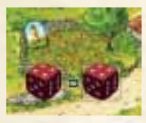
Règles

LA PETITE SOEUR

La mini-extension « La Petite sœur » prolonge le plateau de jeu par un endroit où les dés peuvent être placés : **la prairie fleurie**.

❶ La tuile Lieu est rattachée au coin inférieur gauche du plateau de jeu.
❷ Les marqueurs « Petite sœur » sont placés à côté du plateau de jeu.

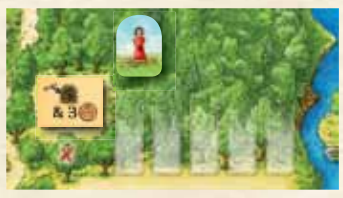
Pour chaque manche, un joueur peut placer une paire de dés de couleur (qui doit avoir le même nombre) sur la prairie fleurie et prendre un marqueur « Petite sœur » de sa couleur de joueur en récompense. Les dés placés sur la prairie fleurie ne peuvent pas être déplacés et comptent pour l'évaluation de l'examen ainsi que pour le mouchard.



EXAMPLE:
Le joueur rouge place 2 dés de même valeur (4), pour avoir son marqueur.

Utilisation de la «Petite Sœur»
Au début de chaque manche, les joueurs peuvent décider s'ils veulent placer leur Petite Sœur sur l'un des Lieux. Ils peuvent prendre cette décision après que les nouveaux marqueurs bonus ont été placés, mais avant d'avoir lancé leurs dés de couleur. Les joueurs qui utilisent la « Petite sœur » peuvent placer le marqueur à l'endroit prévu à cet effet.

La Petite sœur fait en sorte que le joueur qui l'a placé obtienne 1 bouton supplémentaire à chaque fois qu'il place des dés à cet endroit (dans la manche en cours). Si ce joueur gagne également la tuile bonus à la fin du tour, il reçoit le bonus deux fois.
Le marqueur « Petite sœur » est remis dans la réserve et peut maintenant être récupéré par ce joueur en plaçant des dés sur la prairie fleurie.



EXAMPLE:
Le joueur rouge, place sa «Petite sœur» -Marqueur dans la forêt, s'il parvient à gagner la tuile bonus, il obtiendra 2 nouvelles pièces pour sa cabane et 6 boutons.

Un joueur qui a un marqueur « Petite sœur » devant lui ou déjà placé sur n'importe quel lieu ne peut pas placer de dés sur la prairie fleurie.
Tandis qu'un seul joueur par manche est autorisé à placer des dés sur la prairie fleurie, tous les joueurs peuvent utiliser leur marqueur « Petite sœur ».

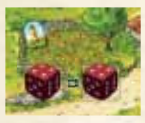
Rules

THE LITTLE SISTER

The mini-expansion „The Little Sister" extends the game board by a place where dice can be placed: **The flower meadow.**

❶ The location tile is attached to the lower left corner of the game board.
❷ The „Little Sister" markers are placed next to the game board.

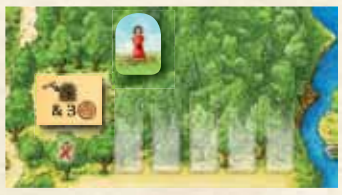
For each round, a player may use any pair of colored dice (must show same number) on the flower meadow and take a „Little Sister" marker in his player color as a reward. Dice placed at the flower meadow cannot be displaced and count for the evaluation of the exam as well as for the snitch.



EXAMPLE:
The red player places 2 dice of the same value (4 pips), to get his marker.

