Der Krieg der Knöpfe

Ein Spiel von Andreas Steding
nach Motiven des Romans von Louis Pergaud
für 2-4 Spieler

Spielanleitung

Der Krieg der Knöpfe

Ein Spiel von Andreas Steding
nach Motiven des Romans von Louis Pergaud
für 2-4 Spieler

Inhalt

1. Einführung ..... S. 2
2. Spielmaterial ..... S. 2
3. Spielvorbereitung ..... S. 4
4. Spielablauf ..... S. 6
5. Die drei Schauplätze ..... S. 7
6. Die Schule ..... S. 8
7. Die Spielkarten ..... S. 10
8. Das Dorf ..... S. 12
9. Die Zusatzaktionen ..... S. 12
10. Die Weißen Würfel ..... S. 12
11. Der Große Bruder ..... S. 13
12. Die Sternmarker ..... S. 13
13. Die Bonusmarker ..... S. 13
14. Spielrundenende ..... S. 14
15. Spielende ..... S. 15

1 EINFÜHRUNG

In ***Der Krieg der Knöpfe*** führen zwei bis vier Spieler eine Gruppe von Kindern, die versucht, ihre eigene Hütte zu bauen.

Dabei gibt es ordentliche Prügeleien im Wald, in der Schlucht oder auf der großen Wiese. Knöpfe werden gesammelt, man vertraut auf den großen Bruder und verpetzt seine Mitspieler in der Schule.

Der Krieg der Knöpfe ist ein spannendes Würfelmanipulationsspiel mit Motiven aus dem gleichnamigen Roman von Louis Pergaud (Original: „La Guerre des boutons“) aus dem Jahre 1912.

2 SPIELMATERIAL

Jedes ***Der Krieg der Knöpfe***-Exemplar enthält:

- 1 Spielplan
- 38 Würfel (je acht Würfel in vier Spielerfarben plus sechs „neutrale“ weiße Würfel)
- 6 Würfeleinsetzskalen für die Schauplätze auf dem Spielplan
- 40 Knöpfe in zwei Werten (32x 1er; 8x 5er)
- 24 Holzstäbchen („Baumaterial“ für die Hütten der Spieler)
- 4 Hüttenbauplätze (je 1 pro Spieler)
- 4 Spielhilfen (je 1 pro Spieler)
- 18 Spielkarten
- 1 Startspielerfigur
- 12 Marker „Großer Bruder“
- 12 Bonusmarker
- 24 Sternmarker
- 3 Regelhefte (Deutsch, Französisch, Englisch)

Der Spielplan

Der Spielplan weist drei Schauplätze aus dem Roman auf – den Steinbruch 1a, den Wald 1b und die Wiese 1c. Hier legen die Spieler Würfel auf den Einsetzskalen ab und verdrängen sie auch wieder.

Verdrängte Würfel werden auf der Wassermühle in der Spielplanmitte abgelegt 2.

Die neutralen, weißen Würfel liegen im See rechts oben 3.

Die „Kladde“ unten in der Mitte stellt die Schule dar ❹; links daneben befindet sich das Dorf mit dem Marktplatz ❺ – auch hier können Würfel eingesetzt, aber nicht verdrängt werden.

Ganz rechts ist Platz für bis zu drei Spielkarten ❻. Zum Erwerb können wieder Würfel eingesetzt, aber wie auf dem Marktplatz nicht verdrängt werden.

Rückseite

Die Würfeleinsetzskalen

Um für das Spiel mehr Variabilität zu gewährleisten, stehen für die drei Schauplätze zusätzlich zu den auf dem Plan aufgedruckten Werten sechs Würfeleinsetzskalen zur Verfügung, die von den Spielern nach Belieben verwendet werden können.

Das Spielermaterial

Jeder Spieler verfügt über acht Würfel seiner Farbe ❶, eine Spielhilfe ❷ (eine Seite ist Französisch; die Rückseite Deutsch und Englisch) und einen Hüttenbauplatz mit Stellen für Nachsitzer ❸.

Der Krieg der Knöpfe
Spielrundenablauf

• Jeder Spieler erhält 2 Knöpfe für jede Spielkarte im eigenen Besitz.
• Bonusmarker mischen und neu verteilen (ab Runde 2).
• Neue Spielkarten auslegen (ab Runde 2).
• Jeder Spieler würfelt seine Würfel. Der Startspieler würfelt zusätzlich die weißen Würfel und legt sie auf den See.
• Individuelle Spielzüge ausführen:
  • Würfelaktion (Pflicht);
  • Eine Zusatzaktion ausführen (freiwillig).

Ein Spieler, der zu Beginn seines Zugs keinen Würfel vor sich liegen hat, muss passen.

Wenn alle Spieler gepasst haben:
• Rundenende & Aufräumen:
  • Abrechnen der Petze;
  • Bonusmarker in Schule und an den Schauplätzen vergeben.

Steht kein Gewinner fest, beginnt eine neue Spielrunde.

Zusatzaktionen
In seinem Zug kann ein Spieler eine Zusatzaktion ausführen, entweder:
• Weißen Würfel nehmen – Kosten: 3 Knöpfe;
• Wert eines eigenen Würfels verändern – Kosten: 1 Knopf pro Punkt;
• Einen Nachsitzer befreien – Kosten: 1 Spielkarte abgeben.

War of the Buttons
Game turn sequence

• Each player receives 2 buttons per card in his possession.
• Shuffle bonus markers and newly distribute them (starting in the second game turn).
• Place new cards on the board (starting in the second game turn).
• Each player rolls his dice. Additionally, the start player rolls the white dice and puts them on the lake.
• Conduct individual player turns:
  • Dice action (mandatory);
  • Conduct one supplementary action (voluntarily).

