

Button Men - Zabijáci

Počet hráčů: 2

Herní čas: 10 a více minut

Vybavení: Placka bojovníka pro každého hráče a několik různostěnných kostek.

Shrnutí hry: Hráči bojují v několika kolech souboje, hází kostkami a zajímají si navzájem kostky. Hráč, který vyhraje tři souboje je vítězem celé hry.

Kostky: Každý bojovník používá několik kostek rozdílných počtů stěn, tak jak je specifikován na placce. Obvykle platí, že malá kostka (malý počet stěn) je **rychlá**, zatímco velká kostka (velký počet stěn) je **silná**. "X" je proměnná kostka nazývaná "swing". Tato kostka může být libovolná kostka mezi 4 - 20 stěnami včetně, kterou může daný bojovník měnit mezi jednotlivými koly a pokud má bojovník více "X" kostek, pak musí být obě "swing" kostky stejný počet stěn. Při turnaji si každý hráč na počátku hry skrytě vybere "X" kostku na počátku zápasu a pouze ten, kdo prohrál dané kolo může změnit jeho "swing" kostku.

Objasnění: Výrazem "kostka" se rozumí nějaký náhodný generátor, který produkuje náhodné čísla od 1 do 30. Kostka tedy není omezená na plastický základ, takže "X" může být jakékoliv číslo mezi 4 - 20. 1-stěnná kostka znamená kostku, která má jedinou hodnotu a to hodnotu 1, která padne vždy a při zajmutí má hodnotu jednoho bodu.

Začátek hry: Vezmi všechny kostky tvého bojovníka a hoď s nimi. Potom poskládej kostky do řádky, aby se v nich snadno orientovalo. Ten kdo hodil nejnižší číslo na nějaké kostce začíná. Pokud se nejnižší čísla shodují, pak pokračujte k další nejnižší kostce tak dlouho, dokud nebude začínající hráč jasný.

Objasnění: Pokud jsou všechny čísla stejná a nelze určit, kdo začíná, pak toto kolo končí remízou. Pokud má jeden bojovník více kostek než-li jiný, a všechny kostky hodili stejně, pak ten s více kostkami začíná, protože jeho kostka navíc je vždy více, než-li protivníkovo nic.

Během každého kola: Musíš udělat buď útok **silou** (power attack) nebo útok **dovednostní** (skill attack), pokud můžeš.

Tyto útoky jsou definovány takto:

- **Útok silou:** Použij jednu svou kostku, abys zajal **jednu** z kostek tvého protivníka. Číslo na tvé kostce musí být vyšší nebo stejné jako číslo na kostce, kterou chceš zajmout. Zajmutou kostku odstraň ze hry a hoď svou kostkou znovu.
- **Útok dovednostní:** Použij několik tvých kostek k zajmutí **jedné** kostky protivníka. V tomto útoku musí být součet tvých čísel stejný jako hodnota zajímané kostky. Zajmutou kostku odstraň ze hry a hoď tvými kostkami znovu.

Objasnění: Dovednostní útok může být technicky proveden jen jednou kostkou. Tato definice není tak důležitá při základní pravidelch, kdy může být tento typ útoku definován i jako útok silou. Jsou ovšem typy kostek, které neumožňují provádět útok silou a potom začíná být tato definice velice důležitá.

Pass: Nemůžeš dát pass, pokud můžeš udělat legální útok, byť je pro tebe nevýhodný.

Počítání: Pokud oba hráči musí dát pass, pak zápas končí. Sečtěte vaše výsledky následujícím způsobem: Za každou zajatou kostku dostaneš tolik bodů, kolik má stěn (např. 8-mi stěnná kostka má hodnotu 8 bodů). Za každou kostku, která ti zůstala na stole připočti polovinu hodnoty (např. tvá 8-mi stěnná kostka, která zůstala po bitvě na stole má hodnotu 4 bodů). Hráč s vyšším počtem bodů vyhrává tento zápas a kdo vyhraje první tři zápasy je vítězem této hry.

Objasnění: Kostka s lichým počtem stěn bude mít hodnotu přesně poloviny, pokud zůstala na stole (např. 9-ti stěnná kostka má hodnotu 4,5 bodu).

Remíza: Pokud nějaký zápas skončí rovností bodů, pak jej hrejte znovu.

Příklad hry: Tady jsou počáteční hody dvou bojovníků z placky. Počet stěn kostek není pro příklad důležitý, jen hody, které jsou:

Bill: 2 4 5 13 18

Sarah: 2 2 6 9 13

Sarah začíná hrát první, protože má nejnižší hozené číslo, poté, co se navzájem vyruší obě dvojky. Nemůže vzít Billovu 18, protože nemůže dosáhnout přesného součtu a ani nemá na jedné kostce větší číslo. Může však vzít Billovu třináctku a to buď její 13 nebo spojením 9, 2 a 2.

Rozhodne se vzít Billovi jeho 13. Odstraní zajmutou 13 ze hry a hodí znovu svou 9, 2 a 2. Nyní je Billovo kolo.

Objasnění: Bill nebude házet žádnými kostkami na počátku svého kola. Dokud neudělá útok nebo nebude házet znovu nějakým zvláštním efektem (viz. pokročilé kostky), tak jeho kostky zůstanou takové jaké jsou a Bill hraje

Pravidla pro hru více hráčů: V expanzi "The Legend of the Five Rings" byla následující pravidla pro hru více hráčů:

Hráči sedí v kruhu. Hráč s nejnižším číslem začíná.

Hráči s ohniskovými kostkami mají šanci je nyní použít, začínajíc hráčem nejvíce vlevo od hráče, který hodil nejméně (viz. ohnisková kostka).

Pokud je hráč napaden, tak poté pokračuje on. Pokud hráč musí dát pass, pak pokračuje hráč po jeho levici. Hra pokračuje, dokud každý hráč nedá pass.

SPECIALNÍ KOSTKY

Auxiliary dice – Pomocná kostka

Pomocná kostka se objevuje na levé straně placky a má symbol "+" u hodnoty kostky. Tyto kostky vyjadřují speciální schopnosti nebo pomocníky Vládců placek (vyšlo jen v sadě ButtonLords) a jsou dobrovolné. Před každou hrou se oba hráči musí rozhodnout buď používat nebo nepoužívat pomocné kostky. Obvykle je buď oba hráči použít chtějí nebo oba nechťejí.

