

War of the Buttons

Andreas Steding játéka 2-4 játékos
számára, amit Louis Pergaud
regényének motívumai ihlettek.

SZABÁLYKÖNYV



War of the Buttons

Andreas Steding játéka 2-4 játékos számára, amit Louis Pergaud regényének motívumai ihlettek.

TARTALOM

1. Bevezetés	2
2. Játéktartozékok	2
3. Előkészítés	4
4. Játékmenet	6
5. A három helyszín	7
6. Az iskola	8
7. A kártyák	10
8. A falu	12
9. A bónuszakciók	12
10. A fehér dobókocka	12
11. A nagy testvér	13
12. Csillagjelölők	13
13. Bónuszjelölők	13
14. Egy játékkör vége	14
15. A játék vége	15

1 BEVEZETÉS

A *Gombháborúban* 2-4 játékos irányít egy gyerekcsapatot, akik a kunyhójukat próbálják felépíteni.

Az összecsapások az erdőben, a hegyszorosban és a nagy mezőn zajlanak. Gyűjtöd a gombokat, bízol a nagy testvérben és az árulóban az iskola játékosai között.

A *Gombháborút* az 1912-ben megjelent Louis Pergaud regény alap gondolatai (eredeti címén: „*La guerre des boutons*“) ihlették.

2 JÁTÉKTARTOZÉKOK

A *Gombháború* minden példánya az alábbiakat tartalmazza:

- 1 játéktábla
- 38 dobókocka (8 dobókocka mind a négy játékos színében, és 6 „semleges”, fehér színű)
- 6 dobókockasáv-lapka a játéktáblára
- 40 gomb kétféle értékben (32 egyes és 8 ötös értékű)
- 24 fapálcika (a kunyhó építőanyaga)
- 4 építési terület tábla (játékosonként 1)
- 4 játékossegédlet (játékosonként 1)
- 18 kártya
- 1 kezdőjátékos-jelölő
- 12 nagy testvér jelölő
- 12 bónuszjelölő
- 24 csillagjelölő
- 3 játékszabály (angol, német és francia nyelven)

A játéktábla

A játéktábla a regény három helyszínét ábrázolja – a kőfejtőt **1a**, az erdőt **1b** és a mezőt **1c**. Ezekre a helyszínekre kerülnek lehelyezésre a dobókockák, és kiszorításra a különböző dobókockasáv-lapkákon.

A kiszorított dobókockák tárolása a játéktábla közepén, a malomba történik. **2**

A semleges, fehér dobókockák a játéktábla jobb felső sarkában álló tavon találhatóak. **3**

A jobb alsó sarokban lévő „jegyzetfüzet” az iskola épületét ábrázolja 4, majd ettől balra a falu található a piactérrel 5, ahova szintén helyezhetsz le dobókockát, de kiszorítani nem tudod azokat.

A játéktábla jobb oldalán három kártyamező van. 6 Ezt a dobókockák megszerzésére használhatod, de kiszorítani onnan sem tudod azokat (mint a piactéren).



hátulja

Dobókockasáv-lapka

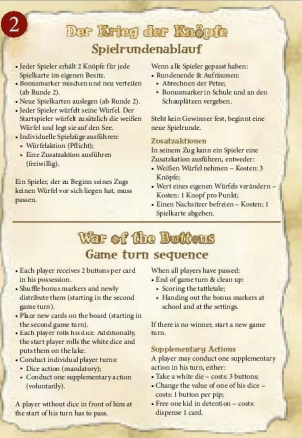
A játéktábla három helyszínén a nyomtatott értékeken túl, még hat sáv-lapka található a játékban a további variálhatóság kedvéért (ha szeretnétek).

Játékos tartozékok

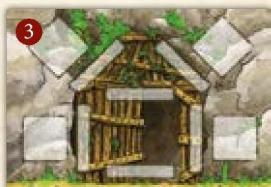
Minden játékos nyolc dobókockát kap a választott színben 1, egy játékossegédletet 2 (amelynek az egyik oldala francia, a másik német és angol nyelvű), egy építési terület táblát a kunyhójához, amely mezőket tartalmaz a fogva tartott fiúk számára. 3



1



2



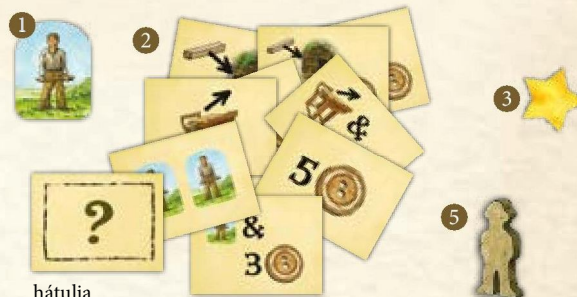
3

Különbéféle jelölők, a kártyák, és a kezdőjátékos-jelölő

A játékban különféle jelölőket fogtok használni: a nagy testvér- 1, a bónusz- 2 és csillagjelölőket. 3

A kártyák 4 különböző akciólehetőségeket nyújtanak nektek a játék folyamán.