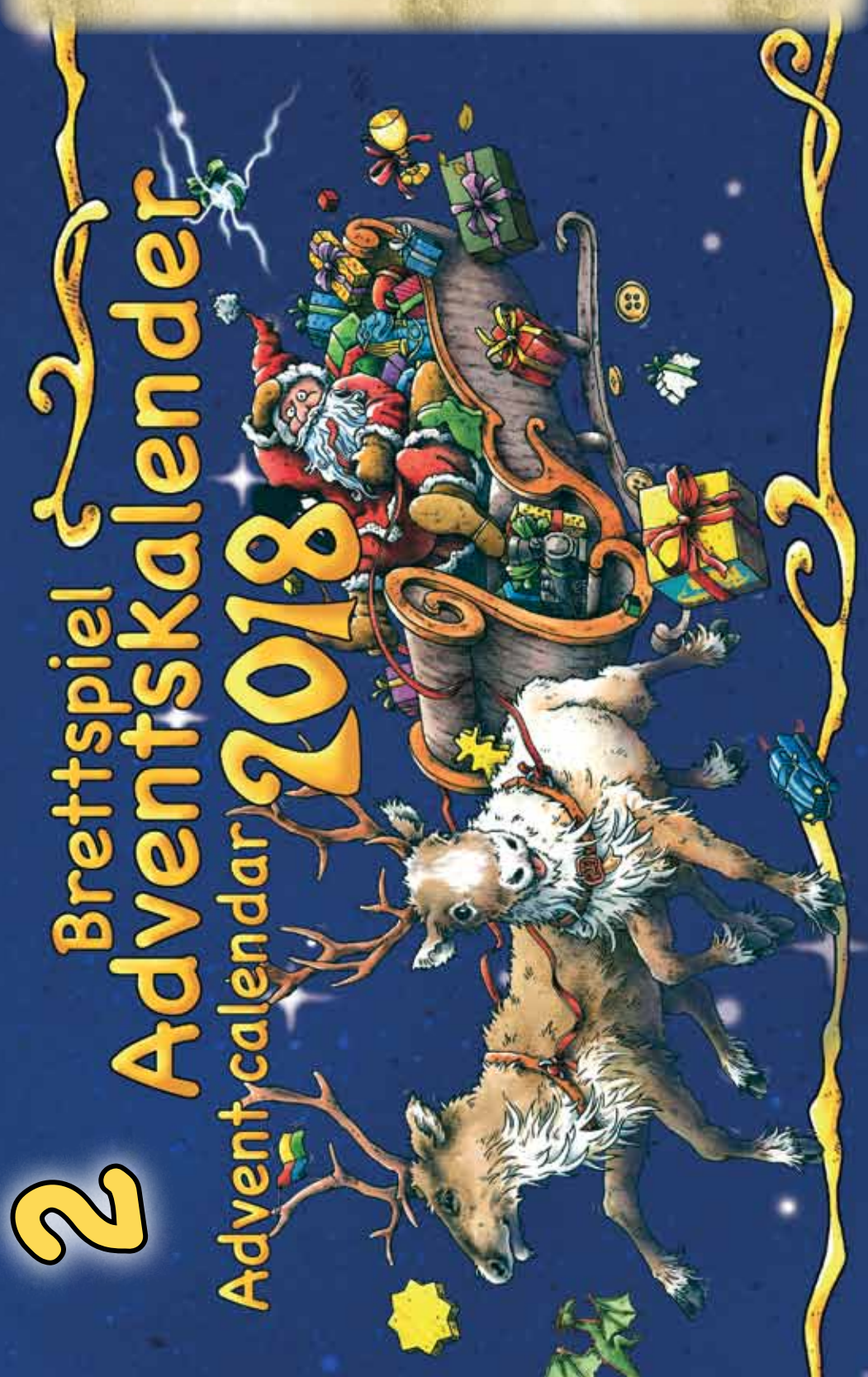
HOW TO USE THE „LITTLE SISTER MARKER"
At the beginning of each round, players may decide whether they want to place their Little Sister at one of the locations. They may make this decision after the new bonus markers have been placed, but before they have rolled their colored dice. Players who use the „Little Sister" may place the marker at the location for marking.

The Little Sister causes the player who has placed it to get 1 additional button each time he places dice on this location (in the current round). If this player also wins the bonus tile at the end of the round, he receives the bonus twice. The „Little Sister" marker is placed back in stock and can now be collected again by this player by using dice on the flower meadow.



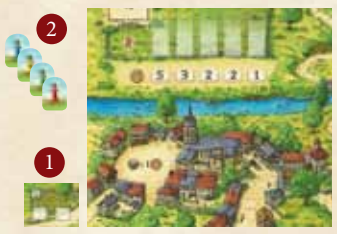
EXAMPLE:
The red Player, places his „Little Sister" -Marker at the forest, if he can manage to win the bonus tile, he'll get 2 new parts for his hut and 6 buttons.

A player who has a „Little Sister" marker in front of him or in use at any location may not place any dice on the flower meadow.
While only one player per round is allowed to place dice on the flower meadow, all players are allowed to use their „Little Sister" marker.



Spielanleitung

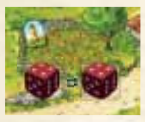
DIE KLEINE SCHWESTER



Die Mini-Erweiterung „Die kleine Schwester" erweitert den Spielplan um einen Ort, auf dem Würfel eingesetzt werden können: **Die Blumenwiese.**

❶ Das Ortsplättchen wird links unten passend an den Spielplan angelegt.
❷ Die „kleine Schwester"-Marker werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

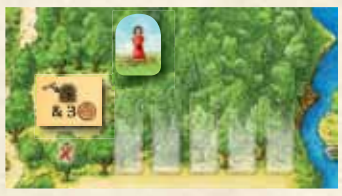
Pro Runde darf ein Spieler ein beliebiges Farbwürfelpärchen auf der Blumenwiese einsetzen und sich als Belohnung einen „kleine Schwester"-Marker in seiner Spielerfarbe nehmen. Würfel in der Blumenwiese können nicht verdrängt werden und zählen sowohl bei der Auswertung der Prüfung als auch bei der Petze mit.