Pokud bojuješ s bojovníkem, který nemá pomocné kostky a ty chceš použít své vlastní, pak ti kodex rytířství (*varoval jsem, že jde o ButtonLords sadu*) diktuje nabídnout protivníkovi možnost použít také pomocné kostky shodné s tvými. Shodné znamená, že protivník dostane ty samé kostky jako ty. Typem i velikostí. V případě proměnné pomocné kostky (např. švihácká kostka) si může každý hráč vybrat podle svého gusta.

Used in sets: **Buttonlords**

Berserker dice – Zuřící kostka

Zuřící kostka je označena písmenem "B". Zuřící kostka se nemůže účastnit dovednostního útoku, ale silový útok může dělat jako normálně. Může také dělat speciální zuřivý útok.

Zuřivý útok: Tento útok je velice podobný rychlému útoku. Při tomto útoku můžeš jednou zuřivou kostkou vzít libovolný počet protivnickových kostek, pokud celkový součet jejich hodnot nepřesáhne hodnotu zuřící kosky. Po vykonání zuřivého útoku je zuřící kostka nahrazena normální kostkou s polovičním počtem stěn a tou kostkou je hozena nová hodnota po boji. (Např. zuřící k12 je po útoku nahrazena normální k6 a touto kostkou si hodím hned po útoku její hodnotu).

Použito v sadě: **Bruno!**

Chance dice – Příležitostná kostka

Příležitostná kostka je označena symbolem "(c)" vedle hodnoty kostky. Můžeš hodit znovu příležitostní kostkou před počátkem hry, pokud jsou splněny následující podmínky:

Pokud jsi nevyhrál iniciativu (tj. nehraješ první) můžeš hodit znovu jednou tvou příležitostní kostkou. Pokud výsledek znamená získání iniciativy, pak může protivník hodit znovu jednou z jeho příležitostních kostek. Takhle to může pokračovat dokud jeden z hráčů nezíská iniciativu definitivně nebo to nevzdá.

Hod znovu příležitostní kostkou není jen cesta jak získat iniciativu. Může být také použita na ochranu velkých kostek nebo na vylepšení startovního hodu. Narozdíl od ohnivých kostek se dá příležitostná kostka použít k útoku i přesto, že za její pomoci byla získána iniciativa.

Použita v sadě: **Yoyodyne**

Fire dice – Ohnivá kostka

Ohnivá kostka je označena malým "F" vedle hodnoty kostky. Ve všech ohledech se počítá jako normální kostka, ale nemůže dělat silový útok. Místo toho však může jiné kostce asistovat při silovém nebo dovednostním útoku.

Předtím, než-li uděláš silový nebo dovednostní útok, tak můžeš zvýšit hodnotu na libovolné útočící kostce o hodnotu, o kterou snížíš hodnotu na ohnivě kostce. Např. pokud chceš zvýšit hodnotu nějaké kostky o 5 bodů, tak snížíš hodnotu jedné nebo více ohnivých kostek o celkem 5 bodů. Potoč kostky, tak aby ukazovali nové hodnoty a proved' útok jako normálně. Ohnivou kostku samozřejmě můžeš použít i normálně do dovednostního útoku.

Kostky nemohou být nikdy zvýšeny nebo poníženy za hranice jejich možností, tj. 10-ti stěnná kostka nikdy nemůže mít hodnotu nižší jak 1 nebo vyšší jak 10. Ohnivá kostka nemůže nikdy asistovat při jiném útoku než-li silovém nebo dovednostním. Je to myšleno, že nemůže být použita její zvláštní schopnost při např. stínovém útoku.

Použita v sadě: **Polycon**

Focus dice – Ohnisková kostka

Ohniskové kostky jsou značeny šipkou směřující dolů vedle hodnoty kostky. V limitované edici Legend of Five Rings však tyto kostky byly vyznačeny inverzí barev (tj. bílé číslo na černém podkladu), což se však vztahuje pouze na tuto edici, protože v jiných edicích inverze barev nemá žádný vliv. Pokud má bojovník ohniskovou kostku, pak může změnit jeho počáteční hod následujícím způsobem:

Pokud jsi nevyhrál iniciativu, tj. nehraješ jako první, tak můžeš snížit vrženou hodnotu na libovolném počtu tvých ohniskových kostek. Můžeš změnit libovolný počet kostek, ale pouze pokud bude výsledkem získání iniciativy (tj. jen ty kostky, které iniciativu ovlivní).

Pokud má tvůj protivník také ohniskové kostky, tak může nyní učinit to samé a takto se to může střídat do té doby, dokud se dá ještě něco legálně otáčet nebo dokud jeden hráč nenechá soupeři iniciativu.

Důležité omezení: Pokud hraješ první, tak nemůžeš použít žádnou ohniskovou kostku, kterou jsi snížil za účelem získání iniciativy (Druhý hráč toto omezení nemá).

Použita v sadě: **Legend of the Five Rings**

Mood Swing dice – Náladová kostka

Náladová kostka je reprezentována znakem "?". Je podobná turbo kostce v tom, že se mění po každém hození, ale narozdíl od turbo kostky se mění náhodně. Pokud tedy je náladová kostka součástí útoku, pak musíš její další velikost vyhodnotit dle následujícího klíče:

X?: Hod' 1k6. 1=k4; 2=k6; 3=k8; 4=k10; 5=k12; 6=k20.

V?: Hod' 1k4. 1=k6; 2=k8; 3=k10; 4=k12.

Poznámka: V turnajích není povoleno měnit kostku, pokud daný zápas vyhraješ. Pokud tedy používáš náladovou šviháckou kostku, pak musíš začínat na počátku kola s tou samou velikostí, jako jsi začínal minulý zápas.

Použita v sadě: **Dork Victory**

Morphing dice – Proměnlivá kostka

Proměnný útok

Kdykoli je proměnlivá kostka použita k útoku, tak mění velikost a stává se stejně velkou jako kostka, která byla zajatá.

Potom s ní hoďte znovu. Proměnlivá kostka mění velikost pokaždé, když je zajmuta další kostka. Jestliže má bojovník dvě Proměnlivé kostky a obě jsou použity v dovednostním útoku, pak obě přijímají velikost zajaté kostky.