A player without dice in front of him at the start of his turn has to pass.

When all players have passed:
• End of game turn & clean up:
  • Scoring the tattletale;
  • Handing out the bonus markers at school and at the settings.

If there is no winner, start a new game turn.

Supplementary Actions
A player may conduct one supplementary action in his turn, either:
• Take a white die – costs: 3 buttons;
• Change the value of one of his dice – costs: 1 button per pip;
• Free one kid in detention – costs: dispense 1 card.

Marker, Spielkarten und Startspielerfigur

Im Spiel werden diverse Marker verwendet: Großer Bruder-Marker ❶, Bonusmarker ❷ und Sternmarker ❸.

Die Spielkarten ❹ bieten während des Spiels verschiedene Aktionsmöglichkeiten.

Der Startspieler platziert vor sich die Startspielerfigur ❺.

Rückseite

Rückseite

Holzstäbchen zum Hüttenbau und Knöpfe-Währung

Die Spieler bauen ihre Hütten mithilfe von Holzstäbchen ❶, die sie auf ihrem Bauplatz ablegen. Eine Hütte besteht aus sechs Teilen („Bauabschnitten“). Auf jedem Abschnitt wird ein Holzstäbchen platziert.

In ***Der Krieg der Knöpfe*** sind Knöpfe die Währung – sie haben den Wert „1“ ❷ bzw. „5“ ❸. Immer wenn in der Anleitung von einem Knopf die Rede ist, ist der Wert „1“ gemeint.

3 SPIELVORBEREITUNG

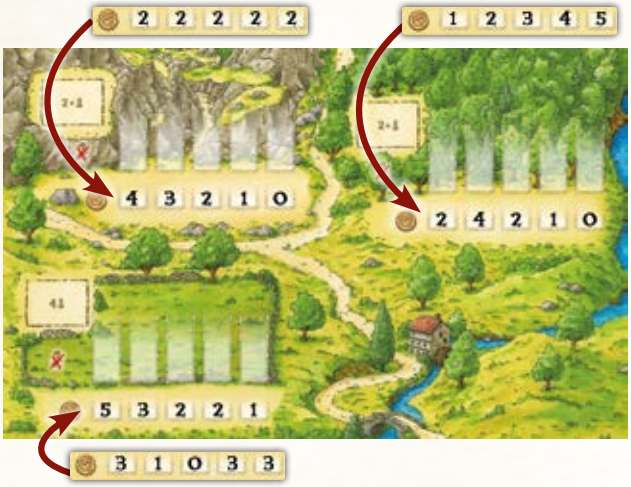
Ⓐ Der jüngste Spieler wird Startspieler; er legt die Startspielerfigur vor sich ab.

Ⓑ Der Spielplan wird ausgebreitet.

Bei zwei und drei Spielern wird *ohne* den Schauplatz Wiese gespielt!

Die Spieler entscheiden, ob sie die Würfeleinsetzskalen für die Schauplätze verwenden möchten. Wenn ja, mischen sie diese und legen je eine auf die vorhergesehenen Plätze.

Hinweis: *In der ersten Partie sollten die Spieler auf die Würfeleinsetzskalen verzichten.*



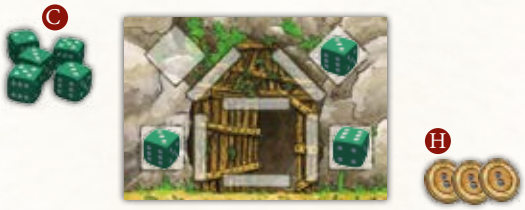
Ⓒ Jeder Spieler nimmt die acht Würfel in seiner Farbe, eine Spielhilfe und einen Hüttenbauplatz. Fünf der Würfel stehen sofort zur Verfügung, die übrigen drei werden offen gewürfelt und dann als *Nachsitzer* auf den gekennzeichneten Stellen auf dem Hüttenbauplatz abgelegt.

Ⓓ Je nach Spielerzahl wird auf dem See folgende Anzahl an weißen, neutralen Würfeln platziert:

- **2 Spieler:** 4 Würfel
- **3 Spieler:** 5 Würfel
- **4 Spieler:** 6 Würfel

Nicht benötigte weiße Würfel werden zurück in die Schachtel gelegt.

Ⓔ Ein Spieler mischt die Bonusmarker und legt dann je einen offen auf den Schauplätzen und in der Schule ab. Die restlichen Bonusmarker werden neben dem Spielplan beiseitegelegt.



Ⓕ Ein Spieler legt die Stern- und Großer Bruder-Marker sowie die Knöpfe und die Holzstäbchen neben dem Spielplan bereit.

Ⓖ Ein Spieler mischt nun die Spielkarten und legt bei zwei oder drei Spielern zwei Karten rechts auf dem Spielplan

Beispiel für 4 Spieler

aus 2+, bei vier Spielern drei Karten 4. Die anderen Karten werden verdeckt daneben als Stapel platziert.

Ausnahme: Die Karte *2 Knöpfe bei Platzierung auf der Wiese* wird nur im 4-Personen-Spiel verwendet 4.

H Der Startspieler erhält zwei Knöpfe, der im Uhrzeigersinn folgende Spieler drei Knöpfe, ein dritter Spieler vier und ein vierter Spieler fünf Knöpfe.