BEISPIEL:
Der rote Spieler setzt 2 Würfel gleicher Augenzahl (4er) ein um seinen Marker zu erhalten.

EINSATZ DER „KLEINEN SCHWESTER"
Zu Beginn jeder Runde dürfen die Spieler entscheiden, ob Sie die kleine Schwester an einem der Schauplätze einsetzen wollen. Diese Entscheidung dürfen sie treffen, nachdem die neuen Bonusmarker ausgelegt wurden, aber bevor sie ihre Farbwürfel gewürfelt haben. Zur Markierung legt der Spieler seinen farblich passenden „kleine Schwester"-Marker auf den Schauplatz.

Die kleine Schwester bewirkt, dass der Spieler, welcher die Schwester eingesetzt hat, beim Einsetzen von Würfeln auf diesem Schauplatz jedes mal (in der aktuellen Runde) 1 Knopf mehr erhält. Sollte dieser Spieler auch zum Ende der Runde das Bonusplättchen auf dem Schauplatz gewinnen, so erhält er den Bonus doppelt.



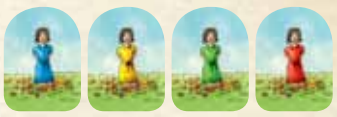
BEISPIEL:
Der rote Spieler, platziert seinen „Kleine Schwester" -Marker im Wald, falls er am Ende der Runde das Bonusplättchen gewinnt, bekommt er 2 Bauteile für seine Hütte und 6 Knöpfe.

Der „kleine Schwester"-Marker geht nun wieder in den Vorrat und kann ab jetzt von diesem Spieler erneut auf der Blumenwiese geholt werden. Ein Spieler, welcher einen „kleine Schwester"-Marker besitzt oder ihn gerade auf einem Schauplatz einsetzt, darf keine Würfel auf die Blumenwiese ablegen. Während nur ein Spieler pro Runde Würfel auf die Blumenwiese legen darf, ist es aber allen Spielern erlaubt, ihren „kleine Schwester"-Marker einzusetzen.

MINI EXPANSION

COMPONENTS

1 The Flower Meadow

2 

„Little Sister“ - Marker

OVERVIEW

a **GET YOUR „LITTLE SISTER“ MARKER** at the Flower Meadow.
b **DECIDE IF YOU WANT TO USE IT** at the beginning of each following round.
c **INFLUENCE A LOCATION** by placing the marker.

JUST ONE ACTIVE „LITTLE SISTER“ MARKER per player.
MULTIPLE MARKERS MAY BE USED the same round.

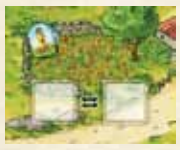
ADC Blackfire Entertainment GmbH
Harkortstraße 34, 40880 Ratingen
Germany

Designer: Andreas Steding
Illustrator: Harald Lieske
Rules: Andeas Steding and Robert Schymiczek
Translation: Stéphane Athimon and Robert Schymiczek
Layout: Max Breidenbach

War of the Buttons

MINI EXTENSION

CONTENU



1 la prairie fleurie

2

marqueurs « Petite sœur »

SOMMAIRE

a **OBTENEZ VOTRE MARQUEUR „PETITE SŒUR“ à la prairie fleurie.**
b **DÉCIDEZ DE L'UTILISER au début de chaque manche suivante.**
c **INFLUENCEZ UN LIEU en plaçant le marqueur.**

UN SEUL MARQUEUR DE „PETITE SŒUR“ ACTIF par joueur.
PLUSIEURS MARQUEURS PEUVENT ÊTRE UTILISÉS pendant la même manche.

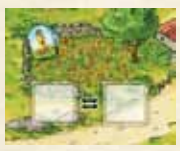
ADC Blackfire Entertainment GmbH
Harkortstraße 34, 40880 Ratingen
Germany

Auteur : Andreas Steding
Illustrateur : Harald Lieske
Règles : Andeas Steding et Robert Schymiczek
Traduction : Stéphane Athimon et Robert Schymiczek
Mise en page : Max Breidenbach