Jestliže je Proměnlivá kostka zajata, tak je její bodovací hodnota jako její velikost v době zajmutí. Jestliže Proměnlivá kostka zůstala až do konce hry, tak má poloviční hodnotu své aktuální velikosti.

Použita v sadě: **Metamorphers**

Null dice – Nulová kostka

Pokud se nulová kostka účastní nějakého útoku (ať již dovednostního nebo silového), pak je zajatá kostka odstaněna ze hry a není zajmutá, takže nepřináší body. Bezvýznamná kostka sama o sobě také nemá žádnou hodnotu.

Kostky odstraněné ze hry se vrací na počátku dalšího kola. Tato kostka se objevila jen na promo placce Tess z akce Origins 2000.

Použita v sadě: **Origins 2000**

Option dice – Výběrová kostka

Výběrová kostka je označena dvěma čísly, oddělenými čarou. Tato kostka je stejná jako švihácká kostka a může být změna za stejných podmínek jako švihácká kostka. Je však omezená pouze na dvě hodnoty, narozdíl od švihácké kostky. Například pokud má postava "4/6" tak si může vybrat mezi 4stěnnou nebo 6ti stěnnou kostku.

Použita v sadě: **Balticon 34, Fairies, Fantasy, GenCon 2000, Sluggy**

Poison dice – Jedovatá kostka

Jedovatá kostka je označena písmenem "P" vedle hodnoty kostky. Ve všech ohledech se počítá jako normální kostka, ale její bodová hodnota při konečném součtu je záporná. Pokud ti zůstane jedovatá kostka na stole na konci zápasu, pak celou její hodnotu od svých bodů odečteš. Pokud jedovou kostku zajmeš od jiného hráče, tak si odečteš polovinu její hodnoty od svých bodů.

Jedovatá kostka může být zkombinována i s kostkou stínovou. Počítá se jako jedovatá kostka, která má omezení i stínové kostky a může dělat stínový útok (viz.).

Použita v sadě: **Brom, Cthulhu, Fairies, Freaks, Orc!, ShoreCon 2000, Studio Foglio**

Queer dice – Podivínská kostka

Podivínská kostka je označena symbolem "Q" vedle hodnoty kostky. Počítá se jako normální kostka, pokud je její hodnota sudá. Pokud je její hodnota lichá, tak se počítá jako stínová kostka.

Použita v sadě: **Fairies, Freaks**

Reserve dice – Rezervní kostka

Počáteční kostky jsou na pravé straně a rezervní kostky jsou na levé straně vašeho Zabijáka. Vždy začínáte hru s počátečními kostkami a pouze pokud prohrajete kolo, tak můžete použít některou z Rezervních kostek.

Jestliže prohrajete kolo se svým přítelem, tak můžete přemístit jednu z vašich rezervních kostek mezi vaše startovní kostky pro další kolo. Když začne další kolo, tak budete mít během hry k použití jednu kostku navíc. Tato schopnost platí pro jakékoli kolo a jedna rezervní kostka je přeměněna na startovní kostku, která zůstává ve hře dokud neskončí zápas.

Přeměna rezervní kostky na startovní kostku není povinná, jestliže prohrajete – je to vždy nepovinné. Postava, která právě vyhrála poslední kolo nemůže přeměnit svou rezervní kostku.

Použita v sadě: **Sailor Moon, Sailor Moon 2**

Shadow dice – Stínová kostka

Stínová kostka je označena malým "s" před hodnotou kostky. Stínové kostky jsou jako normální kostky ve všech ohledech, ale nemohou dělat útok silou. Místo toho mohou dělat speciální stínový útok.

Stínový útok: Použij jednu z tvých stínových kostek na zajmutí jedné protivníkovi kostky. Číslo na zajímané kostce musí být vyšší nebo stejné, než-li číslo na stínové kostce, ale musí být v číselném rozsahu této kostky. Zajatou kostkou pak odstraň a stínovou hod' znovu jako normálně. Například stínová 10-ti stěnná kostka, na níž je 2 může zajmout jen kostku s vrženou hodnotou 2 - 10. Pokud je stínová kostka s hodnotou "X", pak se počítá jako stínová, ale může nabývat hodnot mezi 4 - 20 jako jiná švihácká kostka.

Použita v sadě: **Brom, Buttonlords, Cthulhu, Freaks, Save The Ogres, Vampires**

Speed dice – Rychlá kostka

Rychlá kostka je označena symbolem blesku vedle hodnoty kostky. Ve všech ohledech se počítá jako normální kostka. Může však také dělat třetí typ útoku a to rychlý útok.

Rychlý útok: Rychlý útok je opačný k dovednostnímu útoku. V rychlém útoku můžeš vzít jednou rychlou kostkou libovolných počet protivnickových kostek, pokud jejich hodnota po sečtení je stejná jako hodnota rychlé kostky při útoku.

Použita v sadě: **Brawl, Dork Victory, Freaks, The Japanese Beetle!**

Stealth dice – Tajná kostka

Tajná kostka je omezená dvěma způsoby: První, Tajná kostka nesmí nikdy útočit sama; Tajná kostka se může pouze zúčastnit vícekostkového dovednostního útoku. Druhý, Tajnou kostku je výrazně těžší zajmout než kostku normální. Může být zajata pouze vícekostkovým dovednostním útokem, ne silovým útokem či jakýmkoli jiným druhem speciálního útoku.

Použita v sadě: **Howling Wolf**

Time and Space dice – Časoprostorová kostka

Poté, co jsou hozeny vaše startovací kostky, tak vždy, když je na jedné z Časoprostorových kostek liché číslo, získáváte další kolo. Jestliže jsou obě Časoprostorové kostky liché, tak stále získáváte jen jedno extra kolo.

Použita v sadě: **Wunderland**

Trip dice – Výletní kostka

Výletní kostka je reprezentována přeškrtnutým číslem. Může dělat speciální "trip" útok a nepočítá se při rozhodování, kdo bude hrát jako první. Ve všech ostatních aspektech s ní zacházej jako s normální kostkou.