4 SPIELABLAUF

Der Krieg der Knöpfe wird in Spielrunden gespielt. In jeder Runde sind die Spieler mehrfach am Zug. Beginnend mit dem Startspieler - und dann im Uhrzeigersinn folgend - führt jeder Spieler in seinem Spielzug *eine* Aktion aus. Außerdem darf ein Spieler in seinem Spielzug noch *eine* Zusatzaktion durchführen.

Bei jeder Aktion platziert der Spieler einen oder mehrere seiner Würfel auf einem Ort: auf einem der drei Schauplätze, in der Schule, zu einer Spielkarte oder auf dem Marktplatz im Dorf. Für das Ablegen der Würfel gelten für jeden Ort unterschiedliche Regeln.

Nachdem alle Spieler ihre gesamten Würfel gesetzt haben, endet eine Spielrunde.

Am Rundenende erhalten die Spieler noch einige Bonusmarker.

Das Spiel endet, wenn am Rundenende mindestens ein Spieler seine Hütte vollendet (an allen sechs Bauabschnitten liegen Holzstäbe) oder mindestens sechs Sternmarker gesammelt hat.

oder

Ablauf einer Spielrunde

I. ZU BEGINN JEDER SPIELRUNDE

Zunächst erhalten die Spieler pro Spielkarte, die sie besitzen, zwei Knöpfe. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Spielkarten offen oder verdeckt vor ihnen ausliegen.

Beispiel: *Marion besitzt zwei Spielkarten, so dass sie vier Knöpfe erhält.*

Ab der zweiten Spielrunde werden nun alle Bonusmarker, die eventuell noch auf Schauplätzen oder in der Schule liegen, verdeckt zu den anderen Bonusmarkern zurückgelegt. Anschließend mischt ein Spieler *alle* Bonusmarker und legt je einen Marker auf den Schauplätzen und in der Schule offen ab.

Ebenfalls ab der zweiten Spielrunde entfernt ein anderer Spieler noch ausliegende Karten vom Spielplan und legt diese auf den Ablagestapel. Anschließend deckt er bei zwei oder drei Spielern zwei Karten vom Nachziehstapel auf und legt sie in die entsprechenden Felder, bei vier Spielern drei Karten. Sollte der Nachziehstapel einmal leer sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

II. WÜRFELN!

Alle Spieler nehmen gleichzeitig ihre zur Verfügung stehenden Farbwürfel auf und würfeln diese einmal.

Der Startspieler würfelt zusätzlich die weißen Würfel und legt sie dann auf dem See des Spielplans ab.

Generell gilt, dass alle Würfel immer für alle Spieler offen sichtbar gewürfelt werden und ausliegen.

III. DIE SPIELZÜGE

Der Startspieler beginnt mit einer Würfelaktion. Er wählt *mindestens einen* der vor ihm ausliegenden Würfel aus und legt sie zu einem Schauplatz (siehe 5.), in die Schule (siehe 6.), zu einer Spielkarte (siehe 7.) oder ins Dorf (siehe 8.). Außerdem darf er *eine* Zusatzaktion ausführen, entweder vor oder nach der Würfelaktion (siehe 9.).

Ein Spieler darf nicht passen, solange er noch mindestens einen Würfel vor sich liegen hat.

Anschließend ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler am Zug, bis alle Spieler alle ihre Würfel auf den Spielplan gelegt haben.

Da die Spieler oft eine unterschiedliche Anzahl von Würfeln pro Runde haben und unterschiedlich viele pro Zug einsetzen können, werden sie wahrscheinlich eine unterschiedliche Zahl von Spielzügen ausführen.

Ein Spieler, der zu Beginn seines Zugs keinen Würfel vor sich liegen hat, *muss* passen. *Es reicht also nicht, noch einen Weißen Würfel kaufen zu können (siehe 10.) oder einen oder mehrere Großer Bruder-Marker zu besitzen (siehe 11.).*

IV RUNDENENDE & AUFRÄUMEN

Wenn alle Spieler ihre Würfel auf den Spielplan gelegt haben, endet die Spielrunde. Nun wird die *Petze* abgerechnet (siehe 6. bei Petze) und anschließend die Bonusmarker in der Schule sowie an den Schauplätzen vergeben (siehe 5. und 6. bei Prüfung).

Wenn nun kein Gewinner feststeht, wird die Startspielerfigur an den neuen Startspieler gereicht (siehe 6. bei Startspieler).

Zuletzt wird aufgeräumt. Die Spieler erhalten alle ihre Farbwürfel zurück. Die weißen Würfel werden dem Startspieler gereicht.

Jetzt beginnt eine neue Spielrunde.

5 DIE DREI SCHAUPLÄTZE

Der Krieg der Knöpfe enthält drei Schauplätze: den Steinbruch, den Wald und die Wiese.

Achtung: *Die Wiese wird nur im 4-Personen-Spiel verwendet; bei zwei oder drei Spielern darf hier kein Würfel abgelegt werden.*

Folgende Regeln gelten beim Einsetzen der Würfel an den Schauplätzen:

- Würfel werden immer auf das *erste freie Feld von links* auf einer Einsetzskala gelegt.
- Legt ein Spieler an einem Feld der Einsetzskala *gleichzeitig* mehrere Würfel ab, platziert er sie übereinander. **Diese Würfel müssen alle denselben Wert aufweisen!**
- Der erste Spieler, der an einem Schauplatz einsetzt, kann einen Würfel mit beliebigem Wert einsetzen (oder mehrere Würfel mit identischem Wert, s.o.).
- Möchte ein Spieler an einem Schauplatz Würfel einsetzen, an dem bereits Würfel von ihm oder einem anderen Spieler liegen, muss er diese(n) *verdrängen*.
- Um einen oder mehrere Würfel von einem Feld einer Skala zu verdrängen, muss der Spieler auf das nächste freie Feld der Skala entweder *mehr* Würfel mit beliebigem Wert platzieren, oder gleich viele Würfel mit *höherem* Wert.

