella che si trova nella riga corrispondente al dado bianco e nella colonna che corrisponde al dado nero che ha scelto. Anche qui si devono rispettare le regole per la posa dei bottoni!

**Esempio di prima:** Emma deve piazzare un bottone. Il bottone deve essere posizionato nella quinta riga. Emma può però scegliere se metterlo sulla seconda, terza, quinta o sesta casella. Anche lei deve però osservare le regole per la posa!

## Impossibile inserire

Talvolta può succedere che il giocatore che deve muovere non possa inserire il bottone altrimenti violerebbe le regole di posa. In questo caso, il giocatore si è incartato! Il giocatore deve allora

- **togliere tutti i bottoni** dal suo tabellone e rimetterli nella riserva e
- prendere uno dei dadi neri con i pallini bianchi appena lanciato e metterlo sulla casella di deposito in alto a sinistra sul suo tabellone.

Il giocatore è così uscito dal giro e deve aspettare l'inizio del giro successivo. Fino ad allora non può mettere bottoni sul suo tabellone di gioco. Il dado sul suo tabellone di gioco non può più essere utilizzato da altri giocatori fino alla fine del giro!

### Esempio:

Emma ha già piazzato sul suo tabellone alcuni bottoni e stelle da giri precedenti.



Lancia i dadi:



Emma dovrebbe piazzare adesso un bottone nella quinta riga, ma così infrangerebbe le regole di posa. Sulla casella nella seconda colonna c'è già un bottone; la casella nella terza colonna confina con un bottone; sulla casella nella sesta colonna c'è già una stella.

Emma si è così incartata. Prende uno dei dadi neri e lo mette sulla casella di deposito in alto a sinistra. Poi toglie tutti i bottoni e li rimette nella riserva. Conserva però le stelle.

### Passare i dadi

Alla fine della sua mossa, il giocatore dà poi i dadi al primo giocatore in senso orario, la cui casella di deposito è ancora libera. Ora è il turno di questo giocatore.

Se nessun altro giocatore ha più una casella di deposito libera, il giocatore è ancora in gioco e ha la scelta tra LANCIARE I DADI e USCIRE.

Se tutte le caselle di deposito sono occupate da un dado, il giro finisce (vedi anche Fine di un giro).

### USCIRE

Chi ha già almeno un bottone posato sul suo tabellone di gioco e teme che nel LANCIARE I DADI non possa piazzare alcun bottone, con questa azione può uscire volontariamente dal giro, per non incartarsi. Il giocatore prende un **dado nero** con i pallini bianchi e lo mette **nella casella di deposito** in alto a sinistra sul suo tabellone. Adesso deve aspettare la fine del giro e fino ad allora non può posizionare bottoni sul suo tabellone di gioco. Il dado sul suo tabellone di gioco non può più essere utilizzato da altri giocatori fino alla fine del giro!

Il giocatore dà poi i dadi rimanenti al giocatore successivo in senso orario, la cui casella di deposito non è ancora occupata. Ora è il turno di questo giocatore.

Se tutte le caselle di deposito sono occupate da un dado, il giro finisce (vedi anche Fine di un giro).

### Fine di un giro

Un giro finisce non appena ciascun giocatore ha un dado sulla sua casella di deposito, non importa che sia uscito o si sia incartato. Ora si fanno i calcoli!

I giocatori che sono usciti per tempo, ricevono adesso delle stelle:

- 1 stella perché il giocatore è uscito nel momento giusto
- 1 stella **per ogni simbolo** che il giocatore ha occupato **almeno tre volte** con un bottone
- 1 stella di bonus, se il giocatore ha **coperto almeno tre volte il simbolo** sulla sua **scheda con i bottoni**

I giocatori che si sono incartati escono purtroppo a mani vuote! Le stelle vinte vengono ora distribuite tra le caselle su cui sono stati piazzati bottoni in questo giro. I bottoni rimpiazzati vanno nella riserva.

Ora si verifica se un giocatore ha già raccolto stelle sufficienti per vincere il gioco (vedi Fine del gioco). Se nessun giocatore ha messo insieme stelle a sufficienza, si fa un altro giro.