A kezdőjátékos-jelölőt pedig a játékot indító játékos veszi magához. 5



hátulja



hátulja

A fapálcikák (építőanyag) és a gombok (fizetőeszköz)

A fapálcikákat mindenki a saját építési terület tábláján használja fel, ahol a saját kunyhóját építi. Egy kunyhó hat részből áll („szakaszból”), és minden egyes részre egy fapálcikát kell lehelyezned. 1

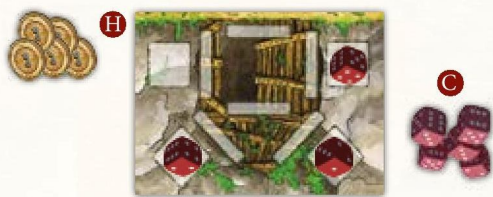
A **Gombháborúban** a fizetőeszköz a gomb, amely 1-es 2 és 5-ös 3 értékben áll rendelkezésetekre.



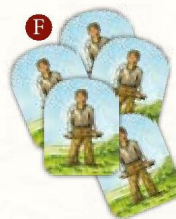
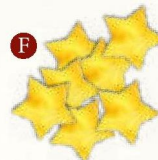
1

2

3



Példa a 4 játékosmód előkészítésére



A többi megmaradt kártyából alkoss egy képpel lefelé fordított húzópaklit.

Kivétel: Az a kártya, amely 2 gombot ad, ha a mezőre van helyezve, csak 4 játékos esetén használható.

H A kezdőjátékosnak két gombja van, a másodiknak három, a harmadiknak négy, míg a negyedik játékos pedig öt gombbal kezd.

4 JÁTÉKMENET

A **Gombháború** játékot több körön keresztül játsszátok. Egy játékkör alatt, mindenki több alkalommal lehet aktív játékos. A kezdőjátékossal kezdve és haladva az óramutató járásával egyező irányba, mindannyian egy akciót végeztek el a fordulókban. Ezen felül, az adott játékos egy további bónuszakciót is végrehajthat.

Minden egyes akció részeként, az aktív játékos egy vagy több dobókockáját a három helyszín egyikére teszi, az iskolára, a kártyák mellé, vagy a falu piacterére. Minden egyes helyszín esetében, a dobókocka lehelyezésére különböző szabályok vonatkoznak.

Egy játékkör befejeződik, miután minden játékos lehelyezte az összes dobókockáját. A kör végén szerezhetnek néhány bónuszt.

A játék akkor ér véget, amikor legalább egy játékos a játékkör végére felépíti a kunyhóját (mind a hat szakaszt fapálcikák fedik), vagy összegyűjtött hat csillagjelölőt.



vagy



A játékmenet szakaszai

I MINDEN KÖR KEZDETÉN

Először is, minden játékos 2 gombot kap minden olyan kártyáért, ami előtte van. Az nem számít, hogy a kártya képpel felfelé, vagy lefelé van előtte.



Például: Mártnak két kártyája van, ami azt jelenti, hogy 4 gombot kap érte.



az iskolára képpel felfelé egy-egy jelölőt.

Ugyanígy a második kör kezdetén, egy másik játékos távolítsa el a játéktáblán maradt kártyákat és tegye őket a dobópaklira. Majd 2, vagy 3 játékos esetében tegyen két kártyát, míg 4 játékosnál három kártyát az üres kártyamezőkre. Amennyiben a húzópakli elfogy, a dobópakli kártyáit keverjétek meg, és alkossatok belőle egy új húzópaklit.

II DOBÓKOCKÁK

Az összes játékos dobjon egyszerre a rendelkezésre álló szabad dobókockáival, de csak egyszer (a saját színében).

Majd ezután, a kezdőjátékos dobjon egyet a fehér dobókockákkal is, amit tegyen a játéktáblán lévő tóra. Általában: Mindig az összes dobókockával dobtok és az eredmény nyilvános.

III EGY JÁTÉKFORDULÓ

A kezdőjátékos egy dobókocka akcióval kezd. Kiválaszt legalább egy dobókockát az előtte lévőkből, és lehelyezi azt/azokat az egyik helyszínre (lásd 5. rész), az iskolára (lásd 6. rész), a falura (lásd 8. rész), vagy a kártyák mellé (lásd 7. rész). Elvégezhet szintén egy további bónuszakciót a dobókocka akciója alatt, vagy azután.

Egészen addig *nem* passzolhat, amíg legalább egy dobókocka nem maradt előtte.



Most az óramutató járásával egyező irányba haladva, a következő játékos lesz az aktív játékos. A játék egészen addig így folytatódik, amíg az összes játékos le nem helyezte az összes dobókockáját.