- Alle verdrängten Würfel werden auf die Wassermühle gelegt.
- Jeder Spieler, der Würfel einsetzt bzw. verdrängt, erhält sofort die für das Feld auf der Einsetzskala genannte Anzahl an Knöpfen aus dem Vorrat.

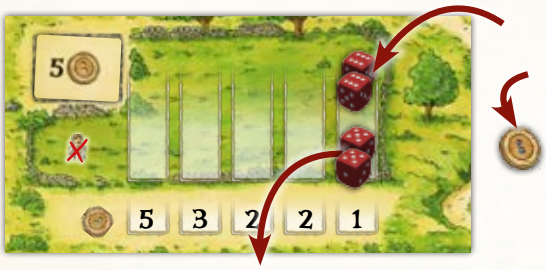
Hinweis: *Die Skalen sind „endlos"; d.h., es ist möglich, Würfel aus dem am weitesten rechts befindlichen Feld zu verdrängen. In diesem Fall besetzt der verdrängende Spieler dasselbe Feld und erhält auch die Belohnung dieses Felds erneut.*

Derjenige Spieler, der am Ende einer Spielrunde mit mindestens einem Würfel an einem Schauplatz vertreten ist, bekommt den Bonusmarker.

Beispiele: *Angelika hat auf das erste Feld des Walds eine 4 gelegt. Marion verdrängt den Würfel, indem sie eine 5 auf das Feld rechts daneben legt und Angelikas Würfel auf die Wassermühle versetzt. Marion erhält 4 Knöpfe.*

Nicole hat zwei „3er“ auf dem dritten Feld des Steinbruchs liegen. Angelika verdrängt sie, indem sie drei „1er“ auf das Feld rechts daneben legt. Angelika erhält 1 Knopf.

Marion hat zwei „5er“ auf dem letzten Feld der Wiese liegen. Sie verdrängt sich selber, indem sie zwei „6er“ auf das dritte Feld legt. Marion erhält 1 Knopf.



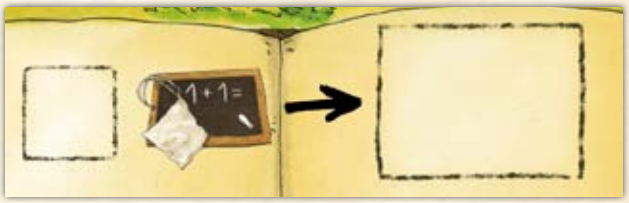
6 DIE SCHULE

In der Schule gibt es sieben Plätze, an denen jeweils genau ein Farbwürfel der Spieler, jedoch niemals ein *weißer* Würfel abgelegt werden kann. Kein Spieler darf in der Schule einen Großer Bruder-Marker einsetzen.

In der Schule darf zudem niemals ein Würfel *verdrängt* werden. Dies bedeutet, dass der erste Würfel, der in an einem Platz in der Schule abgelegt wird, diesen Platz für eine Spielrunde einnimmt.

Ein Spieler darf einen Platz in der Schule *nicht* mit einem Würfel besetzen, wenn er die Effekte nicht ausführen kann (z.B. muss er mindestens zwei Knöpfe besitzen, um das Feld „Großer Bruder“ zu besetzen).

Die unterschiedlichen Felder haben folgende Bedeutung:



Prüfung: Liegt am Ende der Spielrunde hier ein Würfel, wird geschaut, welcher Spieler die Prüfung am besten absolviert hat.

Dazu wird ermittelt, welcher Spieler die meisten Würfel *mit dem Wert des Würfels auf dem Prüfungsfeld* auf den folgenden Orten hat: in der Schule, auf den Schauplätzen und neben den Spielkartenfeldern. Liegt auf dem Prüfungsfeld ein Farbwürfel eines Spielers, zählt dieser natürlich mit; Würfel im Dorf werden aber nicht beachtet! Dieser Spieler erhält den Bonusmarker, der auf der Kladde liegt. Haben mehrere Spieler dieselbe Anzahl an passenden Würfeln, erhält keiner den Bonusmarker.

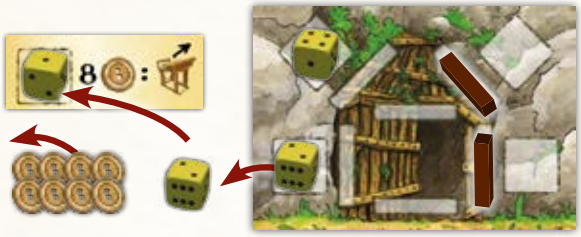
Beispiel: *Auf dem Prüfungsfeld liegt Angelikas blauer „4er“-Würfel. Angelika hat am Ende der Spielrunde insgesamt auch die meisten „4er“ in der Schule (1x) und auf den Schauplätzen (3x). Deshalb bekommt sie nun den Bonusmarker auf der Kladde.*

Nachsitzer befreien: Der Spieler, der hier einen Würfel mit beliebigem Wert ablegt, muss sofort acht Knöpfe in den Vorrat abgeben. Anschließend darf er einen beliebigen seiner Nachsitzer-Würfel von seinem Hüttenbauplatz nehmen. Dieser Würfel steht sofort zur Verfügung, wird aber *nicht* neu gewürfelt!

Während des Spiels blockieren die Nachsitzer auf dem Hüttenbauplatz den Bau der Hütte. Neben ihren Plätzen dürfen die Spieler keine Holzstäbchen legen.