"Tripový" útok: Vyber jednu protivníkovu kostku jako cíl. Poté hod' výletní kostkou a cílovou kostkou a porovnej čísla, která padla. Pokud je číslo na výletní kostce vyšší nebo stejné jako číslo na cílové kostce, pak je cílová kostka zajmata. Pokud je číslo nižší, tak měl útok pouze efekt toho, že se změnila čísla na stole. Tento útok se počítá jako standardní útok, takže po jeho provedení hraje normálně protihráč, jako by jsi provedl standardní útok.

Objasnění: Tento útok se však nedá použít, pokud není žádná šance danou kostku zajmout. To je například možné v okamžiku útoku trip 1-stěnné kostky na "twin" kostku. Tohle asi nebude trápit většinu normálních lidí, ale někteří počítačové programátoři s tím kalkulují.

Použita v sadě: **Lunch Money**

Turbo Swing dice – Turbo švihácká kostka

Tato kostka je reprezentována symbolem "X!". "X" znamená, že se jedná o šviháckou kostku v rozmezí 4 - 20 stěn a "!" označuje turbo. Po tvém startovním hodu můžeš změnit velikost turbo švihácké kostky pokaždé, když jí máš hodit. Rozhodni se o velikosti a potom hod' novou kostkou jako normálně.

Poznámka: V turnajích není povoleno měnit kostku, pokud daný zápas vyhraješ. Pokud tedy používáš turbo šviháckou kostku, pak musíš začínat na počátku kola s tou samou velikostí, jako jsi začínal minulý zápas.

Použita v sadě: **Cheapass Games, Freaks, Wunderland**

Twin dice – Sourozenecká kostka

Sourozenecká kostka je reprezentována dvěma hodnotami v kroužku (např. 8,8). Tyto dvě kostky se považují jako jedna kostka ve všech aspektech, jen hodnota kostky se sečítá hodem obou čísel. (tj. je větší šance hodit průměrné číslo, zato nikdy nehodíš méně jak 2). Kostka se zajímá jako jedna a má hodnotu součtu obou kostek (tj. 16 v našem příkladu).

Použita v sadě: **Cthulhu, Dork Victory, Freaks, Save The Ogres, Studio Foglio**

Swing Dice Ranges – Švihácká kostka

Švihácká kostka může být kostka o libovolném počtu stran od nejnižší do nejvyšší meze, které určuje písmenné označení (tj. druh) švihácké kostky (a to včetně nejnižšího a nejvyššího maxima pro daný rozsah), jak je vyznačeno v tabulce.

Pokud jsou na place bojovníka dvě švihácké kostky se stejným symbolem (např. X), pak musí být obě švihácké kostky stejné. Pokud jsou kostky vyznačené různými symboly (X, Y), pak mohou být různých hodnot.

Swing Dice	Value range
R	2-16
S	6-20
T	2-12
U	8-30
V	6-12
W	4-12
X	4-20
Y	1-20
Z	4-30

	-1-	-2-	-4-	-6-	-8-
-12-		T	W	V	
-16-		R			
-20-	Y		X	S	
-30-			Z		U

Abbreviation	Attribute	Abbreviation	Attribute	Abbreviation	Attribute	Abbreviation	Attribute
AR	Armor	MI	Mighty	SH	Shadow	TU	Turbo Swing
AU	Auxiliary	MS	Mood Swing	SE	Sleep	TW	Twin
BE	Berserker	MO	Morphing	SL	Slow	VA	Value
CH	Chance	NU	Null	SC	Speciality	WE	Weak
CO	Constant	OP	Option	SP	Speed		
DE	Deception	OR	Ornery	ST	Stealth		
EV	Evil	PL	Plasma	SI	Stinger		
FI	Fire	PO	Poison	TE	Teleport		