### Preparazione al giro successivo

Tutti i giocatori tolgono adesso dal tabellone i bottoni rimanenti e li mettono nella riserva. Le stelle rimangono sul tavolo da gioco! Ciascun giocatore passa la sua scheda con i bottoni al suo vicino di sinistra.

Si tolgono tutti i dadi dalle caselle di deposito e il nuovo giocatore di partenza (quello con il bottone rosso sulla sua scheda) prende i dadi e inizia un nuovo giro.

### Fine del gioco

Se alla fine di un giro un giocatore ha:

**5 stelle in una fila orizzontale o verticale senza vuoti** oppure **12 stelle sul tabellone di gioco (non in diagonale)**

il gioco finisce. Questo giocatore vince!



### Pareggio

Se più giocatori hanno annunciato insieme la fine del gioco, vince allora il giocatore che ha messo insieme 5 stelle in una fila.

Se ci sono più giocatori che sono riusciti a farlo, vince allora il giocatore che è riuscito a piazzare più stelle. Se persiste ancora un pareggio, ci sono più vincitori.

Quando nessuno è riuscito a mettere 5 stelle in fila, vince chi è riuscito a piazzare il maggior numero di stelle! In caso di parità, i giocatori si spartiscono la vittoria.



## BUTTONS per 3 giocatori

Giocando in tre, nel preparare il gioco si elimina una delle quattro schede con i bottoni. Si deve però fare attenzione a lasciare sempre in gioco la scheda del giocatore di partenza. Per il resto valgono le stesse regole del gioco a quattro.