Hat ein Spieler keinen Nachsitzer-Würfel mehr, darf er keinen Würfel auf diesen Platz legen.

Beispiel: *Nicole legt einen ihrer Würfel (einen „1er“) auf das Feld Nachsitzer befreien und legt 8 Knöpfe zurück in den Vorrat. Sie nimmt ihren „2er“-Nachsitzer-Würfel vom Hüttenbauplatz, den sie vor sich ablegt und in derselben Spielrunde noch verwenden darf, eventuell zusammen mit ihrem anderen „2er“. Sie darf im weiteren Spielverlauf durch andere Aktionen ihre Hütte neben diesem freien Platz weiterbauen.*

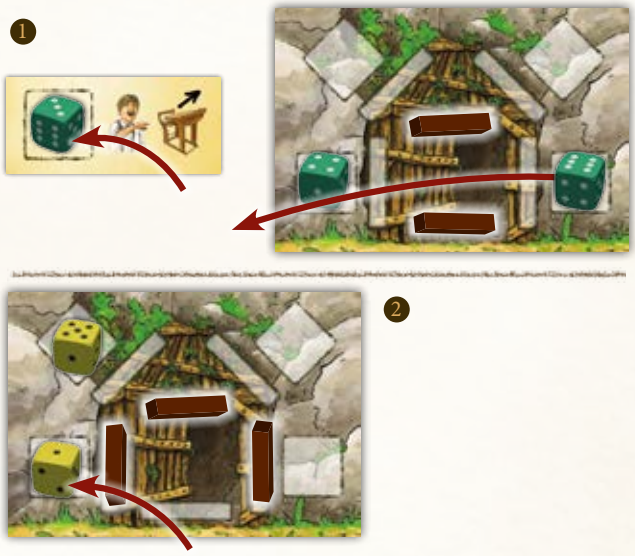


Petze: Der Spieler, der an diesem Platz einen Würfel ablegt, „verpetzt“ seine Mitspieler an den Lehrer. Zur Belohnung darf er sofort einen beliebigen Nachsitzer-Würfel von seinem Hüttenbauplatz nehmen. Dieser Würfel steht sofort zur Verfügung, wird aber *nicht* neu gewürfelt!

Dieses Verhalten hat jedoch eine Konsequenz: *Mit Petzen spielt man nicht.* Der Spieler darf für den Rest der Spielrunde keine Würfel mehr auf die Schauplätze legen. Er darf weiterhin an der Schule, im Dorf oder bei den Karten Würfel platzieren.

Am Ende der Spielrunde wird zuerst kontrolliert, welcher Spieler die meisten Würfel mit dem Wert des Würfels am Petzen-Platz an den folgenden Plätzen hat: in der Schule (der Würfel auf dem Petzen-Platz zählt nicht mit!), auf den Schauplätzen und neben den Spielkartenfeldern. Würfel im Dorf werden nicht beachtet! Dieser Spieler muss einen beliebigen Würfel seiner Farbe vom Spielplan auf einen beliebigen, freien Nachsitzer-Platz an seinem Hüttenbaubauplatz legen. Dort darf bereits ein Holzstäbchen als Baumaterial liegen; wenn nicht, ist der Bauplatz vorerst wieder durch den Nachsitzer blockiert. Sind alle Nachsitzer-Plätze belegt, geschieht nichts; ein Spieler kann maximal 4 Nachsitzer haben. Besitzen mehrere Spieler dieselbe Anzahl an passenden Würfeln, wird keiner bestraft.

Beispiel: *Tanja legt einen ihrer Würfel (einen „3er“) auf das freie Petzenfeld. Sie nimmt sofort einen ihrer Nachsitzer-Würfel von ihrem Hüttenbauplatz und darf ihn in dieser Runde noch einsetzen ❶. Am Ende der Runde hat Nicole die meisten „3er“-Würfel in der Schule, auf den Schauplätzen oder neben den Spielkarten und muss nun einen ihrer Farbwürfel auf einen beliebigen freien Nachsitzer-Platz an ihrem Hüttenbauplatz legen. Sie wählt den Platz neben dem bereits fertiggestellten Bauplatz ❷.*



Startspieler: Der Spieler, der an diesem Platz einen Würfel mit beliebigem Wert ablegt, wird in der folgenden Spielrunde Startspieler. Legt hier niemand einen Würfel ab, wechselt der Startspieler nicht!

Großer Bruder: Der Spieler, der an diesem Platz einen Würfel ablegt, muss sofort zwei Knöpfe in den Vorrat zahlen. Anschließend erhält er zwei Großer Bruder-Marker (siehe 11.) aus dem Vorrat, die er vor sich ablegt.

An der Hütte bauen: Der Spieler, der an diesem Platz einen Würfel ablegt, muss sofort fünf Knöpfe *plus* einen *weiteren Knopf pro bereits gebautem Abschnitt seiner Hütte* in den Vorrat zahlen.

Anschließend nimmt er einen Holzstab aus dem Vorrat und legt ihn auf einen beliebigen, freien Bauabschnitt seines Hüttenbauplatzes. **Wichtig:** Er kann keinen Holzstab auf einen Bauabschnitt legen, der von einem Nachsitzer besetzt ist!

Beispiel: *Marion hat bereits zwei Bauabschnitte an ihrer Hütte vollendet und muss sieben Knöpfe zahlen. Anschließend legt sie einen weiteren Holzstab auf ihren Hüttenbauplatz.*

Einen Sternmarker nehmen: Der Spieler, der an diesem Platz einen Würfel ablegt, muss sofort fünf Knöpfe *plus* einen *weiteren Knopf pro Sternmarker, den er bereits vor sich liegen hat,* in den Vorrat zahlen.