FO	Focus	QU	Queer	TH	Thief		
GA	Game	RA	Rage	TS	Time and Space		
IN	Insult	RB	Rebound				
LO	Loaded	RE	Reserve	TR	Trip		

Roster

2006-07-25

Nr	Set	Name	T.L. Rare		Dice
1	Anime Expo 2002	Max			4, 6, 18, 20, X
2	Balticon 34	Social Class	x	x	4/6 [OP], 6/8 [OP], 8/10 [OP], 10/12 [OP], 12/20 [OP]
3	Bar Mitzvah	Bar Mitzvah Boy			6/13 [OP], 8, 10, 13 [FO], 30 [FO]
4	Bar Mitzvah	Judah Maccabee			8, 12 [SP], 4 [MI], 12 [OR], Y
5	Brawl	Bennett	x		6, 8, 20 [SP], 20 [SP], S
6	Brawl	Chris	x		6 [SP], 8 [SP], 10, 12 [SP], S
7	Brawl	Darwin	x		4, 6, 10 [SP], 20, X
8	Brawl	Hale	x		8 [SP], 12, 20, 20, S
9	Brawl	Morgan	x		10 [SP], 12 [SP], 12 [SP], X [SP]
10	Brawl	Pearl	x		6, 8, 12, X, X [SP]
11	Brawl	Sydney		x	4 [SP], 6 [SP], 8 [SP], 10 [SP], X [SP]
12	Bridge and Tunnel	Agent Orange			6, 6 [PO], 10 [RB], 4/12 [OP], 4/20 [OP]
13	Bridge and Tunnel	Huitzilopochtli			6, 8, 10 [RB], 12, X
14	Bridge and Tunnel	Lisa			4, 4, 30, 30
15	Bridge and Tunnel	Nethershadow			6, 10, 10 [SH], 10/20 [OP], 6/30 [OP]
16	Bridge and Tunnel	Phuong			4, 10, 10, 20, X
17	Bridge and Tunnel	Uncle Scratchy			2, 4, 6, 10, X
18	Brom	Bane	x		2 [PO], 4 [PO], 12, 12, V
19	Brom	Bluff	x		6 [PO, SH], 12 [PO, SH], 16, 20, X
20	Brom	Coil	x		4 [PO], 12, 20 [PO], 20, V
21	Brom	Crusher	x		10, 20 [PO], 20, 20, X
22	Brom	Echo	x	x	?, ?, ?, ?, ?
23	Brom	Giant	x	x	20, 20, 20, 20, 20
24	Brom	Grist	x		4 [PO], 8, 10, 12, X
25	Brom	Jellybean	x		20 [PO], 20 [SH], V, X
26	Brom	Lucky	x		6, 10, 12 [PO], 20, X
27	Brom	Peace	x		10 [SH], 12 [SH], 20 [SH], X [SH], X [SH]
28	Brom	Reaver	x		4, 10, 10, 12, X [PO]
29	Brom	Shepherd	x		8, 8, 16 [PO], 20, X
30	Brom	Strik	x		8, 10 [PO], 16 [SH], 16, X
31	Brom	Wastenott	x		4 [SH], 8 [SH], 10 [SH], 20 [SH], X [SH]
32	Bruno!	Bruno	x		8 [BE], 8 [BE], 20 [BE], 20 [BE], X [BE]
33	Bruno!	Pappy	x		4, 4, 10, 20 [BE], X
34	Bruno!	Synthia	x		4 [BE], 12, 12, T, T [BE]
35	Bruno!	the DM	x		4, 8, 12, 16, U [BE]
36	Button Brains	Al-Khwarizmi			4, 6 [CO], 8, 12, 20
37	Button Brains	Carl Friedrich Gauss			6 [CO], 8, 8, (12,12) [TW], 20
38	Button Brains	Dr. Fan Chung Graham			4, 6 [CO], 8, 10/20 [OP], X [MS]
39	Button Brains	Dr. Ron Graham			6 [CO], 10, 12, 20, V [MS]
40	Button Brains	Leonard Eugene Dickson			3, 6 [CO], 10, 20, W
41	Button Brains	Paul Erdos			3, 4, 6 [CO], 12, U
42	Button Brains	Pythagoras			6 [CO], 8, 10, 12, Z
43	Button Brains	Theano			4, 6 [CO], (8,8) [TW], 10, S
44	Buttonlords	Arthur	x		8, 8, 10, 20, X, 20 [AU]
45	Buttonlords	Gawaine	x		4, 4, 12, 20, X, 6 [AU]
46	Buttonlords	Guenever	x		6, 8 [SH], 10, 12, X, 8 [AU]
47	Buttonlords	Lancelot	x		10, 12, 20, 20, X, X [AU]
48	Buttonlords	Merlin	x		2, 4, 10 [SH], 20 [SH], X, X [AU, SH]
49	Buttonlords	Mordred	x		6 [SH], 10, 10, 20 [SH], X [SH], 4 [AU]
50	Buttonlords	Morgan	x		4 [SH], 12, 12 [SH], 20, X, 12 [AU]
51	Buttonlords	Nimue	x		4, 6, 12 [SH], 20, X, 10 [AU, SH]

