

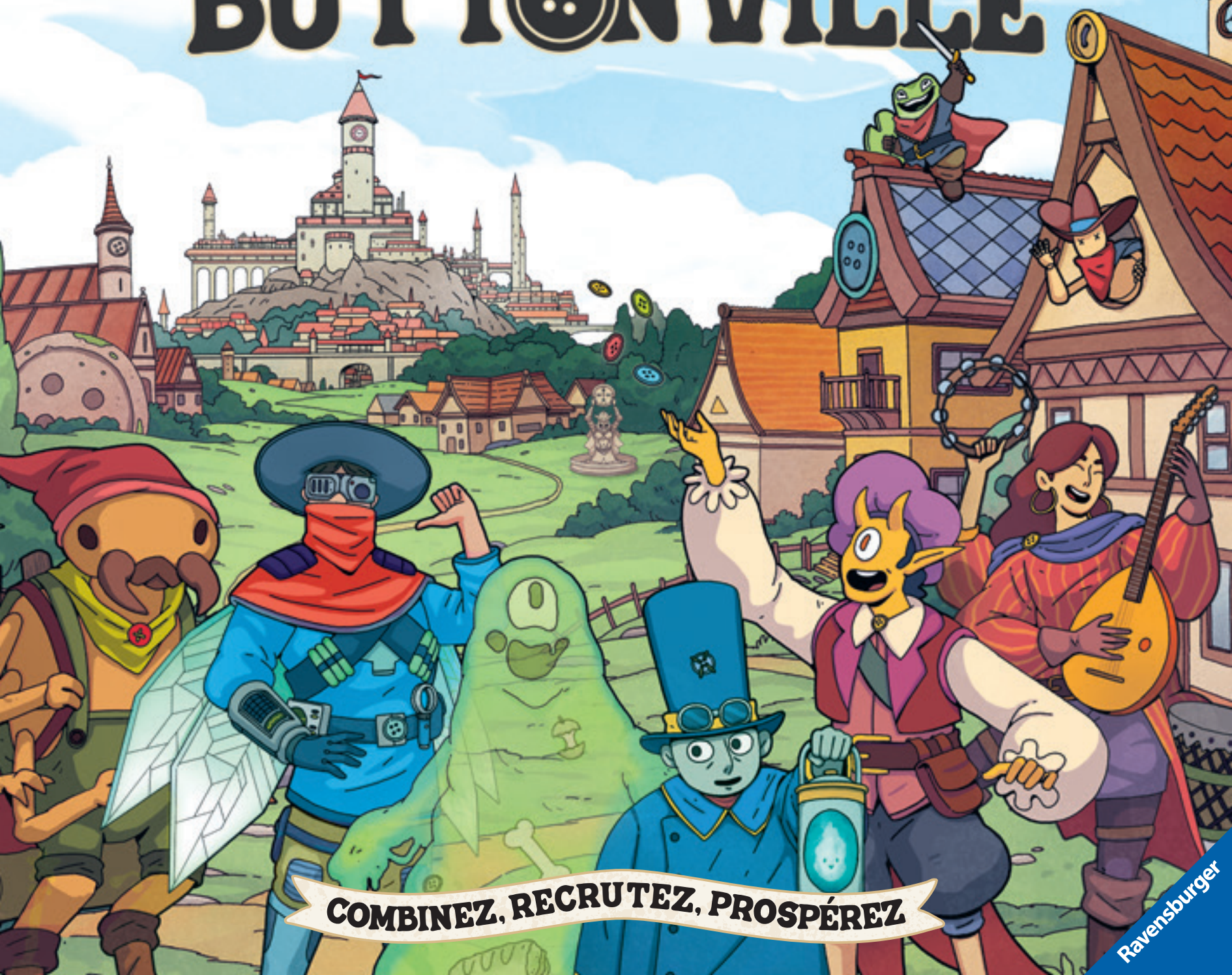
FR

Christian Kudahl et Erik Andersson Sundén

8+



Les GLORIEUSES GUILDES de BUTTONVILLE



COMBINEZ, RECRUTEZ, PROSPÉREZ

Ravensburger

Les GLORIEUSES GUILDES de BUTTONVILLE

Un jeu de cartes pour 2 à 4 recruteurs à partir de 8 ans.