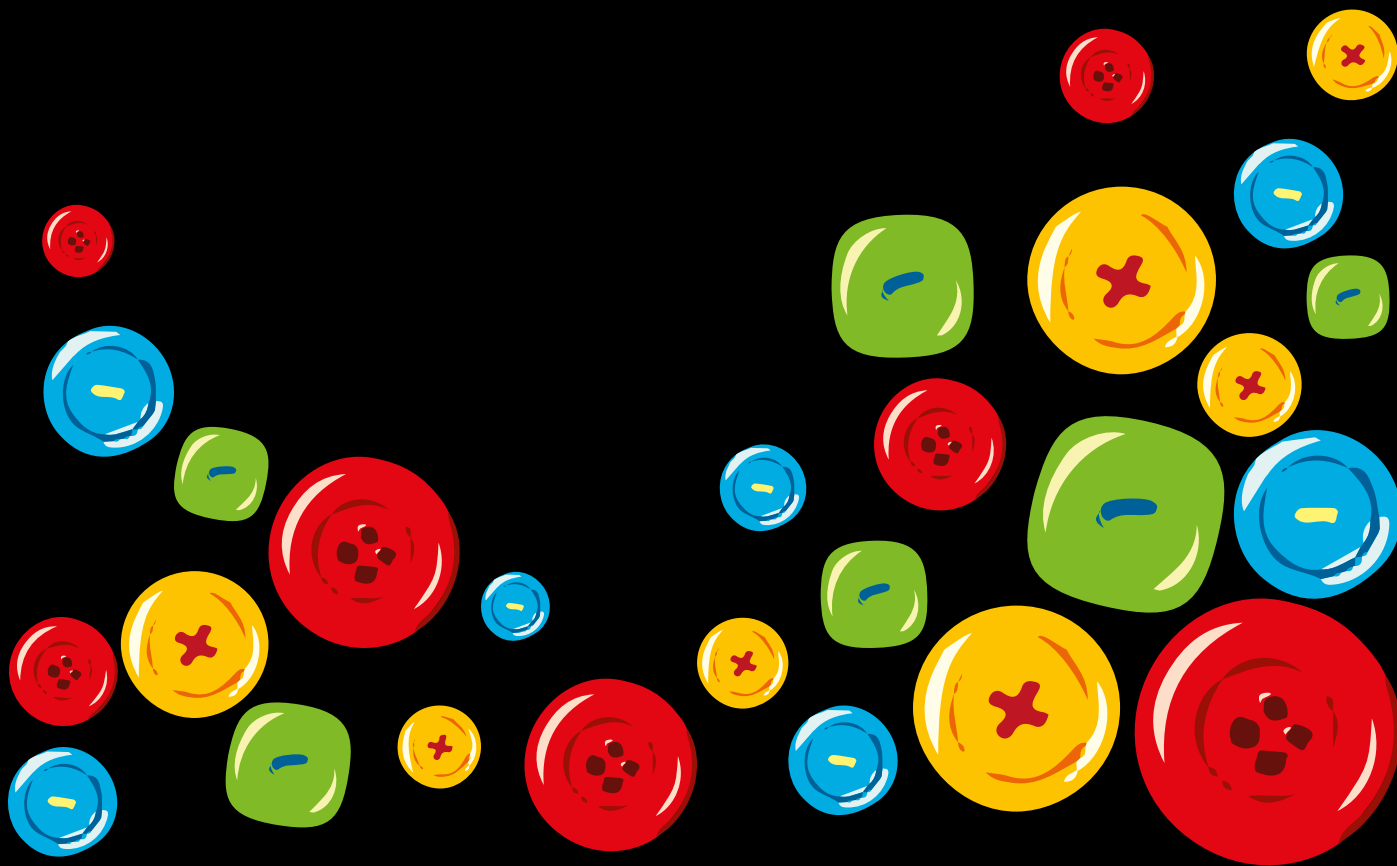
## BUTTONS per 2 giocatori

Giocando in due, ciascun giocatore riceve due schede con i bottoni invece di una. Alla fine di un giro, i giocatori si scambiano le schede.

Chi esce o si incarta, posa due dadi neri con i pallini bianchi sulla sua casella di deposito. Al compagno di gioco restano così soltanto quattro dadi ancora.

Per il resto valgono le stesse regole del gioco a quattro.

Benjamin Schwer veniva alla luce nel 1982 a Berlino, socializzando molto presto con giochi di qualsiasi tipo. Si trasferiva quindi a Lipsia per studiare. Qui si dedicava intensamente al gioco, studiando nel tempo rimanente Filosofia e Lingua e letteratura tedesca per l'insegnamento nelle scuole. Oltre a sua moglie, anche la figlia maggiore condivide con lui la sua passione per il gioco. In questo senso trova sempre motivazione e stimolo per occuparsi con i giochi. **BUTTONS** è il suo 7° gioco pubblicato.





## Info

-  1-4 Spieler
-  ab 8 Jahren
-  20-30 Minuten
-  250x250x60 mm
-  60 610 1434

Autor: Reiner Knizia

Grafik: Fabia Zobel,  
Andrea Hofbeck

## CUCINA CURIOSA

*Da hopst er, der Lobster!*

Jeder Spieler hat einen Satz an Plättchen, mit denen die eigene Küche auf Vordermann gebracht wird. In jeder Runde werden die Küchenzeilen durch ein neues Plättchen ergänzt. Dabei ist es das Ziel, Gänge entstehen zu lassen, um die Hummer einzufangen. Aber aufgepasst! Die herumliegenden Gräten werden schnell zur Stolperfalle!



## Info

-  ab 2 Spieler
-  ab 8 Jahren
-  15-30 Minuten
-  160 x 160 x 45 mm
-  60 612 1475

Autor: Horst Pöppel



## SILHOUETTE

**„Um die Ecke denken“ ist Pflicht!**

Aus jeweils 2 Silhouetten muss ein neuer Begriff gebildet werden (z.B. Katze + Wäsche an der Leine = Katzenwäsche, oder ...?). Wie bei einem Memospiel werden alle 48 Kärtchen zunächst verdeckt ausgelegt und anschließend paarweise umgedreht. So entstehen ständig neue Kombinationen und damit Herausforderungen an die Kreativität der Spieler.



Autor: Benjamin Schwer  
Redaktion: Markus Müller  
Grafik: Andrea Hofbeck  
Übersetzung englisch und französisch: Birgit Irgang  
Übersetzung italienisch: Giannina Gindler

Art.Nr.: 60 610 1435



© 2015 NORIS-SPIELE  
Georg Reulein GmbH & Co KG  
Werkstr. 1  
D - 90765 Fürth