

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Manfred Ludwig

Kopf oder Knopf

... nur nicht den Knopf verlieren!



... il s'agit juste de ne pas perdre la tête (jeu de mot intraduisible)

**Un jeu de tactique captivant
pour 2 joueurs de 10 à 99
ans.**

C'est avec la tête qu'on cherche à savoir, de la première à la dernière minute, si ses boutons vont être vaincus par l'adversaire. Ou si on parvient à retirer ceux de l'adversaire du plateau de jeu. Le charme du jeu tient à la capacité de

déplacement et à la force de frappe des boutons, qui varient perpétuellement - en fonction des trous qui apparaissent dans chaque bouton. Par ailleurs, les attaques à distance nécessitent d'avoir une bonne vue d'ensemble.

**Le but est d'être le premier à
retirer 10 boutons à
l'adversaire.**

Matériel de jeu

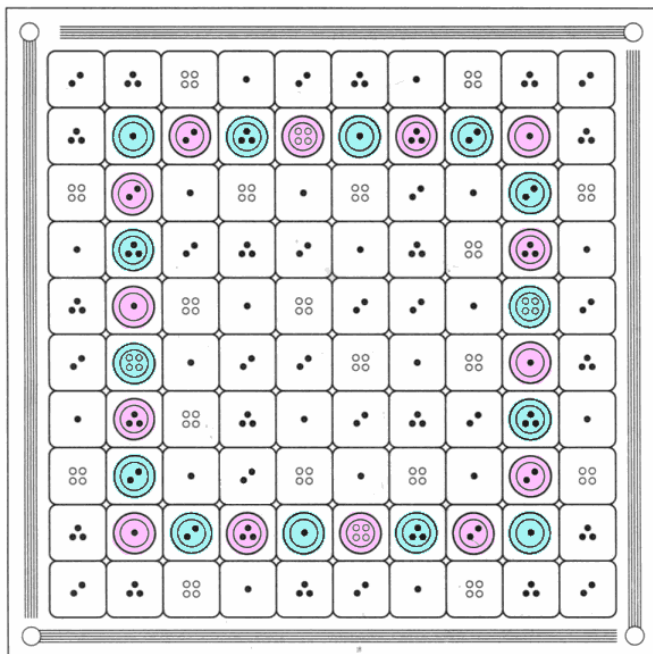
1 plan de jeu

14 pions-boutons rouges

14 pions-boutons bleus

Préparation du jeu

Les joueurs placent leurs boutons sur le deuxième rang en partant de l'extérieur, bleu et rouge alternativement. Pour bien orienter les couleurs, il faut faire correspondre les couleurs à celles des coins du plateau.

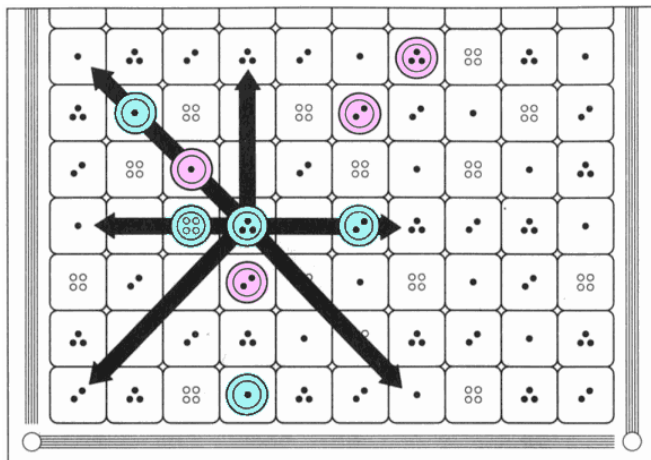


Déroulement d'un tour

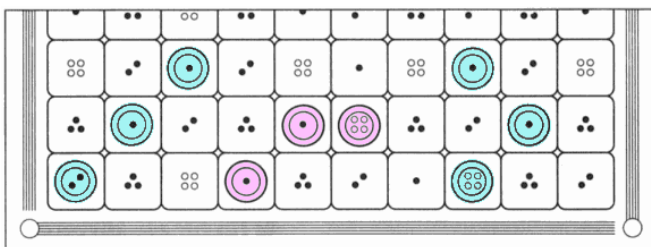
Rouge commence et déplace un de ses boutons. Ensuite, c'est à bleu, puis à rouge, etc. Il faut toujours déplacer un bouton, lorsque vient son tour. Aucune exception à cette règle, c'est-à-dire qu'un joueur doit toujours, lorsque vient son tour, finir par déplacer un de ses boutons, même si ça ne l'avantage pas vraiment.