Partez à la rencontre des villageois les plus extravagants du royaume.

Le village de Buttonville est, sans aucun doute, le village le plus glorieux qui soit. Cependant, il y a un tout petit problème : il n'y a personne ! Partez à la rencontre des glorieuses guildes environnantes, recrutez de glorieux individus aux capacités incroyables et faites prospérer votre quartier de Buttonville pour atteindre une gloire inégalée !

300 CARTES VILLAGEOIS :

25 Villageois, chacun
en 12 exemplaires



42 JETONS BOUTONS :

30 boutons de valeur 1 et



12 boutons de valeur 3



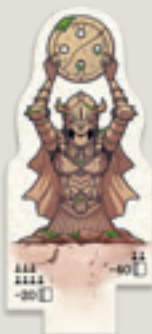
1 COFFRE :



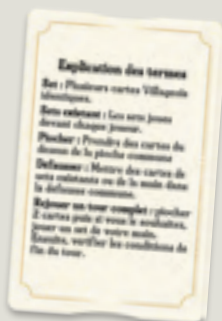
DISPOSITION DU CONTENU DANS LA BOÎTE :



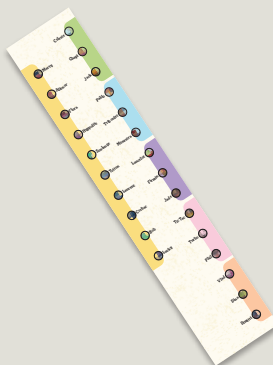
1 TUILE 1ER JOUEUR :



1 TUILE AIDE DE JEU :



1 TUILE RANGEMENT :



1 TUILE SCORE :



Principe du jeu

Les Glorieuses Guildes de Buttonville est un jeu de collection de cartes. Au cours de la partie, les joueurs* récupèrent des cartes Villageois dans leur main qu'ils peuvent ensuite jouer devant eux afin d'appliquer leurs effets. Dans Les Glorieuses Guildes de Buttonville, il est possible de jouer plusieurs Villageois identiques en même temps pour profiter parfois d'un effet plus puissant.

En fin de partie, chaque set de Villageois, ainsi que les boutons, rapportent des Points de Réputation. Le joueur qui a le plus de Points de Réputation est déclaré vainqueur.

*Le mot «joueur» (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.



Mise en place

1 Choix des Villageois

C'est à vous de choisir avec quels Villageois vous avez envie de jouer cette partie !

Dans cette boîte, vous retrouverez 25 Villageois différents répartis en 6 Guildes : les Artistes, les Prospecteurs, les Nobles, les Artisans, les Mages et les Citoyens.

Artistes 	Prospecteurs 	Nobles 	Artisans 	Mages 	Citoyens 
Pablo le Peintre Triboulet le Bouffon Ménestra la Barde	Firmin le Bûcheron Lancelot l'Aventurier Jade la Foreuse	Dina la Baronesse Vlad le Comte Dimitri le Duc	Turbo le Bricoleur Phil le Tailleur Tic Tac l'Horloger	Céleste la Voyante Chapi la Magicienne Jack l'Esprit de la Nature	Corbac la Cambrioleuse Aliénor la Druidesse Soulange l'Enseignante Hypolite l'Hypnotiseur Marty le Voyageur du temps Bob le Blob Triton le Pêcheur Lucky le Parieur Flora la Fleuriste Laurent le Cocher

Au début de la partie, choisissez un Villageois de chacune des 5 Guildes + 3 Citoyens à 2 joueurs, 4 Citoyens à 3 ou 4 joueurs.



Pour votre première partie, utilisez les Villageois suivants :



2 Préparer la pioche

Prenez les 12 exemplaires de chaque Villageois choisi et mélangez-les pour former une pioche face cachée.

