



Gombra fel
Bruno Cathala játéka 2 játékos részére,
8 éves kortól.
Játékidő: 15 perc

1814: Buttonaparte Napoleon és Ludwig Von York Buttonburg vég nélküli harcban áll, és az újabb csata hamarosan elkezdődik. A katonák csatasorba rendeződtek, és a végső harci kiáltást várják: "Gombok, célunk, hogy a legfelsők legyünk!" A Button Up! egy könnyed kétszemélyes játék, ahol a célunk, hogy gombjaink a torony legmagasabb szintjeire kerüljenek.

Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

A doboz tartalma:

- 3 nagyméretű piros gomb
- Buttonaparte Napoleon seregét jelölik
- 3 nagyméretű fekete gomb
- Ludwig York von Buttonburg seregét jelölik
- 3 nagyméretű fehér gomb
- a kémeket jelölik, akik mindkét seregnek dolgoznak
- 10 kisméretű fekete és 8 kisméretű piros gomb,
- melyek a győzelmi pontokat jelölik
- 1 kör alakú „csatatér”
- a játék menetét ábrázoló segédlettel
- 2 négyzet alakú lapka a két hadvezér megjelölésére
- 1 játékszabály

A játék lényege

A két hadvezér valamelyikének szerepébe bújva (Buttonaparte Napóleon pirosban vagy Ludwig York von Buttonburg feketébe) a játékosok célja elsőként 15 győzelmi pontot összegyűjteni ahhoz, hogy a háborút megnyerje.

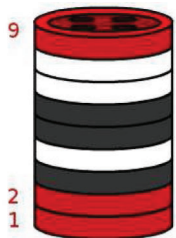
Győzelmi pontokhoz minden csata végén juthatunk olyan módon, hogy a saját gombjaink kerüljenek a végső torony lehető legmagasabb részére.

Példa egy csata befejezésére: a seregek a következő

pontszámokat érik el a csata végére kialakult pozíciójuk alapján:

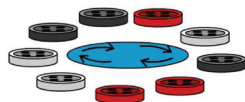
Buttonaparte Napóleon:
 $1+2+9=12$

Von Buttonburg: $3+5+6=14$
 \Rightarrow von Buttonburg nyeri ez alapján a csatát, és szerez 2 győzelmi pontot (14-12).



A játék menete:

- A csatatér előkészítése:
 - mielőtt elkezdődik a játék, a játékosoknak el kell dönteniük melyik hadvezér szerepét öltik magukra, és a kiválasztott hadvezért jelölő lapkát maguk elé kell helyezniük.
 - Választanak maguk közül kezdőjátékos (pl: az idősebbik játékos).
 - A kezdő játékos a kör alakú csatatér lapkát lehelyezi maga és az ellenfél közé.
 - Összekeveri a 9 nagyméretű gombot, és véletlenszerűen lehelyezik azokat a csatatér köré (a véletlenszerű lehelyezés következményeként minden egyes csata kezdete különböző lesz).
- Példa egy játék kezdéséhez:

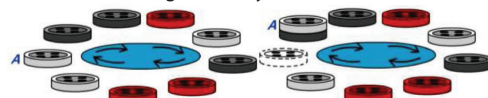


Elkezdődhet a gombok csatája!

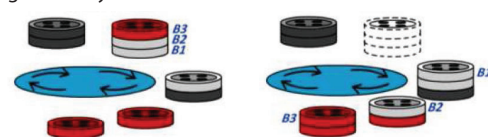
2. Mozgások

- A játék megkezdése előtt mindenkinek tisztában kell lennie azzal, hogy a játékot egy kém gomb mozgásával/áthelyezésével lehet csak kezdeni.
- A soron lévő játékos választ egy olyan tornyot a körben elhelyezkedő gombok közül, amely legkevésbé 1 kémgombot is tartalmaz (fehér színű gomb). Felemeli a kiválasztott gombtornyot, majd egyesével lehelyezi a gombot/okat a sorban következő gombtól kezdődően egymás után gombról gombról gombra ugrálva. A játékosnak a gombokat az óramutató járásával megegyező irányban kell lehelyeznie. A legelső körben minden torony még csak egy gombból fog állni.