Mivel a játékosok gyakran eltérő számú dobókockával rendelkeznek és különböző számú dobókockákat használnak fel, feltételezhető, hogy eltérő számú fordulót is hajtanak végre.

Akinek nincs a fordulója elején rendelkezésre álló dobókockája, annak passzolnia kell. Az a képesség, hogy még mindig tudna egy másik fehér dobókockát vásárolni (lásd 10. rész), vagy sajátot, vagy több nagy testvér jelölőt (lásd 11. rész), az nem elegendő ahhoz, hogy aktív játékos legyen.

IV. A KÖR VÉGE ÉS A RENDBETÉTEL

Amikor az összes játékos lehelyezte a dobókockáját a játéktáblára, a játékkör befejeződik. Most a játékosok meghatározzák, hogy ki a *besúgó* (a besúgót lásd a 6. rész alatt), a bónuszjelölőket az iskolában, és a helyszínek díjazását (lásd az 5. és a 6. résznél).

Ha nincs nyertes, a kezdőjátékos a jelölőt átadja az új kezdőjátékosnak.

A következő lépés a rendbetétel. Mindenki visszakapja az összes (színes) dobókockáját. A fehér dobókockákat a kezdőjátékos veszi el.

Egy új kör kezdődik.

5 A HÁROM HELYSZÍN

A **Gombháborúban** három helyszínt találunk: a kőfejtőt, az erdőt és a mezőt.



Megjegyzés: A mezőt csak a négyjátékos változatban használjátok, kettő vagy három játékos esetében nem tehetek oda dobókockákat.

Ezekon a helyszíneken a dobókockák lehelyezésére a következő szabályok érvényesek:

- A dobókocka a dobókockasávon mindig a helyszín bal szélső szabad mezőjére kerül.
- Ha egy játékos egyszerre több dobókockát tesz a dobókockasávra, akkor azokat egymás fölé (nem egymás tetejére!), sorba rakja le. Ezeknek a dobókockáknak azonos értékűnek kell lenni!
- Az első játékos bármilyen értékű dobókockát lehelyezhet egy helyszínre (vagy több azonos értékűt, lásd fent).
- Ha egy játékos egy olyan helyszínre akar dobókockát lehelyezni, ahol már van dobókocka, amit ő, vagy egy másik játékos tett le, akkor azokat *kiszorítja*.
- Egy vagy több dobókocka kiszorításához, a játékosnak több dobókockát kell lehelyeznie, bármilyen értékkel a dobókockasáv következő üres mezőjére, vagy vele egyenlő számú dobókockát, de magasabb értékkel.



- Minden kiszorított dobókocka a malomra kerül.

- Bárki, aki behelyezi vagy kiszorítja a dobókockát, azonnal megkapja a dobókockasávhoz tartozó összeget a készletből gombokban mérve.

Megjegyzés: A sávok „végtelenek”, azaz kiszoríthatók a dobókockák a jobbszélső sávról is. Ebben az esetben, az a játékos, aki a kiszorító, elfoglalja ugyanazt a sávot és ismét megszerzi az adott sáv gombjuttalmát.

Az a játékos, akinek a kör végén legalább egy dobókockája marad egy helyszínen, megkapja a bónuszjelölőt.

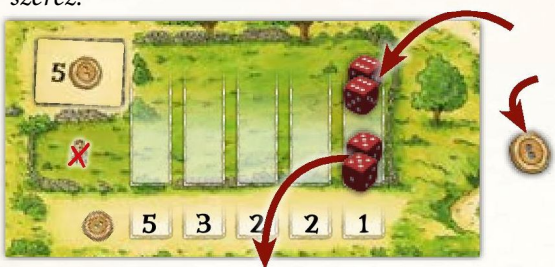
Például: Kati lehelyez egy 4-es értékű dobókockát az erdő első sávjára. Márta kiszorítja ezt a dobókockát úgy, hogy letesz egy 5-ös értékűt tőle jobbra, és átrakja Kati dobókockáját a malomra. Márta 4 gombot kap.



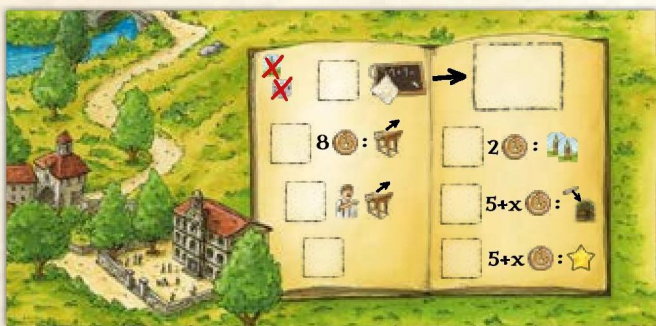
Juditnak két 3-as értékű dobókockája van a kőfejtő harmadik sávján. Kati tőle jobbra, kiszorítja azokat három 1-es értékű dobókocka lehelyezésével, amivel 1 gombot szerez.