Puis utilisez la tuile 1er Joueur pour constituer le talon Fin de partie : orientez la statue en fonction du nombre de joueurs et utilisez-la pour écarter les cartes du bas de la pioche (40 cartes à 2 joueurs, 20 cartes sinon), comme illustré. Mettez les cartes écartées à 90° sous la pioche comme indiqué, elles constituent le talon Fin de partie qui sera utilisé lorsque la pioche sera vide (voir Fin de partie p.5).

3 Ressources de départ

Distribuez à chaque joueur :

- 4 cartes
- 2 boutons

Révélez les 5 premières cartes de la pioche face visible sur la table : elles constituent le forum.

Laissez un espace à côté de la pioche pour la défausse, elle est commune et consultable à tout moment.

La dernière personne à avoir porter un vêtement à boutons prend la tuile 1er joueur devant lui, il commence la partie.



Déroulement d'un tour

En commençant par le premier joueur, chacun joue son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour de jeu est constitué de 2 phases successives :

1. recruter 2 Villageois (obligatoire)
2. jouer un set de Villageois (facultatif)

1. Recruter des Villageois (obligatoire)

À votre tour, vous devez commencer par recruter 2 nouveaux Villageois.

Pour chaque Villageois recruté, vous pouvez décider de prendre une carte visible du forum OU de prendre la première carte face cachée de la pioche.



Important : à tout moment, dès qu'il y a moins de 5 cartes Villageois au forum, révélez immédiatement autant de cartes Villageois de la pioche que nécessaire pour compléter le forum à 5 cartes Villageois. Ainsi vous pouvez prendre une carte du forum, en révélez une de la pioche, puis prendre la carte qui vient d'être révéler.

2. Jouer un set de Villageois (facultatif)

Vous pouvez jouer autant de Villageois identiques de votre main, cela s'appelle jouer un set. Placez ce set en colonne devant vous à côté de vos autres sets.

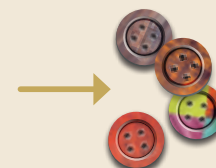
Précision : Lorsque vous jouez un set de Villageois, ne l'empilez pas sur un set du même Villageois joué à un tour précédent (voir Fin du tour).

La plupart des Villageois ont un effet lorsque vous les jouer. Certains effets dépendent du nombre de Villageois qui composent le set joué, ce nombre est symbolisé par **X** dans le texte d'effet.

Notes : l'effet n'est appliqué qu'une seule fois au moment où vous jouez le set, qu'importe le nombre de Villageois qui le composent. Si vous ajoutez des cartes Villageois à vos sets existants grâce à l'effet d'un Villageois, n'appliquez pas l'effet des cartes ajoutées ainsi.

Exemple :

Vous jouez un set de 4 Foreuses. L'effet indique que vous gagnez autant de boutons que de Foreuses composant le set. Vous recevez donc 4 boutons.



Fin du tour

À la fin de votre tour, vérifiez que :

- vous avez 7 cartes ou moins en main. Dans le cas contraire, défaussez autant de cartes que nécessaire pour revenir à 7.
- vous n'avez qu'un set de chaque Villageois devant vous. Dans le cas contraire, défaussez les sets de votre choix jusqu'à n'avoir qu'un set de chaque Villageois. C'est vous qui choisissez le ou les sets que vous défaussez.

Fin de partie

Lorsque la pioche est épuisée, la fin de partie est déclenchée : continuez la partie normalement jusqu'à ce que chacun ait joué le même nombre de tour. Utilisez le talon Fin de Partie pour réapprovisionner le forum.

Puis chaque joueur joue encore un dernier tour et la partie prend fin.

Important : Si vous devez piocher une carte alors que le talon Fin de Partie est épuisé, gagnez 1 bouton à la place.

Décompte des points

Chaque joueur compte le nombre de cartes Villageois qu'il a dans chacun de ses sets et additionne ses points selon le tableau suivant :

Nombre de Villageois par set	1	2	3	4	5	6	7 ou plus
Points de réputation	1	3	5	7	10	13	17

Chaque joueur ajoute également 1 point par paire de boutons devant lui.