Példa1 (játék megkezdése): a soron lévő játékos kiválasztotta az A gombtornyot



Példa2: a soron lévő játékos kiválasztotta a B gombtornyot



3. További mozgások szabályai

- abban az esetben, ha a gombok lehelyezését követően az utolsóként letett gomb azonos színű gombról érkezik, a soron lévő játékosnak KELL ismét



Gombra fel
Bruno Cathala játéka 2 játékos részére,
8 éves kortól.
Játékidő: 15 perc

1814: Buttonaparte Napoleon és Ludwig Von York Buttonburg vég nélküli harcban áll, és az újabb csata hamarosan elkezdődik. A katonák csatasorba rendeződtek, és a végső harci kiáltást várják: "Gombok, célunk, hogy a legfelsők legyünk!" A Button Up! egy könnyed kétszemélyes játék, ahol a célunk, hogy gombjaink a torony legmagasabb szintjeire kerüljenek.

Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

A doboz tartalma:

- 3 nagyméretű piros gomb
- Buttonaparte Napoleon seregét jelölik
- 3 nagyméretű fekete gomb
- Ludwig York von Buttonburg seregét jelölik
- 3 nagyméretű fehér gomb
- a kémeket jelölik, akik mindkét seregnek dolgoznak
- 10 kisméretű fekete és 8 kisméretű piros gomb,
- melyek a győzelmi pontokat jelölik
- 1 kör alakú „csatatér”
- a játék menetét ábrázoló segédlettel
- 2 négyzet alakú lapka a két hadvezér megjelölésére
- 1 játékszabály

A játék lényege

A két hadvezér valamelyikének szerepébe bújva (Buttonaparte Napóleon pirosban vagy Ludwig York von Buttonburg feketébe) a játékosok célja elsőként 15 győzelmi pontot összegyűjteni ahhoz, hogy a háborút megnyerje.

Győzelmi pontokhoz minden csata végén juthatunk olyan módon, hogy a saját gombjaink kerüljenek a végső torony lehető legmagasabb részére.

Példa egy csata befejezésére: a seregek a következő

pontszámokat érik el a csata végére kialakult pozíciójuk alapján:

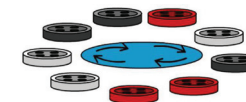
Buttonaparte Napóleon:
 $1+2+9=12$

Von Buttonburg: $3+5+6=14$
 \Rightarrow von Buttonburg nyeri ez alapján a csatát, és szerez 2 győzelmi pontot (14-12).



A játék menete:

- A csatatér előkészítése:
 - mielőtt elkezdődik a játék, a játékosoknak el kell dönteniük melyik hadvezér szerepét öltik magukra, és a kiválasztott hadvezért jelölő lapkát maguk elé kell helyezniük.
 - Választanak maguk közül kezdőjátékos (pl: az idősebbik játékos).
 - A kezdő játékos a kör alakú csatatér lapkát lehelyezi maga és az ellenfél közé.
 - Összekeveri a 9 nagyméretű gombot, és véletlenszerűen lehelyezik azokat a csatatér köré (a véletlenszerű lehelyezés következményeként minden egyes csata kezdete különböző lesz).
- Példa egy játék kezdéséhez:

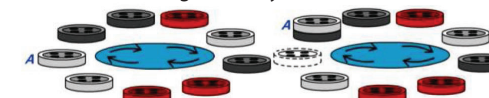


Elkezdődhet a gombok csatája!

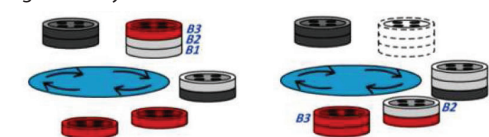
2. Mozgások

- A játék megkezdése előtt mindenkinek tisztában kell lennie azzal, hogy a játékot egy kém gomb mozgásával/áthelyezésével lehet csak kezdeni.
- A soron lévő játékos választ egy olyan tornyot a körben elhelyezkedő gombok közül, amely legkevésbé 1 kémgombot is tartalmaz (fehér színű gomb). Felemeli a kiválasztott gombtornyot, majd egyesével lehelyezi a gombot/okat a sorban következő gombtól kezdődően egymás után gombról gombról gombra ugrálva. A játékosnak a gombokat az óramutató járásával megegyező irányban kell lehelyeznie. A legelső körben minden torony még csak egy gombból fog állni.