Mártinak két 5-ös értékű dobókockája van a mező utolsó sávján. Kiszorítja a saját dobókockáit két 6-os értékű dobókocka lehelyezésével és ezzel 1 gombot szerez.



6 AZ ISKOLA



Az iskola épületén belül hét mező található. Mindegyikre pontosan egy színes dobókocka helyezhető le. Fehér dobókockát soha nem tehetek az iskolára, és a nagy testvér sem használható itt.

Továbbá, innen nem szorítható ki dobókocka.

Ez azt jelenti, hogy az iskolaépület mezőjére helyezett első dobókocka az adott mezőn marad egy körben.

A játékos nem foglalhat el egy olyan iskolamezőt a dobókockájával, aminek nem tudja teljesíteni a hatását (például, legalább két gombbal kell rendelkez-

nie, hogy elfoglalja a nagy testvér mezőt).

A különböző mezők magyarázata a következő:



Vizsga: Ha a játékkör végén van itt egy dobókocka, akkor a játékosok azt ellenőrzik le, hogy ki szerezte meg a legjobb vizsgaeredményt.

Ehhez meghatározzák, hogy kinek van a legtöbb dobókockája ugyanazzal az értékkel lehelyezve az iskolában, a többi helyszíneken és a kártyák mellett, mint amilyen értékű az iskolaépület vizsgamezőjén van. Ha egy játékos adott színű dobókockája a vizsgamezőn van, természetesen ez a dobókocka is beleszámít. A falun elhelyezett dobókocka nem vehető figyelembe. A játékos megkapja a bónuszjelölőt, amit a jegyzetomb ábrázol. Ha több játékos is rendelkezik ugyanolyan számú egyező dobókockával, akkor ebben a körben senki sem kap bónuszt.

Például: Katinak egy 4-es értékű kék dobókockája van a vizsgamezőn. A játékkör végén szintén ő rendelkezik a legtöbb 4-es értékű dobókockával az iskolában (1x), és a helyszíneken (3x).



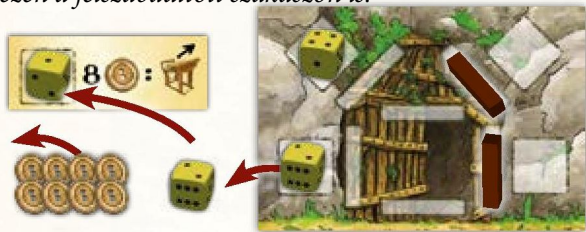
A fogvatartott fiúk

kiszabadítása: Annak a játékosnak, aki bármilyen értékű dobókockát tesz ide, azonnal 8 gombot kell befizetnie a készletbe. Később, elveheti bármelyik fogvatartott fiú dobókockáját az építési terület táblájáról.

Ez a dobókocka azonnal rendelkezésre áll, de nem lehet újradozni!

A játék során a fogvatartott fiúk akadályozzák a kunyhó építését. Az építési terület táblán lévő dobókockák melletti kunyhószakaszok pedig addig nem építhetők be, amíg egy fogvatartott fiú dobókocka ott áll. Ha a játékosnak már nincs egy fogvatartott dobókockája sem, akkor erre a mezőre több dobókockát nem lehet helyezni.

Például: Judit lehelyez egy 1-es értékű dobókockát a kiszabadító mezőre és befizet 8 gombot az általános készletbe. Elveszi az építési terület táblán lévő 2-es értékű fogvatartott fiú dobókockát és maga elé teszi. Még ugyanebben a körben felhasználhatja ugyanezt a dobókockát, esetleg egy másik 2-es értékűvel. A játék folyamán, most már folytathatja a kunyhója építését ezen a felszabadított szakaszon is.



Besúgó: Az a játékos, aki a dobókockáját idehelyezi, az elárulja a társait a tanárnak.

Jutalmul, azonnal elveheti bármelyik fogvatartott fiú dobókockát az építési terület táblájáról. Ez a dobókocka azonnal rendelkezésre áll, de nem lehet újradojni!



A besúgásnak azonban következménye van: *Nem játszol a besúgóval.* A forduló hátralévő részében nem helyezhetsz dobókockát a helyszínekre. Folytathatod a dobókockák lehelyezését az iskolára, a falura, vagy a kártyák mellé.

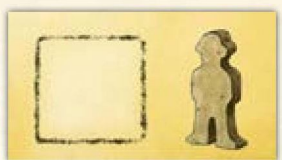
A kör végén, a játékosok meghatározzák, hogy melyik játékosnak van a legtöbb, azonos értékű dobókockája a besúgó mezőn álló dobókocka után (most a besúgó mezőn lévő dobókocka nem számít!) az iskolában, a helyszíneken és a kártyák mellett. A falun elhelyezett dobókocka szintén nem vehető figyelembe. Az adott játékosnak, akinek több azonos értékű dobókockája volt az adott helyeken, most az egyik dobókockáját az építési terület tábla egyik üres fogvatartott mezőjére kell tennie. Ezt a dobókockát már leteheti egy fapálcikával beépített szakaszra. Ha nincs beépítve az a rész, akkor ez a szakasz ismét akadályozva lesz, hogy beépíthetővé váljon. Amennyiben az összes hely foglalt a területtáblán, úgy egy fiú dobókocka sem helyezhető el, mert négynél több fogvatartott nem lehet egy táblán. Ha több játékosnak is ugyanannyi egyforma értékű dobókockája van, akkor nem történik semmi.