Le joueur qui a le plus de Points de Réputation remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de Villageois différents qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, jouez une nouvelle partie pour vous départager, avec d'autres Villageois pour une expérience totalement différente !

Exemple de décompte :

Dominique termine la partie avec 5 boutons, cela lui rapporte 2 Points de Réputation.

Son set de 4 Bouffons lui rapporte 7 Points, son set de 1 Duc lui rapporte 1 Point, son set de 3 Tailleurs lui rapporte 5 Points, son set de 3 Cambrioleuses lui rapporte 5 Points, son set de 5 Blobs lui rapporte 10 Points et son set de 8 Enseignantes lui rapporte 17 Points.

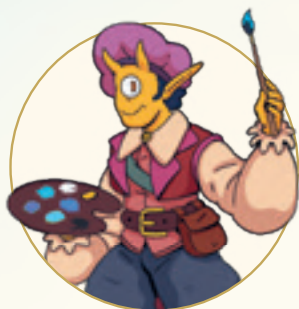
La capacité Fin de Partie de l'Enseignante n'est pas vérifiée car Dominique n'a pas de set composé précisément de 2 Villageois, il ne remporte donc pas ces 5 Points supplémentaires.

Le score total de Dominique est donc de $2+7+1+5+5+10+17 = 47$ Points de Réputations.



Sélection thématique de Villageois

Lors du choix des Villageois, vous pouvez utiliser l'une des combinaisons suggérées ci-dessous :



Les boutons poussent sur les arbres

- | | |
|--|----------------------------|
| Triton le Pêcheur | Jack l'Esprit de la Nature |
| Laurent le Cocher | Pablo le Peintre |
| Corbac la Cambrioleuse | Firmin le Bûcheron |
| (et Soulange l'Enseignante à 3 ou 4 joueurs) | Turbo le Bricoleur |
| | Dimitri le Duc |



L'explosion synergétique

- | | |
|---|-----------------------|
| Laurent le Cocher | Chapi la Magicienne |
| Bob le Blob | Triboulet le Bouffon |
| Flora la Fleuriste | Lancelot l'Aventurier |
| (et Lucky le Parieur à 3 ou 4 joueurs). | Phil le Tailleur |
| | Vlad le Comte |



Les interactions folles

- | | |
|--|----------------------|
| Aliénor la Druidesse | Céleste la Voyante |
| Hyppolite l'Hypnotiseur | Triboulet le Bouffon |
| Corbac la Cambrioleuse | Jade la Foreuse |
| (et Triton le Pêcheur à 3 ou 4 joueurs). | Tic Tac l'Horloger |
| | Vlad le Comte |

Précisions sur les effets des cartes

Les effets des cartes contenant les mots-clés ci-dessous sont effectifs une fois par set que vous avez devant vous.

ACTION :
La capacité Action peut être activée une fois par tour et à n'importe quel moment de votre tour. Vous pouvez donc l'activer dès le tour où vous avez joué le set.



CONTINU :
La capacité Continu est toujours active et se déclenche à un moment précis, indiqué dans le texte d'effet.



FIN DE PARTIE :
La capacité Fin de partie est vérifiée au moment du décompte des Points de Réputation.



Important : Si vous jouez un set de Tailleur et que vous avez déjà un autre set de Tailleur devant vous, vous pouvez déclencher la capacité Action de chacun des 2 sets. En revanche, n'oubliez pas de défausser l'un des 2 sets à la fin de votre tour. Ceci s'applique à toutes les capacités Action.

Auteurs : Christian Kudahl et Erik Andersson Sundén
Illustrations : Matt Owen
Direction artistique : Sam Dawson
Développement technique : Tobias Kesselring
Design de la notice : Sarah Baynes
Rédaction : Sébastien Eme, Thorsten Gimmler

© 2025
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
[ravensburger.com/service](https://www.ravensburger.com/service)