52	ButtonMen Poster 1999	Gordo		x	V, W, X, Y, Z
53	Cheapass Games	Bunnies			1, 1, 1, 1, X
54	Cheapass Games	Eiko		x	4, 6, 6, 12, X
55	Cheapass Games	Lab Rat			2, 2, 2, 2, X
56	Cheapass Games	Wu Lan		x	4, 10, 20, 20, X
57	Cheapass Games	Zeppo		x x	4, 12, 20, X [TU]
58	Chicagoland Gamers Conclave	Apples			8, 8, 2/12 [OP], 8/16 [OP], 20/24 [OP]
59	Chicagoland Gamers Conclave	Green Apple			8, 10, 1/8, 6/12, 12/20
60	Cthulhu	Cthulhu		x x	4, 20, (4,8) [SH, TW], (6,12) [SH, TW], (6,20) [PO, SH, TW]
61	Demicon the 13th	The Effster		x	4 [SH], 8, 8, 12 [SH], X
62	Demicon the 13th	The Fictitious Alan Clark		x	8 [SH], 8 [SH], 3/12 [OP], 20, X
63	Diceland	Buck			8 [SI], 10 [SI], 12, 20, X
64	Diceland	Cass			4, 4 [SI], 6 [SI], 12, X
65	Diceland	Crysis			8 [SI], 10, 10, X, X
66	Diceland	Golo			10 [SI], 12 [SI], 20 [SI], X
67	Diceland	Z-Don			6 [SI], 8 [SI], 16 [PO], X, X
68	Dork Victory	Bill		x	20, 20, 20, (V,V) [TW]
69	Dork Victory	Carson		x	(4,4) [TW], 8, 10, 12, V [SP]
70	Dork Victory	Gilly		x	6, 8, 8 [SP], 20, X [MS]
71	Dork Victory	Igor		x	3, 12, 20, 20, X [MS]
72	Dork Victory	Ken		x	8, 10, 12 [SP], 20, V
73	Dork Victory	Matt		x	8 [SP], 10, 10, 10 [SP], V [MS]
74	Everything to Gain	Kolat			20, 10 [TH], 8, 6, 4 [PO, SH]
75	Everything to Gain	Ninja			12 [TH], 10, 6, 4 [SP], 1
76	Fairies	Sven		x	20 [QU], 20 [QU], 8/12 [OP], 6/10 [OP], 4
77	Fairies	Yseulte		x	20 [PO], 10 [QU], 8 [QU], X, X
78	Fantasy	Aldric		x	8, 8, 4/12 [OP], 8/20 [OP], 12/20 [OP]
79	Fantasy	Cesare		x	10, 4/10 [OP], 6/10 [OP], 10/12 [OP], 10/20 [OP]
80	Fantasy	Chang		x	2/20 [OP], 2/20 [OP], 4/20 [OP], 8/20 [OP]
81	Fantasy	Dead Guy		x x	0, 0, 0, 0, 0
82	Fantasy	Elihu		x	4/6 [OP], 4/8 [OP], 6/10 [OP], 6/12 [OP], 8/20 [OP]
83	Fantasy	Farrell		x	10, 12, 6/20 [OP], 6/20 [OP], 8/12 [OP]
84	Fantasy	Frasquito		x	4, 6, 8, 12, 2/20 [OP]
85	Fantasy	Lark		x	6, 20, 2/8 [OP], 4/12 [OP], 6/10 [OP]
86	Fantasy	Luce		x	8, 10, 20, 4/20 [OP], 8/20 [OP]
87	Fantasy	Mischa		x	10, 12, 12, 4/12 [OP], 6/12 [OP]
88	Fantasy	Nightmare		x x	4, 8, 10, 20, 20
89	Fantasy	Nikolai		x	20, 4/10 [OP], 4/12 [OP], 6/10 [OP], 6/20 [OP]
90	Fantasy	Socrates		x x	4, 10, 12, Y
91	Fantasy	Theophilus		x	8, 10, 12, 10/20 [OP], 20/30 [OP]
92	Fantasy	Vincent		x	30, 30, 30, 6/30 [OP]
93	Fightball	Brie		x	4, 6, 8, 10, 12, 12, 20
94	Fightball	Domino		x	4, 4, 8, 8, 8, 10, 12
95	Fightball	Echo		x	4, 6, 6, 6, 12, 12, 12, 20
96	Fightball	Georgia		x	6, 6, 8, 8, 12, 20, 20
97	Fightball	Gordo		x	4, 6, 6, 8, 8, 10, 20
98	Fightball	Mel		x	4, 4, 8, 10, 10, 20, 20
99	Fightball	Pavel		x	6, 10, 10, 12, 12, 20, 20
100	Fightball	Rocq		x	6, 10, 10, 12, 20, 20, 20
101	Fightball	Skinny		x	4, 4, 4, 6, 8, 8, 10
102	Fightball	Tex		x	4, 4, 6, 8, 10, 10, 12, 12
103	Freaks	Max		x	12 [PO], 12 [PO], 20 [PO], 20 [PO], 30 [PO], 30 [PO], X [PO], X [PO]
104	Freaks	Mister Peach		x	6, (8,8) [SP, TW], (12,12) [PO, TW], (V,V) [TU, TW]
105	Freaks	Simon		x	4 [QU], 6 [QU], 12 [QU], 20 [QU], X [QU]
106	Freaks	Werner		x	8, 10, 10, 12, V [PO, SH, SP, TU]
107	Gaming Guardians	Dream Wyrn			8 [TE], 20, 20, (20,8) [TW], U
108	Gaming Guardians	EDG			6 [IN], 8 [IN], 10 [IN], 20, X
109	Gaming Guardians	Graveyard Greg			6, 8, 10 [SC], 10 [SC], X
110	Gaming Guardians	Memento-Mori			6, 10, 10, 12 [DE], 20 [DE]
111	Gaming Guardians	Radical			4 [TE], 20, (12,12) [TW], (20,8) [TW], Z
112	Gaming Guardians	Randarch			6 [LO], 6 [LO], 10, 10, X
113	Gaming Guardians	Scarlet Jester			4 [NU], 10 [EV], 12 [NU], 20 [EV], 20 [EV]
114	Gaming Guardians	Shane Hensley			6 [EV], 6 [EV], 6 [EV], 6 [EV], 6 [EV], 6 [EV]
115	GenCon 2000	Al Gore		x	4, 20, 4/8 [OP], 6/12 [OP], 6/20 [OP]
116	GenCon 2000	George W. Bush		x	4, 20, 4/8 [OP], 6/12 [OP], 6/20 [OP]
117	GenCon 2001	Jorgi		x	4, 6, 8, 20, X [PO]
118	GenCon 2001	Tsusuko		x x	6 [FO], 10, 10, 16, X
119	Howling Wolf	Howling Wolf		x	4 [ST], 8, 12, 20, 20 [ST]
120	Howling Wolf	White Tiger		x	6, 6 [ST], 10, 12, 12 [ST]
121	In-House	Buzzing Weasel		x x	F, R, P, G, S
122	In-House	Carson		x	4, 5, 6, 7, X