Például: Timi egy 3-as értékű dobókockát tesz a besúgó mezőjére. Azonnal elveszi az egyik fogvatartott fiú dobókockáját az építési terület táblájáról, és már használhatja is ebben a körben ①. A kör végén, Judit rendelkezik a legtöbb 3-as értékű dobókockával az iskolában, a helyszíneken vagy a kártyák mellett. Most le kell tennie egy dobókockáját az építési terület táblája egyik üres helyére ②. Kiválaszt egy olyan helyet, ahol a szakasz már be van építve.

①



②



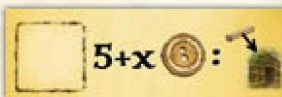
Kezdőjátékos: Az a játékos, aki bármilyen értékű dobókockáját erre a mezőre teszi, az lesz a következő körben a kezdőjátékos.

Ha senki nem tesz ide dobókockát, akkor a következő körben nem változik a kezdőjátékos személye!



Nagy testvér: Annak a játékosnak aki bármilyen értékű dobókockáját erre a mezőre teszi,

két gombot kell fizetnie a készletbe, cserébe elvehet két nagy testvér jelölőt (lásd 11. rész). Ezeket tegye maga elé.



Kunyhóépítés: Annak a játékosnak, aki bármilyen értékű dobókockáját erre a mezőre teszi,

azonnal fizetnie kell 5 gombot, továbbá minden olyan szakaszért 1-1 gombot, ami már felépült a területtábláján.

Ezután vegyen el egy fapálcikát a készletből és építse be a kunyhója egyik szabad szakaszát.

Fontos: Olyan szakaszra nem tehet fapálcikát, ahol egy fogvatartott fiú dobókocka van.

Például: Mártnak már két szakasza felépült a kunyhójában, ezért 7 gombot fizet a készletbe. Majd elvesz a készletből egy fapálcikát és beépíti azt egy szabad szakaszra.



Egy csillagjelölő elvétele: Annak a játékosnak, aki bármilyen értékű dobókockáját erre a mezőre teszi, azonnal fizetnie kell 5 gombot, továbbá minden olyan csillagért 1-1 gombot, ami már a birtokában van. Ezután elvesz egy csillagjelölőt a készletből és maga elé teszi.

7 A KÁRTYÁK



A fordulóban az akciód részeként, több dobókockádat is a kártya mellé helyezheted, hogy megszerezd az adott kártyát.

A kártya tetején találsz a költséget, amely 2-4 számú dobókocka lehet azonos értékkel. Továbbá, annyi gombot kell fizetned a készletbe, mint a dobókockáid értéke.



A megszerzett kártyát tedd magad elé, és innentől kezdve használhatod.

Emellett, minden kör elején két gombot kapsz, minden előtted lévő kártyáért.

Egy játékkör során a kártyákat különböző módon használhatod:



Ezeket a kártyákat azonnal felhasználhatod egyszeri hatásként, miután megvásároltad őket.

A használat után fordítsd át képpel lefelé magad előtt.



Ezeket a kártyákat, ha előtted vannak, többször is felhasználhatod őket körönként.



Ezeket a kártyákat körönként egyszer és azonnal használhatod, miután dobtál a dobókockáiddal.

Például: Kati letesz három 2-es értékű dobókockát egy képpel felfelé fordított kártya mellé, és azonnal 2 gombot rak vissza a készletbe. Ezután használja a kártyaakciót (szakaszépítés), majd képpel lefelé, maga elé helyezi el a kártyát.



A **Gombháború** társasjátékban a következő 18 kártya szerepel:



Épületszakasz (4x): Azonnal kapsz egy fapálcikát, amit rögtön fel kell használnod. Ha ezt az akciót egy fogvatartott fiú miatt nem tudod azonnal végrehajtani, akkor később sem végezheted el!



2 gomb az iskolára helyezéskor: Két gombot kapsz *mindig*, amikor az iskolára teszel egy dobókockát.



2 gomb az erdőre helyezéskor: Két gombot kapsz *mindig*, amikor az erdőre teszel egy vagy több dobókockát.



2 gomb a kőfejtőre helyezéskor: Két gombot kapsz *mindig*, amikor a kőfejtőre teszel egy vagy több dobókockát.



2 gomb a mezőre helyezéskor: Két gombot kapsz *mindig*, amikor a mezőre teszel egy vagy több dobókockát.