La capacité de déplacement d'un bouton se lit au nombre de trous visibles à travers lui, sur le plateau de jeu. De 1 à 3 trous, il faut se déplacer du nombre de cases exactement correspondant. Les cases à 4 trous permettent un déplacement **variable**, au choix, de 1 à 4 cases.

Le sens du déplacement est libre : horizontal, vertical, ou diagonal. Il faut atteindre une case vide. Il est permis de sauter par dessus tous les boutons, que ce soit les siens ou ceux de l'adversaire.



Multi-combinaisons interdites : Il est interdit d'avoir plus de deux boutons adjacents, par les coins ou par les côtés. Les exemples suivants montrent de tels exemples :



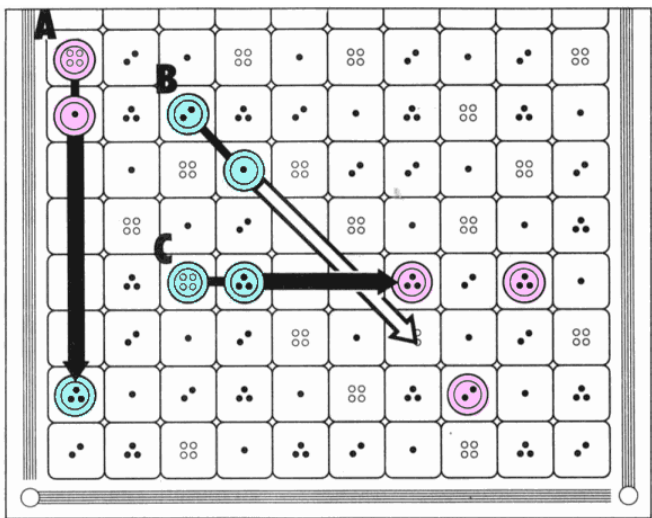
Si un joueur ne respecte pas ce principe, son adversaire peut au début de son tour lui retirer un bouton présent dans une telle multi-combinaison interdite.

Le but de chaque tour devrait être de mettre en place une menace, ou de contrer celle de l'adversaire.

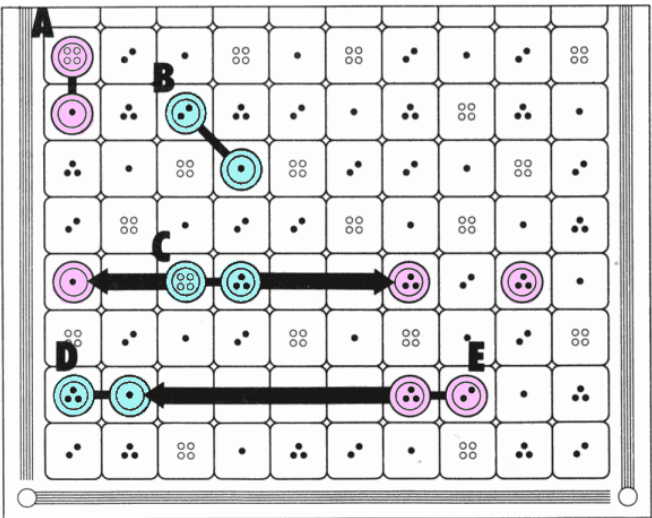
Règle d'attaque

Seule une combinaison de deux boutons permet d'attaquer les boutons adverses. Une telle combinaison consiste en deux boutons adjacents du même joueur, alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale. Deux boutons ainsi placés menacent les boutons adverses situés à leur portée.