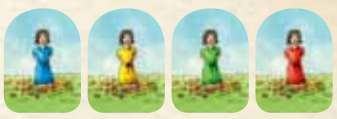
La Guerre des Boutons

MINI ERWEITERUNG

INHALT



1 Die Blumenwiese

2 

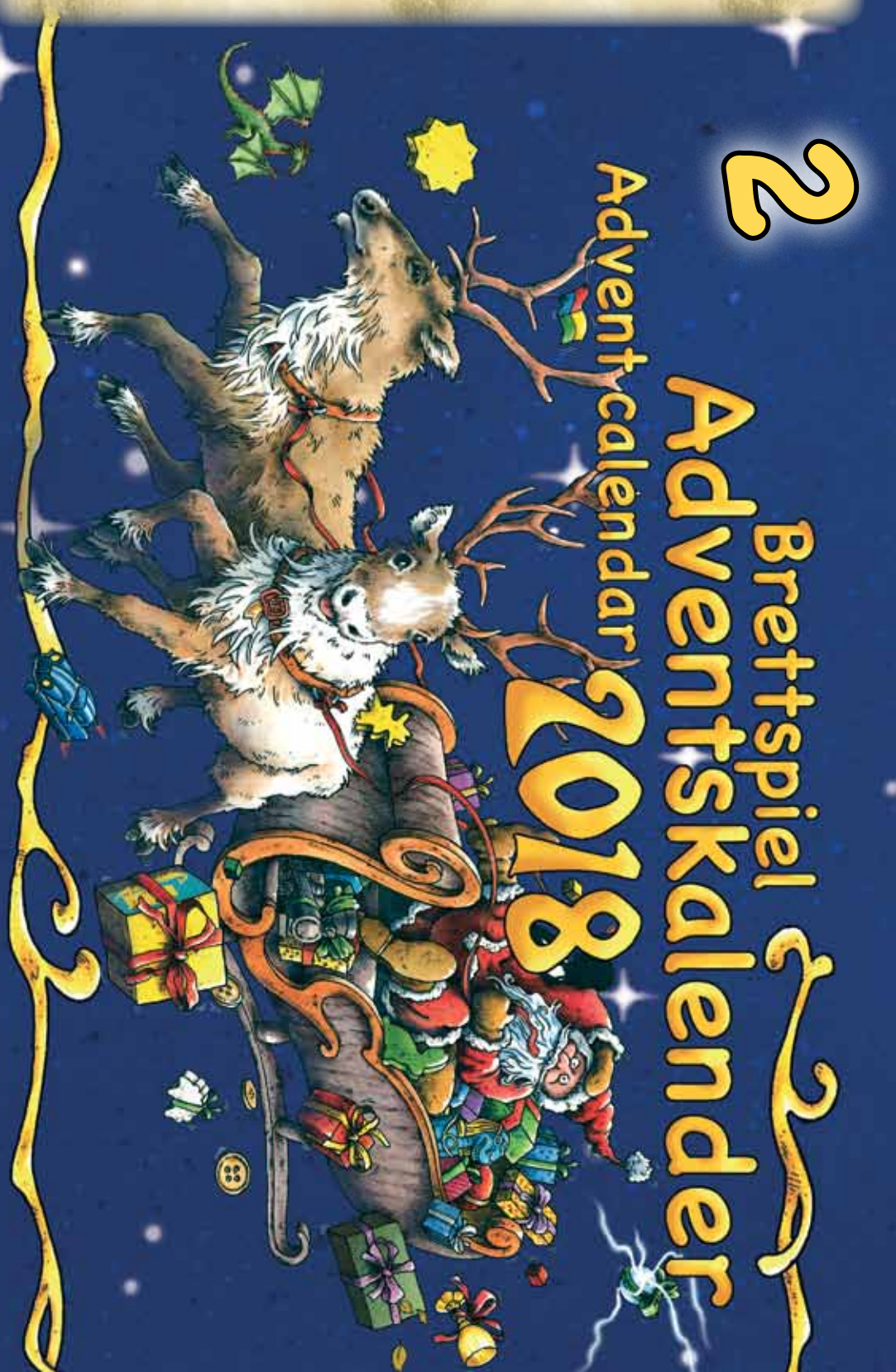
„Kleine Schwester“ - Marker

ÜBERBLICK

a **HOL DIR DEINEN „KLEINE SCHWESTER“ MARKER** bei der Blumenwiese.
b **ENTSCHEIDE OB DU IHN EINSETZT** am Anfang jeder folgenden Runde.
c **BEEINFLUSSE EINEN SCHAUPLATZ** indem du den Marker anlegst.

NUR 1 AKTIVER „KLEINE SCHWESTER“ MARKER pro Spieler.
MEHRERE MARKER KÖNNEN EINGESETZT WERDEN in der selben Runde.

ADC Blackfire Entertainment GmbH
Harkortstraße 34, 40880 Ratingen
Germany

Autor: Andreas Steding
Illustrator: Harald Lieske
Regeln: Andeas Steding und Robert Schymiczek
Übersetzung: Stéphane Athimon und Robert Schymiczek
Layout: Max Breidenbach

Der Krieg der Knöpfe