Megjegyzés: Ez a kártya csak 4 játékos esetén használható!

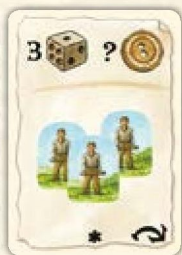


1 gomb a falura helyezéskor:

Mindig egy gombot kapsz, amikor a falura teszel egy dobókockát.



2 nagy testvér: Azonnal 2 nagy testvér jelölőt szerzel, amit tegyél magad elé.

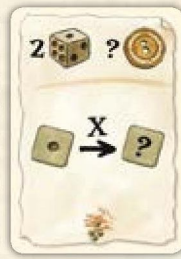


3 nagy testvér: Azonnal 3 nagy testvér jelölőt szerzel, amit tegyél magad elé.

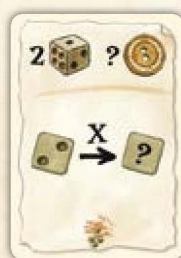


Azonos számú dobókocka és az azonos érték elegendő a kiszorításhoz:

A helyszíneken *mindig* kiszoríthatsz egy olyan dobókockát, amely azonos értékkel rendelkezik. Továbbá, a helyszíneken *mindig* lecserélhetsz egy azonos darabszámú dobókockát.



Az 1-es érték átnevezhető: A színes dobókockák dobása után, minden fordulóban azonnal átfordíthatod bármennyi 1-es értékű dobókockád egy tetszőleges értékre. Ha többen vagytok, akik így átfordíthattok, akkor végezzétek el a körsorrend szerint a kezdőjátékoskal kezdve.



A 2-es érték átnevezhető: A színes dobókockák dobása után, minden fordulóban azonnal átfordíthatod bármennyi 2-es értékű dobókockád egy tetszőleges értékre. Ha többen vagytok, akik így átfordíthattok, akkor végezzétek el a körsorrend szerint a kezdőjátékoskal kezdve.



A 3-as érték átnevezhető: A színes dobókockák dobása után, minden fordulóban azonnal átfordíthatod bármennyi 3-as értékű dobókockád egy tetszőleges értékre. Ha többen vagytok, akik így átfordíthattok, akkor végezzétek el a körsorrend szerint a kezdőjátékoskal kezdve.



Bármelyik dobókocka újradozható:

A színes dobókockák dobása után, bármennyi dobókockád azonnal újradozhatod körönként egyszer. Ha többen vagytok, akik így újradoztok, akkor végezzétek el a körsorrend szerint a kezdőjátékoskal kezdve.

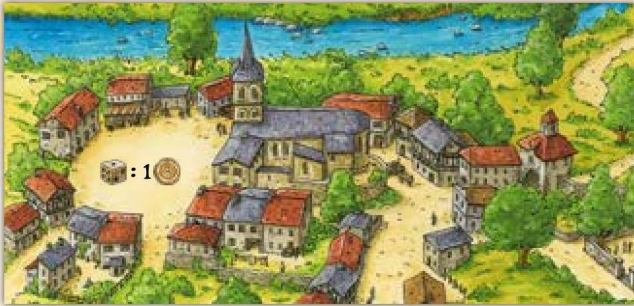


1 csillagjelölő: Egyszeri hatásként azonnal szerzel egy csillagjelölőt.



2 csillagjelölő: Egyszeri hatásként azonnal szerzel kettő csillagjelölőt.

8 A FALU



Mindenki a fordulójában bármennyi dobókockáját lehelyezheti a falu piacterére. Erre vonatkozóan nincs korlátozás.

Minden lehelyezett dobókockáért (akár a játékos színedben, akár a fehérben) egy gombjutalmat kapsz, amit vegyél el a készletből és tedd magad elé. Innen a dobókocka nem szorítható ki. Minden dobókocka, ami ide lehelyezésre került, itt marad a kör végéig. A falura lehelyezett dobókockák nem számítanak a vizsga és az árulóhatás meghatározásakor.

Például: Mártnak 2 gombra van szüksége egy tervezett akcióra. Letesz két dobókockát (1-es és 3-as értékben) a falu piacterére és elvesz két gombot a készletből.



9 A BÓNUSZAKCIÓK

Bármikor a fordulóid során, a következő három bónuszakciók egyikét hajthatod végre a normál akción kívül. A bónuszakciók választhatók.

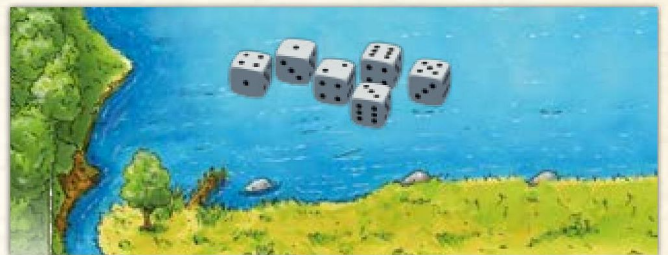
Vegyél el egy fehér dobókockát: Tegyél a készletbe három gombot és elvehetsz érte egy fehér dobókockát (és csak egyet!) a tóról, amit rakj magad elé (a dobókockát ne dobd újra!). A dobókockát azonnal használhatod. Lásd a 10. részt is.