Anschließend nimmt er einen Sternmarker aus dem Vorrat und legt ihn vor sich ab.

7 DIE SPIELKARTEN

In seinem Spielzug darf ein Spieler als Aktion mehrere Würfel zu einer ausliegenden Spielkarte legen, um die Karte zu erwerben.

Im oberen Bereich zeigen die Karten ihre Kosten an – zwei bis vier Würfel mit *identischen* Werten. Zusätzlich muss der Spieler so viele Knöpfe in den Vorrat zahlen, wie es dem einfachen Wert seiner Würfel entspricht.

Anschließend legt er die erworbene Karte vor sich ab und darf ihre Funktion verwenden. Zusätzlich erhält er zu Beginn jeder Spielrunde zwei Knöpfe für jede eigene Karte.

Die Karten dürfen zu verschiedenen Zeitpunkten in der Spielrunde eingesetzt werden:

Diese Karten verwendet der Besitzer sofort einmalig direkt nach dem Erwerb der Karte. Anschließend legt der Spieler die Karte verdeckt vor sich ab.

Diese Karten legt der Besitzer offen vor sich ab und darf sie mehrfach pro Spielrunde verwenden.

Diese Karten legt der Besitzer offen vor sich ab und darf sie einmal pro Spielrunde direkt nach dem Würfeln seiner Farbwürfel verwenden.

Beispiel: *Angelika legt drei „2er"-Würfel zu einer ausliegenden Karte und muss sofort zwei Knöpfe in den Vorrat legen. Anschließend nutzt sie die Aktion der Karte (Bauabschnitt) und legt die Karte verdeckt vor sich ab.*

Folgende 18 Spielkarten gibt es in ***Der Krieg der Knöpfe:***

Bauabschnitt (4x vorhanden): Der Spieler erhält *sofort* einmalig ein Holzstäbchen, das er *sofort* verbauen muss. Ist dies durch Nachsitzer-Würfel nicht möglich, darf der Spieler die Funktion später nicht nachholen!

2 Knöpfe bei Platzierung in Schule: Der Spieler erhält *immer* zwei Knöpfe, wenn er einen Würfel in der Schule platziert.

2 Knöpfe bei Platzierung im Wald: Der Spieler erhält *immer* zwei Knöpfe, wenn er einen oder mehrere Würfel im Wald platziert.

2 Knöpfe bei Platzierung im Steinbruch: Der Spieler erhält *immer* zwei Knöpfe, wenn er einen oder mehrere Würfel im Steinbruch platziert.

2 Knöpfe bei Platzierung auf der Wiese: Der Spieler erhält *immer* zwei Knöpfe, wenn er einen oder mehrere Würfel auf der Wiese platziert.

Achtung: *Diese Karte wird nur im 4-Personen-Spiel verwendet!*

1 Knopf bei Platzierung im Dorf: Der Spieler erhält *immer* einen Knopf, wenn er einen Würfel im Dorf platziert.

2 Große Brüder: Der Spieler erhält *sofort* einmalig zwei Große Bruder-Marker, die er vor sich ablegt.

3 Große Brüder: Der Spieler erhält *sofort* einmalig drei Große Bruder-Marker, die er vor sich ablegt.

Identische Würfelanzahl und identischer Wert reichen zum Verdrängen: Der Spieler darf auf den Schauplätzen *immer* Würfel verdrängen, die einen identischen Wert (oder geringer) haben. Er darf auf den Schauplätzen zudem *immer* die identische (oder geringere) Anzahl von Würfeln verdrängen.

Wert der „1er“ darf neu bestimmt werden: Der Spieler darf in jeder Runde *direkt nach dem Würfeln seiner Farbwürfel* beliebig viele seiner „1er“-Würfel auf einen beliebig anderen Wert drehen. Dürfen mehrere Spieler die Werte ihrer Würfel neu bestimmen, machen sie das in Spielreihenfolge beginnend mit dem Startspieler.

Wert der „2er“ darf neu bestimmt werden: Der Spieler darf in jeder Runde *direkt nach dem Würfeln seiner Farbwürfel* beliebig viele seiner „2er“-Würfel auf einen beliebig anderen Wert drehen. Dürfen mehrere Spieler die Werte ihrer Würfel neu bestimmen, machen sie das in Spielreihenfolge beginnend mit dem Startspieler.

Wert der „3er“ darf neu bestimmt werden: Der Spieler darf in jeder Runde *direkt nach dem Würfeln seiner Farbwürfel* beliebig viele seiner „3er“-Würfel auf einen beliebig anderen Wert drehen. Dürfen mehrere Spieler die Werte ihrer Würfel neu bestimmen, machen sie das in Spielreihenfolge beginnend mit dem Startspieler.

Beliebige Würfel dürfen neu gewürfelt werden: Der Spieler darf in jeder Runde *direkt nach dem Würfeln seiner Farbwürfel* beliebig viele seiner Würfel einmalig neu würfeln. Dürfen mehrere Spieler die Werte ihrer Würfel neu bestimmen, machen sie das in Spielreihenfolge beginnend mit dem Startspieler.

1 Sternmarker: Der Spieler erhält *sofort* einmalig einen Sternmarker.

2 Sternmarker: Der Spieler erhält *sofort* einmalig zwei Sternmarker.

8 DAS DORF

Auf dem Marktplatz des Dorfes darf jeder Spieler immer beliebig viele Würfel auf einmal legen, wenn er am Zug ist. Es gibt keine Einschränkung.