123	In-House	James Earnest	x	Pi, Infinity, -(2) ^{1/2} , X
124	Legend of the Five Rings	Crab	x	8, 10, 12, 20 [FO], 20 [FO]
125	Legend of the Five Rings	Crane	x	4, 6 [FO], 8 [FO], 10, 12
126	Legend of the Five Rings	Dragon	x	4, 8, 8 [FO], 12 [FO], 20
127	Legend of the Five Rings	Kakita	x x	6, 6 [FO], 10, 12 [FO], 20
128	Legend of the Five Rings	Lion	x	4, 6 [FO], 10, 20 [FO], 20
129	Legend of the Five Rings	Mantis	x	6, 8 [FO], 10 [FO], 20, 20
130	Legend of the Five Rings	Mirumoto	x x	6 [FO], 10, 10 [FO], 12, 20
131	Legend of the Five Rings	Naga	x	6 [FO], 8, 8, 8, 20 [FO]
132	Legend of the Five Rings	Phoenix	x	4, 6, 8 [FO], 10, 20 [FO]
133	Legend of the Five Rings	Ronin	x	6, 6 [FO], 8, 12 [FO], 12
134	Legend of the Five Rings	Scorpion	x	4, 4, 4 [FO], 12 [FO], 20
135	Legend of the Five Rings	Unicorn	x	4, 4, 6 [FO], 12 [FO], 20
136	Lunch Money	Charity	x	4 [TR], 4, 8, 12, X
137	Lunch Money	Chastity	x	6 [TR], 6, 10, 10, X
138	Lunch Money	Faith	x	2 [TR], 6, 10, 12, Y
139	Lunch Money	Hope	x	1 [TR], 2, 4 [TR], 6, Y
140	Lunch Money	Patience	x x	2, 2, 8, 12, X
141	Lunch Money	Prudence	x	1, 4 [TR], 6, 12, X
142	Lunch Money	Temperance	x	2 [TR], 8, 12, 20, Y
143	Majesty	Dirgo	x	20, 20, 20, X
144	Majesty	Flaire	x	6, 10, 10, 12, X
145	Majesty - Northern Expansion	Nerni	x x	4, 4, 12, X, X
146	Majesty - Northern Expansion	Yeti	x x	10, 20, 30, 30, X
147	Metamorphers	Daisy		6 [MO], 10, 10, 20, X
148	Metamorphers	Jingjing		4 [MO], 8, 10, 12, X
149	Metamorphers	Mau	x	6, 6, 8, 12, X [MO]
150	Metamorphers	Spencer		8, 8, 12, 20 [MO], X
151	Metamorphers	Talus		4, 12 [MO], 20, 20, X
152	Nodwick	Artax		4 [AR], 8, 8, 12, X
153	Nodwick	Count Repugsvie	x	4 [AR], 4 [AR], 10, 10, 12 [SH]
154	Nodwick	Nodwick		4, 4, 10, 10, W [AR]
155	Nodwick	Piffany		6 [AR], 6 [AR], 6, 8, w
156	Nodwick	Yeagar		6 [AR], 10, 20, 20, X
157	Orc!	Me am Ork!	x	8, 8, 8, 8 [PO], X
158	Origins 2000	Rikachu	x	1, 1, 1, 1, Y
159	Origins 2000	Tess	x x	4 [NU], 8, 12, 20 [NU], X
160	Origins 2001	Angora	x	4 [SP], 6 [SP], 8 [SP], 10 [SP], X [SP]
161	Origins 2001	Nickie	x	4 [SP], 10, 10, 12, 12 [SP]
162	Origins 2001	Sonia	x	6, 6, 12 [SP], 20, 20
163	Origins 2001	Tamiya	x	4, 8, 8, 12, 20 [SP]
164	Origins 2002	Micro		4 [SI], 4 [SI], 12, 12 [PO], X [SI]
165	Origins 2004	Amara Wintersword	x	4, 8, 12, 12, X [MS]
166	Origins 2004	Beatnik Turtle	x	4 [FI, MI, SL], 8, 10, 20 [SP, VA], 20 [SP, VA]
167	Origins 2004	Billy Shakespear	x	15, 64, 16, 16
168	Origins 2004	Captain Bingo	x	8, 6/12 [OP], 6/12 [OP], 12/20 [OP], X
169	Origins 2004	Delt	x	4 [GA], 4 [GA], 10, 12, X [GA]
170	Origins 2004	Drew's Truck	x	5, 10, 15, 20, X
171	Origins 2004	Igor	x	8, 8, 12 [SP], 20, X
172	Origins 2004	Killer Christmas Tree	x	6, 6 [SE], 10, 12 [SE], X
173	Origins 2004	Mike Young	x	X, X, Y, Y
174	Origins 2004	Oni	x	4, 10, 12 [FO], 12 [FO], V
175	Origins 2004	Reggie	x	8, 10, 12 [GA], 20, 20 [GA]
176	Origins 2004	Rold	x	6, 6, 6 [GA], 6 [GA], 6 [GA]
177	Origins 2004	Spite	x	6 [PO], 6, 6, X [SH], X
178	Origins 2004	SuperGerm	x	10 [PO], 12 [PO], 16 [PO], 20 [PO], 24 [PO], 30 [PO], 30 [PO], X [PO]
179	Origins 2004	The Cheese Weasel	x x	6, 8, 12, 16, 20
180	Polycon	Adam Spam	x x	4 [FI], 6 [FI], 6, 12, X
181	Polycon	Poly	x x	4, 6, 8 [FI], 20, X
182	Renaissance	Dr. Speculo		6, 8, 12, Y [OR], Y [OR]
183	Renaissance	Guillermo	x x	6, 10, 20, X, Y
184	Renaissance	Harry Pudding: A Medieval Jester		4, 7, 2/20 [OP], 2/20 [OP], 10
185	Renaissance	Lascivia		4, 12 [PO, SP], 20, X [PO]
186	Renaissance	MothMan: A Medieval Jester		8, 8, 12, 16, Y [MS]
187	Sailor Moon	Jedite	x	6, 6, 12, 12, 4 [RE], 6 [RE], 6 [RE], 8 [RE]
188	Sailor Moon	Malachite	x	8, 12, 20, 20, 10 [RE], 12 [RE], 12 [RE], 20 [RE]
189	Sailor Moon	Nephelite	x	4, 6, 12, 12, 8 [RE], 10 [RE], 10 [RE], 12 [RE]
190	Sailor Moon	Queen Beryl	x	4, 8, 12, 20, 4 [RE], 12 [RE], 20 [RE], 20 [RE]
191	Sailor Moon	Sailor Jupiter	x	6, 10, 12, 20, 6 [RE], 12 [RE], 12 [RE], 20 [RE]