Változtasd meg a dobókockád értékét: Gombok kifizetésével megváltoztathatod az egyik dobókockád értékét. Ennek a költsége pontonként egy gomb. Csak a színes dobókockád értékét változtathatod meg, és csak azokéból, amit még nem használtál fel.

Például: Timi előtt egy 3-as és egy 5-ös értékű dobókocka van. Márti két 4-es értékű dobókockát rakott az erdőre. Azért, hogy Mártit kiszorítsa az erdőből, Timi két gombot fizet, hogy a 3-as értékű dobókockáját 5-re változtassa. Most már kiszoríthatja Márti kockáit az erdőből.

Egy fogvatartott fiú kimentése: Ebben az esetben tedd vissza az egyik kártyád a játék dobozába. Azonnal elveheted az építési terület táblán lévő dobókockád egyikét, amit rakj le magad elé. Innentől kezdve ezt a dobókockát azonnal használhatod.

10 A FEHÉR DOBÓKOCKA



A fehér dobókocka semleges. Minden játékkör elején a kezdőjátékos dob velük, és a dobott értékekkel a játéktáblán lévő tóra teszi azokat.

Ha elveszel egy fehér dobókockát a tóról, mint egy további akció, azt úgy tedd magad elé, hogy nem változtatsz az értékén. Ezt innentől kezdve önmagában, vagy a többi dobókockáddal együtt használhatod.



A fehér dobókockákat felhasználhatod a helyszínekre, a falura és a kártyák mellé, de nem teheted azokat az iskolára.

A helyszínekre használhatsz csak fehér dobókockákat is. Ezután, a sáv szerinti gombjutalmat az akciót végrehajtó játékos megkapja.

Ha a játékkör végén, ha csak fehér dobókocka van egy helyszínen, akkor senki nem szerez bónuszjelölőt. Legalább egy színes dobókockának ott kell lennie, hogy az adott játékos bónuszjelölőt kapjon, mert fehér

dobókockák esetén már senki sem emlékszik arra, hogy ki irányította azt a fiúcsapatot.

Például: Márta elég ügyes volt ahhoz, hogy megszerezzen 4 gombot, mert letett az erdőre egy piros 4-es, és két 4-es értékű fehér dobókockát. Mivel kiszorítva sem lett, ezért a kör végén a bónuszjelölőt is megkapta. Ha csak a fehér dobókockákat tette volna le, akkor csak a gombokat szerzi meg, a bónuszjelölőt nem.



11 A NAGY TESTVÉR



Az iskolában, a különböző bónuszjelölőkért, bizonyos kártyák kijátszásával nagy testvér jelölőt szerezhettek.

Minden megszerzett jelölőt csak egyszer használhatsz, amit a fordulód végén tegyél vissza a készletbe (egy nagy testvérnek igazából fontosabb dolgai vannak...).

A nagy testvért felhasználhatod az összes helyszínen, a faluban és a kártyák megszerzésében.



A nagy testvér jelölő nem használható az iskolában, mert a tanárok ott figyelnek!

A jelölő bármilyen értékű dobókockát képviselhet, de akcióként csak egy jelölőt használhatsz fel!

Ha egy nagy testvér jelölőt használsz egy helyszínen, akkor a szokásos módon kapod meg a gombjutalmat. A helyszínt tekintésnek „üresnek”. Ebben az esetben, a jelölőt tedd a dobókockasávra, hogy ezzel jelöld a pozíciódat, amíg egy másik játékos egy vagy több dobókockát nem tesz le a jobb oldali sávra.

Például: Katinak van egy 3-as és egy 5-ös értékű dobókockája, és egy nagy testvér jelölője. A kőfejtőn Judit egyik 5-ös értékű dobókockája áll. Kati a nagy testvér jelölőjét 6-os értékűnek határozza meg, és ezzel kiszorítja Juditot, hogy 2 gombjutalmat kapjon. Ezt követően a helyszín üres maradna, ahogy a nagy testvér jelölő azonnal lekerülne a sávról (és a jelölő csak azért marad, hogy jelezze az utolsó elfoglalt sávot).

Ezért Kati, a nagy testvér jelölőt 3-nak határozza meg, és együtt használja egy 3-as értékű dobókockájával. ¹ Kiszorítja Juditot, és a 3-as értékű dobókockája marad az erdőn, a nagy testvér jelölő pedig lekerül a helyszínről. ²



12 CSILLAGJELÖLŐK



Csillagjelölőt szerezhettek az iskolában, két bónuszjelölőért és bizonyos kártyák kijátszásával.