Jeder hier abgelegte Würfel (Spielerfarbe oder weiß) gibt dem Spieler *einen* Knopf, den er aus dem Vorrat nimmt und vor sich ablegt. Würfel werden hier nicht verdrängt; alle eingesetzten Würfel bleiben bis zum Rundenende hier liegen. Bei der Auswertung der beiden Schulfelder Prüfung und Petze werden die Würfel im Dorf nicht beachtet!

Beispiel: *Marion benötigt für eine geplante andere Aktion noch zwei Knöpfe. Sie legt zwei ihrer Würfel (einen „1er“ und einen „3er“) auf den Marktplatz des Dorfes und nimmt sich zwei Knöpfe aus dem Vorrat.*

9 DIE ZUSATZAKTIONEN

Jederzeit während seines Spielzugs darf ein Spieler *eine* der drei folgenden Zusatzaktionen ausführen. Dies ist freiwillig.

Weißen Würfel nehmen: Gegen Abgabe von drei Knöpfen in den Vorrat darf der Spieler *einen* (und nur einen!) der im See befindlichen weißen Würfel auswählen (der Würfel wird nicht gewürfelt!) und vor sich ablegen. Er darf sofort genutzt werden. Siehe auch 10.

Den Wert eines eigenen Würfels verändern: Der Spieler darf Knöpfe in den Vorrat zahlen, um den Wert *eines* seiner Würfels zu verändern. Pro Punkt kostet dies einen Knopf. Ein Spieler darf nur seine Farbwürfel verändern und nur noch nicht eingesetzte Würfel.

Beispiel: *Tanja hat vor sich einen „3er“ und einen „5er“-Würfel liegen. Am Schauplatz Wald liegen zwei „4er“-Würfel von Marion. Um Marion dort zu verdrängen, zahlt Tanja zwei Knöpfe in den Vorrat, um den „3er“ zu einem „5er“-Würfel zu verändern. Nun verdrängt sie Marion aus dem Wald.*

Einen Nachsitzer befreien: Der Spieler gibt *eine* seiner Spielkarten ab und legt sie zurück in die Spielschachtel. Er darf sofort *einen* beliebigen seiner Nachsitzer-Würfel vom Hüttenbauplatz nehmen und vor sich ablegen. Er darf diesen Würfel sofort verwenden.

10 DIE WEISSEN WÜRFEL

Die weißen Würfel sind neutral. Sie werden zu Beginn jeder Runde vom Startspieler gewürfelt und auf dem See abgelegt.

Hat ein Spieler einen weißen Würfel über eine Zusatzaktion genommen, legt er ihn vor sich ab, ohne ihn neu zu würfeln. Er kann ihn ab sofort alleine oder zusammen mit anderen seiner Würfel einsetzen.

Weiße Würfel dürfen auf Schauplätzen, im Dorf und bei den Spielkarten eingesetzt werden, nicht aber in der Schule.

Es ist erlaubt, auf Schauplätzen nur weiße Würfel zu verwenden. Der ausführende Spieler erhält dann entsprechend des Feldes die Belohnung in Knöpfen. Liegen am Rundenende ausschließlich weiße

Würfel auf einem Schauplatz, erhält niemand den Bonusmarker – hierzu muss mindestens ein Farbwürfel auf dem Schauplatz liegen. *Hinterher erinnert sich niemand, wer diese Gruppe angeführt hatte.*

Beispiel: *Marion war so schlau, einen ihrer roten „4er"-Würfel zusammen mit zwei weißen „4er"-Würfeln auf das Waldfeld zu legen, um die vier Knöpfe zu erhalten. Da sie nicht verdrängt wurde, erhält sie am Rundenende den Bonusmarker. Hätte Marion ausschließlich weiße Würfel gelegt, hätte sie zwar die Knöpfe erhalten, aber am Rundenende nicht den Bonusmarker.*

11 DER GROSSE BRUDER

In der Schule, auf diversen Bonusmarkern und durch einige Spielkarten erhalten die Spieler Großer Bruder-Marker.

Jeder Marker kann vom Besitzer einmal eingesetzt werden; am Ende des Spielzugs des Spielers wandert er zurück in den Vorrat *(ein Großer Bruder hat nun wirklich wichtigeres zu tun…)*.

Der Große Bruder darf auf allen Schauplätzen, im Dorf und bei den Spielkarten verwendet werden.

Er kann *nicht* in der Schule benutzt werden – *dort passen die Lehrer auf!*

Der Große Bruder-Marker stellt *einen* Würfel von beliebigem Wert dar. Es kann pro Aktion nur *ein* Großer Bruder-Marker verwendet werden!

Wird ein Großer Bruder-Marker *alleine* auf einem Schauplatz eingesetzt, erhält der Spieler wie üblich die Belohnung in Knöpfen. Der Schauplatz gilt jedoch als „leer". Der Marker wird in diesem Fall zur Kennzeichnung der Position auf der Einsetzskala abgelegt, bis ein Spieler im Feld rechts von ihm einen oder mehrere Würfel einsetzt.

Beispiel: *Angelika besitzt einen „3er" und einen „5er"-Würfel sowie einen Großer Bruder-Marker. Im Steinbruch liegt ein „5er"-Würfel von Nicole. Angelika könnte nun den Großen Bruder als „6er" definieren und damit Nicole verdrängen, um die zwei Knöpfe als Belohnung zu bekommen. Anschließend wäre der Schauplatz aber leer, da der Große Bruder sofort wieder geht (und nur zur Markierung des zuletzt besetzten Feldes liegen bleibt).*

Somit entscheidet sich Angelika, den Großen Bruder als „3er" zu definieren und ihn zusammen mit ihrem „3er"-Würfel zu verwenden ❶. Auch so verdrängt sie Nicole, aber danach bleibt Angelikas „3er"-Würfel im Wald liegen, da der Große Bruder gleich wieder geht ❷.