La portée d'une telle combinaison résulte de l'addition des trous des deux boutons concernés. Elle est horizontale, verticale ou diagonale, en fonction du sens de l'alignement des deux boutons - et s'entend dans les deux directions !



la portée de A et de C est suffisante, la portée de B est trop courte.



A ne peut pas frapper, car une pièce du même joueur lui barre la route. Pour B et D, la portée est trop courte. C menace des deux côtés, et E peut frapper le bouton à un trou de D.

On ne peut atteindre que le premier pion adverse présent à portée, dans les deux directions possibles. Les pions situés à portée mais au-delà de ce premier pion sont (pour l'instant) à l'abri. Par ailleurs, il faut qu'aucun pion du joueur menaçant ne soit présent entre sa combinaison et un pion adverse ; sinon, il ne peut pas frapper.

Offensive

Une offensive s'organise en trois étapes :

1. La menace active
 2. La réaction
 3. La "frappe" proprement dite
- **Une menace est active**, lorsqu'un joueur met en place une combinaison de deux boutons, telle que décrite précédemment, et qu'elle menace effectivement un ou plusieurs boutons adverses.
 - **La réaction de l'adversaire** peut être de déplacer le (ou un des) pion(s) menacé(s).
 - **La menace peut devenir seulement passive**, si le joueur menaçant place un de ses pions à portée d'une combinaison de son adversaire. Celui-ci peut alors immédiatement frapper !
 - **Quand frapper ?** Cela se produit immédiatement avant le tour du joueur qui attaque, avant qu'il déplace son bouton. Si, avant de déplacer son bouton, à ce moment précis, il menace (par une ou plusieurs combinaisons) un ou plusieurs boutons adverses, il peut directement retirer tous les boutons adverses menacés !
 - **Un joueur frappe sans déplacer le moindre de ses boutons !** La simple présence à portée d'un bouton adverse suffit à le frapper.
 - **Après la frappe**, le joueur joue son tour normalement, en déplaçant un de ses boutons. S'il veut frapper à nouveau, il faudra attendre le début de son prochain tour : on ne frappe jamais juste après avoir déplacé son bouton, mais juste avant d'en déplacer un !

Exemple du déroulement possible d'un tour

1. L'adversaire a mis en place une multi-combinaison de trois boutons, ce qui est interdit. Vous pouvez retirer un des boutons adverses impliqués dans cette multi-combinaison.

2. En plus, deux boutons adverses sont menacés par une de vos combinaisons de deux boutons : vous pouvez retirer ces deux boutons.

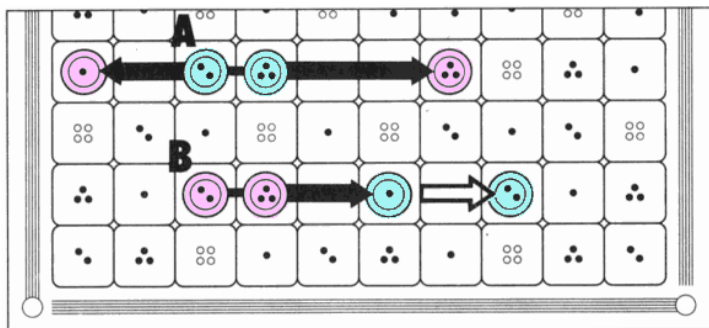
3. Maintenant, vous devez déplacer un de vos boutons.

Tactique

Le mieux est de réussir à menacer immédiatement plusieurs boutons adverses en même temps. C'est possible en menaçant des boutons de part et d'autre de la combinaison (exemple A).

Mais il peut aussi être efficace de menacer dans une seule direction (exemple B), car un seul bouton pourra être déplacé par l'adversaire :

- s'il retire le bouton de gauche, celui de droite devient vulnérable ;
- s'il laisse le bouton de gauche à portée, celui-ci reste vulnérable.



Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a réussi à retirer un total de 10 boutons adverses. Il a alors gagné la partie.

Conseil pour un jeu plus rapide

Il suffit de réduire l'objectif à atteindre : 8 boutons adverses retirés désignent le vainqueur.