Példa1 (játék megkezdése): a soron lévő játékos kiválasztotta az A gombtornyot



Példa2: a soron lévő játékos kiválasztotta a B gombtornyot



3. További mozgások szabályai

- abban az esetben, ha a gombok lehelyezését követően az utolsóként letett gomb azonos színű gombról érkezik, a soron lévő játékosnak KELL ismét

egy újabb mozgatást végrehajtania (a példa2-ben a soron lévő játékosnak kell ismét sorra kerülnie, mivel piros színű gombot helyezett egy másik piros színű gombra).

4. Speciális eset: mi történik abban az esetben, ha a kiválasztott torony több gombból áll, mint ahány gombtorony van a csatamezőn?



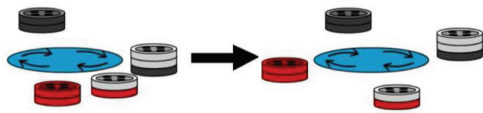
A.) Ebben az esetben kezdjük el a gombok szétszétását a tornyok között a fent leírt szabályok szerint, és az utolsó toronyhoz érve a kezünkben lévő összes gombot tegyük rá erre a toronyra.

A.)l. Megjegyzés: abban az esetben, ha több gombot helyezünk el egy toronyra, és ez által azonos színű kupacok kerülnek egymásra, nem kerülünk ismét sorra.

Példa: a soron lévő játékos több mint egy gombot helyezett el az utolsó toronyra, ahol ez által két fehér gomb került egymásra, viszont nem ő kerül ismét sorra, hanem a másik játékos.



5. Csataór rendezése: abban az esetben, ha a játékosoknak erre igényük van, a csataórén található gombtoronyokat visszarendezhetik a csataór lapka köré, olyan módon hogy azok ismét egy szabályos kört alkossanak. A tornyok sorrendjén nem lehet változtatni.



Csata vége – háború vége – pontozás

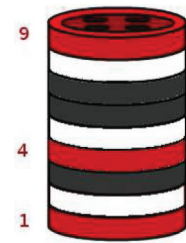
Minden csata akkor ér véget, amikor már csak egy gombkupac marad a csataórén.

A csata végén a hadvezérek összeszámolják pontjaikat az alapján, hogy a gombjaik hányadik helyen szerepelnek a kupacban.

A gyorsabb, könnyebb értékelés érdekében a hadvezérek letehetik saját hadvezér jelölő lapkájukat a kupac mellé. Ez segítségére lehet a játékosoknak a gombok helyezéseinek meghatározásában.

Az a hadvezér, aki több pontot gyűjtött a csata végén, a szerzett pontok különbségét kapja meg győzelmi pontként minden csata után. A győzelmi pontokat jelölő gombok közül magához vesz annyit, amennyi az értékelés alapján jár neki.

Abban az esetben, amint valamelyik hadvezérnek sikerült összegyűjtenie 15 győzelmi pontot, megnyerte a háborút, a játék véget ér. Ha nem gyűlt még össze egyik játékosnak sem a győzelemhez szükséges pontmennyiség, újabb csata kezdődik a fent leírt szabályok alapján. A következő csatát mindig az a hadvezér fogja kezdeni, akinek kevesebb pontja gyűlt össze az előző csata során.



Példa:
Buttonaparte Napóleon:
 $1+4+9=14$
Von Buttonburg nyeri a csatát,
és szerez 2 győzelmi pontot
 $(16-14=2)$

Taktikai következtetés

Az a játékos, aki az utolsó tornyot mozgatja a csatában, minden esetben előnyösebb helyzetbe tud kerülni a pontozásnál. Abban az esetben, ha mindkét gombtorony tartalmaz kémgombot (fehér színű gombot) eldöntheti, hogy számára melyik torony ráhelyezésével kerülnek a saját gombjai előnyösebb pozícióba. Egy csata pontosan 8 lépésből áll, így mindig a nem kezdő játékos fogja az utolsó mozgatást végrehajtani. Ennek következményeként az első játékosnak érdeke az, hogy egy csata alatt egy plusz mozgatáshoz jusson, míg a második játékosnak érdeke ennek a megakadályozása. Abban az esetben, ha ezt nem sikerül megakadályozni, a második játékosnak is szintén érdeke lesz egy plusz mozgatás lehetőségének kialakítása.

egy újabb mozgatást végrehajtania (a példa2-ben a soron lévő játékosnak kell ismét sorra kerülnie, mivel piros színű gombot helyezett egy másik piros színű gombra).