12 DIE STERNMARKER

Die Spieler erhalten Sternmarker in der Schule, durch zwei Bonusmarker und durch zwei Spielkarten.

Hat ein Spieler am Spielrundenende mindestens sechs Sternmarker, ist das Spiel beendet (siehe 15.).

13 DIE BONUSMARKER

Bonusmarker werden zu Rundenbeginn zufällig auf den Schauplätzen und in der Schule auf den entsprechenden Feldern abgelegt.

Die Spieler erhalten einen Bonusmarker am Rundenende, wenn sie an einem Schauplatz

mindestens einen eigenen Würfel haben oder in der Schule, falls sie bei der Prüfung erfolgreich waren.

Bonusmarker werden sofort nach Erhalt ausgeführt (so möglich) und verdeckt zurück zu den in dieser Spielrunde nicht verwendeten Bonusmarkern gelegt.

Folgende 12 Bonusmarker gibt es in ***Der Krieg der Knöpfe:***

Bauabschnitt und 1 Sternmarker (2x vorhanden): Der Spieler nimmt ein Holzstäbchen und legt es an einen Platz seiner Hütte, der *nicht* von einem Nachsitzer-Würfel belegt ist. Außerdem erhält der Spieler *sofort* einmalig einen Sternmarker.

Bauabschnitt: Der Spieler nimmt ein Holzstäbchen und legt es an einen Platz seiner Hütte, der *nicht* von einem Nachsitzer-Würfel belegt ist.

Bauabschnitt und 3 Knöpfe: Der Spieler nimmt ein Holzstäbchen und legt es an einen Platz seiner Hütte, der *nicht* von einem Nachsitzer-Würfel belegt ist. Zusätzlich nimmt er drei Knöpfe aus dem Vorrat.

Bauabschnitt und 4 Knöpfe: Der Spieler nimmt ein Holzstäbchen und legt es an einen Platz seiner Hütte, der *nicht* von einem Nachsitzer-Würfel belegt ist. Zusätzlich nimmt er vier Knöpfe aus dem Vorrat.

Bauabschnitt und 5 Knöpfe: Der Spieler nimmt ein Holzstäbchen und legt es an einen Platz seiner Hütte, der *nicht* von einem Nachsitzer-Würfel belegt ist. Zusätzlich nimmt er fünf Knöpfe aus dem Vorrat.

Bauabschnitt und Nachsitzer befreien: Der Spieler nimmt ein Holzstäbchen und legt es an einen Platz seiner Hütte, der *nicht* von einem Nachsitzer-Würfel belegt ist. *Anschließend* nimmt er einen beliebigen seiner Nachsitzer-Würfel vom Hüttenbauplatz.

Nachsitzer befreien: Der Spieler entfernt einen beliebigen seiner Nachsitzer-Würfel vom Hüttenbauplatz.

Nachsitzer befreien und 3 Knöpfe: Der Spieler entfernt einen beliebigen seiner Nachsitzer-Würfel vom Hüttenbauplatz. Zusätzlich nimmt er drei Knöpfe aus dem Vorrat.

5 Knöpfe: Der Spieler nimmt fünf Knöpfe aus dem Vorrat.

1 Großer Bruder und 3 Knöpfe: Der Spieler nimmt drei Knöpfe aus dem Vorrat. Zusätzlich nimmt er einen Großer Bruder-Marker aus dem Vorrat.

2 Große Brüder: Der Spieler nimmt zwei Große Bruder-Marker aus dem Vorrat.

14 SPIELRUNDENENDE

Eine Spielrunde endet, wenn kein Spieler mehr Würfel einsetzen kann oder möchte.

Anschließend wird Folgendes gemacht:
1. Petze abrechnen (siehe 6.),
2. Prüfung auswerten (siehe 6.) und Bonusmarker vergeben und auswerten,
3. Startspielerfigur vergeben,
4. Bonusmarker an den Schauplätzen vergeben und ausführen (siehe 5.).

Wenn das Spiel nicht endet (siehe 15.), erhalten die Spieler ihre Farbwürfel mit Ausnahme der Nachsitzer zurück. Der Startspieler nimmt auch die weißen Würfel, um sie zu Beginn der nächsten Spielrunde erneut zu würfeln.

15 SPIELENDE

Hat am Spielrundenende mindestens ein Spieler alle sechs Bauabschnitte seiner Hütte vollendet oder mindestens sechs Sternmarker erworben, endet das Spiel.

oder

Hat nur ein Spieler eine oder beide Bedingungen erreicht, ist er der Gewinner.

Haben jedoch zwei oder mehr Spieler eine oder beide Bedingungen erfüllt, zählen nun alle Spieler (auch die, die weder ihre Hütte vollendet noch sechs Sternmarker haben), ihre Siegpunkte.

Hierbei zählt:
- jede Spielkarte,
- jeder Sternmarker,
- jeder vollendete Bauabschnitt an der Hütte,
- je fünf Knöpfe

einen Siegpunkt.

Wer die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner! Sollten zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl an Siegpunkten haben, gewinnt von diesen derjenige, der mehr Knöpfe besitzt.

Sollte auch dann noch ein Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Gewinner-Banden.

Autor: Andreas Steding
Entwicklung: Uli Blennemann, Henning Kröpke
Graphik: Harald Lieske
Layout: Vladimir Krist, Filip Stránský

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

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

BLACKFIRE