Ha a fordulód végére hat, vagy több csillagjelölőd van, akkor a játék véget ér (lásd a 15. részt).

13 BÓNUSZJELÖLŐK

A bónuszjelölők a játékkör kezdetén véletlenszerűen kerülnek lehelyezésre a különböző helyszínek, és az iskola megfelelő mezőire.

A kör végén minden játékos egy bónuszjelölőt kap, ha egy helyszínen legalább egy dobókockája ott van, vagy az iskolában sikeres vizsgát tett.

A bónuszjelölők hatásai azonnal érvénybe lépnek, amint megszerezted (ha lehetséges), majd ezután tedd képpel lefelé fordítva a körben nem használt bónuszjelölők mellé.

A **Gombháború** társasjátékban a következő 12 bónuszjelölő szerepel:



Építkezési szakasz és 1 csillagjelölő (2x): Vegyél el egy fapálcikát és tedd a kunyhód egy olyan szakaszára, ahol nincs dobókocka.

Továbbá, elvehetsz még a készletből egy csillagjelölőt.



Építkezési szakasz: Vegyél el egy fapálcikát és tedd a kunyhód egy olyan szakaszára, ahol nincs dobókocka.



Építkezési szakasz és 3 gomb: Vegyél el egy fapálcikát és tedd a kunyhód egy olyan szakaszára, ahol nincs dobókocka.

Továbbá, elvehetsz még a készletből három gombot.



Építkezési szakasz és 4 gomb: Vegyél el egy fapálcikát és tedd a kunyhód egy olyan szakaszára, ahol nincs dobókocka.

Továbbá, elvehetsz még a készletből négy gombot.



Építkezési szakasz és 5 gomb: Vegyél el egy fapálcikát és tedd a kunyhód egy olyan szakaszára, ahol nincs dobókocka.

Továbbá, elvehetsz még a készletből öt gombot.



Építkezési szakasz és egy fogvatartott fiú megmentése:

Vegyél el egy fapálcikát és tedd a kunyhód egy olyan szakaszára, ahol nincs dobókocka. Szintén vedd le az egyik fogvatartott fiú dobókockád az építési terület tábládról és tedd azt magad elé.



Egy fogvatartott fiú megmentése: Vedd le az egyik fogvatartott fiú dobókockád az építési terület tábládról és tedd azt magad elé.



Egy fogvatartott fiú megmentése és 3 gomb: Vedd le az egyik fogvatartott fiú dobókockád az építési terület tábládról és tedd azt magad elé. Továbbá, elvehetsz még a készletből 3 gombot.



5 gomb: Vegyél el a készletből 5 gombot.



1 nagy testvér és 3 gomb: Vegyél el a készletből 1 nagy testvér jelölőt és 3 gombot.



2 nagy testvér: Vegyél el a készletből 2 nagy testvér jelölőt.

14 EGY JÁTÉKKÖR VÉGE

A játék köre befejeződik, amint egyik játékos sem tud, vagy nem akar több dobókockát használni.

Végezzétek el a következőket:

1. Határozzátok meg a besúgót (lásd 6. rész).
2. A vizsga pontozása, a bónuszjelölők hozzárendelése és értékelése.
3. Add át a kezdőjátékos-jelölőt.
4. A jutalom és a bónuszjelölők hatásainak végrehajtása a helyszíneken (lásd az 5. részt).

Ha a játék nem ér véget (lásd a 15. részt), mindenki visszakapja a színes dobókockáit a fogvatartott fiú dobókockák kivételével. A kezdőjátékos szintén magához veszi a fehér dobókockákat, hogy újra dobjon azokkal.

15 A JÁTÉK VÉGE

Ha legalább egy játékos felépíti a kunyhója hat szakaszát, vagy az egyik játékkör végére megszerez hat csillagjelölőt, a játék véget ér.



vagy



Ha csak egy játékos teljesítette az egyik, vagy mindkét feltételt, akkor ő a nyertes.

Ha kettő, vagy több játékos teljesítette az egyik, vagy mindkét feltételt, akkor az összes játékos (azok is, akik nem teljesítették a feltételeket) számolja össze a győzelmi pontját.

A játékosok az alábbiakért kapnak győzelmi pontot:

- minden megszerzett kártyáért,
- minden csillagjelölőért,
- a kunyhó minden befejezett szakaszáért,
- és minden öt gomb után.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a nyertes!

Ha a játékosok között döntetlen alakul ki, a nyertes a legtöbb gombbal rendelkező lesz. Ha még ezek után is döntetlen, akkor egyszerűen több nyertes van.



Tervező: Andreas Steding

Fejlesztés: Uli Blennemann, Henning Kröpke

Grafika: Harald Lieske

Elrendezés: Vladimír Krist, Filip Stránský

Harkortstraße 34, D-40880 Ratingen

www.blackfire.eu

www.blackfire-games.eu



BLACKFIRE