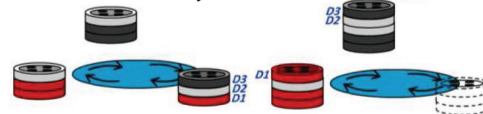
4. Speciális eset: mi történik abban az esetben, ha a kiválasztott torony több gombból áll, mint ahány gombtorony van a csatamezőn?



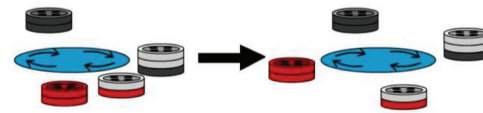
A.) Ebben az esetben kezdjük el a gombok szétszétását a tornyok között a fent leírt szabályok szerint, és az utolsó toronyhoz érve a kezünkben lévő összes gombot tegyük rá erre a toronyra.

A.)l. Megjegyzés: abban az esetben, ha több gombot helyezünk el egy toronyra, és ez által azonos színű kupacok kerülnek egymásra, nem kerülünk ismét sorra.

Példa: a soron lévő játékos több mint egy gombot helyezett el az utolsó toronyra, ahol ez által két fehér gomb került egymásra, viszont nem ő kerül ismét sorra, hanem a másik játékos.



5. Csataór rendezése: abban az esetben, ha a játékosoknak erre igényük van, a csataórén található gombtoronyokat visszarendezhetik a csataór lapka köré, olyan módon hogy azok ismét egy szabályos kört alkossanak. A tornyok sorrendjén nem lehet változtatni.



Csata vége – háború vége – pontozás

Minden csata akkor ér véget, amikor már csak egy gombkupac marad a csataórén.

A csata végén a hadvezérek összeszámolják pontjaikat az alapján, hogy a gombjaik hányadik helyen szerepelnek a kupacban.

A gyorsabb, könnyebb értékelés érdekében a hadvezérek letehetik saját hadvezér jelölő lapkájukat a kupac mellé. Ez segítségére lehet a játékosoknak a gombok helyezéseinek meghatározásában.

Az a hadvezér, aki több pontot gyűjtött a csata végén, a szerzett pontok különbségét kapja meg győzelmi pontként minden csata után. A győzelmi pontokat jelölő gombok közül magához vesz annyit, amennyi az értékelés alapján jár neki.

Abban az esetben, amint valamelyik hadvezérnek sikerült összegyűjtenie 15 győzelmi pontot, megnyerte a háborút, a játék véget ér. Ha nem gyűlt még össze egyik játékosnak sem a győzelemhez szükséges pontmennyiség, újabb csata kezdődik a fent leírt szabályok alapján. A következő csatát mindig az a hadvezér fogja kezdeni, akinek kevesebb pontja gyűlt össze az előző csata során.



Példa:
Buttonaparte Napóleon:
 $1+4+9=14$
Von Buttonburg nyeri a csatát,
és szerez 2 győzelmi pontot
 $(16-14=2)$

Taktikai következtetés

Az a játékos, aki az utolsó tornyot mozgatja a csatában, minden esetben előnyösebb helyzetbe tud kerülni a pontozásnál. Abban az esetben, ha mindkét gombtorony tartalmaz kémgombot (fehér színű gombot) eldöntheti, hogy számára melyik torony ráhelyezésével kerülnek a saját gombjai előnyösebb pozícióba. Egy csata pontosan 8 lépésből áll, így mindig a nem kezdő játékos fogja az utolsó mozgatást végrehajtani. Ennek következményeként az első játékosnak érdeke az, hogy egy csata alatt egy plusz mozgatáshoz jusson, míg a második játékosnak érdeke ennek a megakadályozása. Abban az esetben, ha ezt nem sikerül megakadályozni, a második játékosnak is szintén érdeke lesz egy plusz mozgatás lehetőségének kialakítása.