192	Sailor Moon	Sailor Mars	x	4, 6, 10, 20, 6 [RE], 10 [RE], 10 [RE], 20 [RE]
193	Sailor Moon	Sailor Mercury	x	4, 8, 8, 12, 4 [RE], 4 [RE], 8 [RE], 10 [RE]
194	Sailor Moon	Sailor Moon	x	8, 8, 10, 20, 6 [RE], 10 [RE], 20 [RE], 20 [RE]
195	Sailor Moon	Sailor Venus	x	4, 6, 10, 12, 4 [RE], 8 [RE], 8 [RE], 12 [RE]
196	Sailor Moon	The Shadow Warriors	x	1, 2, 4 [RE], 6 [RE], 8 [RE], 10 [RE], 12 [RE]
197	Sailor Moon	Tuxedo Mask	x	6, 6, 10, 20, 4 [RE], 8 [RE], 10 [RE], 12 [RE], 20 [RE]
198	Sailor Moon	Zoycite	x	4, 10, 10, 10, 6 [RE], 6 [RE], 8 [RE], 8 [RE]
199	Sailor Moon 2	Emerald	x	6, 8, 12, 20, 4 [RE], 6 [RE], 10 [RE], 20 [RE]
200	Sailor Moon 2	King Endymion	x	6, 10, 10, 20, 6 [RE], 10 [RE], 12 [RE], 20 [RE]
201	Sailor Moon 2	Luna & Artemis	x	1, 4, 10, 20, 2 [RE], 2 [RE], 8 [RE], 8 [RE]
202	Sailor Moon 2	Neo-Queen Serenity	x	12, 20, 20, 4 [RE], 6 [RE], 8 [RE], 10 [RE], 12 [RE]
203	Sailor Moon 2	Prince Diamond	x	4, 6, 12, 20, 8 [RE], 10 [RE], 10 [RE], 20 [RE]
204	Sailor Moon 2	Princess Serena	x	6, 8, 12, 20, 4 [RE], 10 [RE], 12 [RE], 20 [RE]
205	Sailor Moon 2	Queen Serenity	x	4, 6, 10, 12, 6 [RE], 10 [RE], 12 [RE], 20 [RE]
206	Sailor Moon 2	Rini	x	2, 4, 6, 6, 4 [RE], 10 [RE], 12 [RE], 12 [RE]
207	Sailor Moon 2	Rubeus	x	4, 4, 12, 12, 6 [RE], 10 [RE], 20 [RE], 20 [RE]
208	Sailor Moon 2	Sapphire	x	6, 10, 12, 12, 8 [RE], 8 [RE], 10 [RE], 12 [RE]
209	Sailor Moon 2	Wicked Lady	x	6, 6, 10, 12, 4 [RE], 8 [RE], 10 [RE], 20 [RE]
210	Sailor Moon 2	Wiseman	x	20, 20, 20, 20
211	Samurai	Honzo	x	10, 12, 20 [FO], V, X
212	Samurai	Konami	x	6, 8, 10 [FO], 10 [FO], X
213	Samurai	Okaru	x	4, 4 [FO], 6, 12, V
214	Samurai	Sadakuro	x	4 [FO], 6 [FO], 8 [FO], 10 [FO], 12
215	Samurai	Tonase	x	4, 4, 8, 20, X [FO]
216	Samurai	Yuranosuke	x	4, 8, 12, 12 [FO], X
217	Sanctum	Dracha	x	4, 10, 20, 20, X
218	Sanctum	Fingle	x	6, 7, 8, 12, X
219	Sanctum	Ngozi	x	4, 6, 8, 10, X
220	Sanctum	Ogi	x	2, 4, 10, X, X
221	Save The Ogres	Ginzu	x x	8, 8, (12,12) [SH, TW], 20, X
222	Save The Ogres	Gratch	x x	6, (8,8) [SH, TW], 20, 20 [SH], X
223	SFR	Assailer		12, 12, 20, 2/20 [OP], X
224	SFR	Harbinger		4, 4, 4/12 [OP], 10/20 [OP], V
225	ShoreCon 2000	ConMan		4, 6, 20 [PO]
226	Sluggy	Aylee	x	8, 10/20 [OP], 12, 12/20 [OP], 20
227	Sluggy	Bun-Bun	x	4/10 [OP], 4/12 [OP], 6/12 [OP], 20, 20
228	Sluggy	KiKi	x	3/20 [OP], 4, 8/12 [OP], 10, 10/20 [OP]
229	Sluggy	Riff	x	4/20 [OP], 6, 6/8 [OP], 10/12 [OP], 20
230	Sluggy	Torg	x	6, 6/20 [OP], 8, 10/12 [OP], 12/20 [OP]
231	Sluggy	Zoë	x	4/12 [OP], 6/10 [OP], 8, 10/20 [OP], 12/20 [OP]
232	Soldiers	Avis	x	4, 4, 10, 12, X
233	Soldiers	Bauer	x	8, 10, 12, 20, X
234	Soldiers	Changeling	x	X, X, X, X, X
235	Soldiers	Clare	x	6, 8, 8, 20, X
236	Soldiers	Hammer	x	6, 12, 20, 20, X
237	Soldiers	Hannah	x	8, 10, 10, 10, X
238	Soldiers	Iago	x	20, 20, 20, X
239	Soldiers	Karl	x	4, 6, 6, 20, X
240	Soldiers	Kith	x	6, 8, 12, 12, X
241	Soldiers	Kublai	x	4, 8, 12, 20, X
242	Soldiers	Niles	x	6, 10, 10, 12, X
243	Soldiers	Shore	x	4, 4, 20, 20, X
244	Soldiers	Stark	x	4, 6, 8, X, X
245	Space Girlz	Maya		6 [OR], 12, 12 {SH WE / MI} [MI, PL, PO, WE], 20, S
246	Space Girlz	Zeno		6 {WE / MI} [MI, PL, WE], 8 {WE / MI} [MI, PL, WE], (4, 4) {WE / MI} [MI, PL, TW, WE], 20, X
247	Studio Foglio	Agatha	x	4, 6, (8,8) [TW], 20, X
248	Studio Foglio	Bang	x	(4,4) [PO, TW], 6, 12, 12, X
249	Studio Foglio	Buck Godot	x	(6,6), 10, 12, 20, (W,W) [TW]
250	Studio Foglio	Dixie	x	4, 6, 10, (12,12) [TW], X
251	Studio Foglio	Gil	x	8, 8, (8,8) [PO, TW], 20, X
252	Studio Foglio	Growf	x	(4,4) [TW], 6, 8, 12, X
253	Studio Foglio	James Beast	x	4, (8,8) [TW], (10,10) [TW], 12, (W,W) [TW]
254	Studio Foglio	Klaus	x	4, (10,10) [PO, TW], 20, 20, W
255	Studio Foglio	Krosp	x	4, (6,6) [TW], 12, 12, X
256	Studio Foglio	Phil	x	8, 8, (10,10) [TW], 20, X
257	Studio Foglio	The Winslow		30
258	Studio Foglio	Von Pinn	x	4, (6,6) [PO, TW], 10, 20, W
259	SydCon 10	Gripen	x	4, 6, 8, 12 [RA], X
260	The Japanese Beetle!	The Flying Squirrel	x	6 [SP], 12 [SP], 12 [SP], 20 [SP]
261	The Japanese Beetle!	The Japanese Beetle	x	6, 8, 12, X
262	Vampires	Angel	x	4 [SH], 6, 12 [SH], 12, X
263	Vampires	Buddy	x	6 [SH], 10, 20 [SH], 20, X
264	Vampires	Dunkirk	x	6, 6, 10, 20, X [SH]

265	Vampires	McGinty	x		4, 10 [SH], 12, 12, X
266	Vampires	Starchylde	x		6 [SH], 8, 10 [SH], 12, X
267	Vampires	Tiffany	x		4, 8 [SH], 8, 10, X [SH]
268	Wunderland	Tirade			6, 6 [TS], 10 [TS], V [TU]
269	XXXenophile	Brigid	x		8, 8, X, X, X
270	XXXenophile	O-Lass	x		6, 12, X, X, X
271	Yoyodyne	FuzzFace	x	x	4, 8, 10, 10 [CH], 12 [CH]
272	Yoyodyne	John Kovalic	x	x	6, 6 [CH], 10, 12, 20 [CH]
273	Yoyodyne	Pikathulhu			6, 6 [CH], 10, 12, X [CH]
274	Yoyodyne	Ulthar			4, 8, 10, 10 [CH], T [CH]

INTERNET

Cheapass	http://www.cheapass.com/
Cheapass Button Men	http://www.cheapass.com/bpu/index.html
Online Button Men	http://www.buttonmen.dhs.org/
Random Dice – Button Men	http://www.randomdice.com/games/buttonmen/