

DE

Christian Kudahl und Erik Andersson Sundén

8+

2-4

30'

Die GLORREICHEN GILDEN von BUTTONVILLE



DER KARTENSPAß UM KNOPF UND KRAGEN!

Ravensburger

Die GLORREICHEN GILDEN von BUTTONVILLE

Ein Kartenspiel für 2 bis 4 Sammelfreudige ab 8 Jahren.

Macht euch auf den Weg, um die skurrilen Wesen dieses Königreichs zu treffen.

Buttonville - eine großartige Stadt mit einem kleinem Haken: kein Bewohner weit und breit! Auf Geheiß des Königs sucht ihr die verschiedenen Gilden auf, um die beste Kombination aus wundersamen Wesen mit einzigartigen Fähigkeiten willkommen zu heißen. Nur mit der besten Zusammenstellung wird Buttonville zu neuer Blüte gelangen!

Inhalt

300 WESEN-KARTEN:
25 Wesen, jeweils in
12-facher Ausführung



42 KNÖPFE-CHIPS:
30 Knöpfe mit dem Wert 1
12 Knöpfe mit dem Wert 3



12 Knöpfe mit dem Wert 3



1 TRUHE:



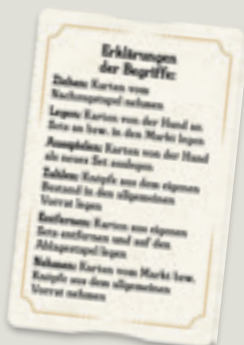
**ANORDNUNG DES INHALTS
IN DER BOX:**



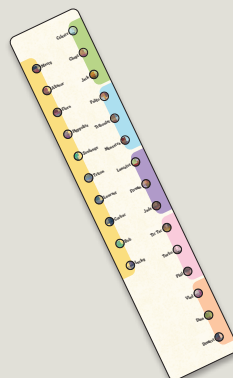
**1 STATUE
VON BUTTONVILLE:**



1 SPIELHILFE:



1 SORTIERSTREIFEN:



1 WERTUNGSÜBERSICHT:



Spielprinzip

Buttonville ist ein Kartensammelspiel. Während des Spiels nehmt ihr Wesen-Karten auf die Hand, die ihr dann vor euch ausspielen könnt, um ihre Effekte zu nutzen. In *Buttonville* ist es üblich, dass ihr auch mehrere identische Wesen gleichzeitig als Set ausspielt. So verstärkt sich oft der Effekt ihrer Fähigkeiten.

Am Ende des Spiels bringen euch jedes Set von Wesen sowie die Knöpfe, die ihr gesammelt habt, Ruhmespunkte ein. **Wer von euch die meisten Ruhmespunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.**



Spielvorbereitung

1. Auswahl der Wesen

Es ist eure Entscheidung, mit welchen Wesen ihr das Spiel spielen möchtet!

In *Buttonville* gibt es 25 verschiedene Wesen, die sich in Gilden zusammengefunden haben: in der Gilde des Adels, der Gilde des Handwerks, der Gilde der Knöpfe, der Gilde der Künste, der Gilde der Magie und der Gilde der Getreuen.

1x 	1x 	1x 	1x 	1x 	3x/4x 
Adel	Handwerk	Knöpfe	Künste	Magie	Getreue
Burkhardt Leguana Vladimir	Helge Tiberius TickTack	Buddy Hackbert Quacks	Bella Gunnar Mané	Emmerich Mützel Olympia	Astor Daphne Finn Hermaeus Kronos Bob Ferdinand Gwendolyn Hyazinthia Marty

Wählt zu Beginn gemeinsam je 1 Wesen aus jeder der 5 ersten Gilden und 4 der 10 Getreuen (wenn ihr zu zweit spielt nur 3 der 10 Getreuen), mit denen ihr spielen möchtet. Ihr spielt also immer mit insgesamt 9 (bzw. 8) verschiedenen Wesen. Belasst die übrigen Wesen, die in dieser Partie nicht benötigt werden, in der Schachtel.

Spielt ihr *Buttonville* zum ersten Mal, empfehlen wir folgende Zusammensetzung:

-  Gwendolyn der Geist
-  Astor das Ass
-  (und Daphne die Diebin, wenn ihr zu dritt oder zu viert spielt)
-  Marty der Zeitreisende
-  Mützel der Magier
-  Bella die Bardin
-  Buddy der Buddler
-  TickTack der Uhrmacher
-  Burkhardt der Baron



2. Finale-Stapel aufbauen

Nehmt nun alle 12 Karten von jedem ausgewählten Wesen und mischt alle Karten gut zusammen, um den Nachzugstapel zu bilden (= 108 bzw. 96 Karten gesamt).

Verwendet danach die Statue von Buttonville, um den Stapel fürs Finale vorzubereiten. Schiebt sie dazu seitlich (s. Abb.) in den Nachzugstapel. Legt dann die unter der Statue verbliebenen Karten (ca. 20 Karten bzw. ca. 40 Karten, wenn ihr zu zweit spielt) um 90° gedreht unter den Nachzugstapel. Dieser Finale-Stapel wird verwendet, wenn der Nachzugstapel aufgebraucht ist (s. Spielende).

3. Start-Ressourcen

Nehmt euch jeweils 2 Knöpfe und 4 Karten vom Nachzugstapel, die ihr verdeckt auf der Hand haltet. Legt dann die obersten 5 Karten des Nachzugstapels offen in der Tischmitte aus. Sie bilden den so genannten „Markt“. Lasst neben dem Nachzugstapel etwas Platz für einen zukünftigen Ablagestapel.

Wer die meisten Knöpfe an seinen Kleidungsstücken hat, legt die Statue vor sich ab und beginnt das Spiel (im Zweifel beginnt, wer am jüngsten ist).



Ablauf eines Spielzuges

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

Ein Spielzug besteht immer aus diesen 2 aufeinanderfolgenden Schritten:

1. Nimm 2 Wesen-Karten auf die Hand (Pflicht!)
2. Lege 1 Set gleicher Wesen aus (freiwillig)

1. Nimm 2 Wesen-Karten auf die Hand (Pflicht!)

Wer an der Reihe ist, **muss** als Erstes 2 Wesen-Karten auf die Hand nehmen. Für jedes Wesen könnt ihr euch entscheiden, ob ihr eine offene Karte aus dem Markt **oder** die oberste verdeckte Karte vom Nachzugstapel auf die Hand nehmt.



Wichtig: Sobald weniger als 5 Karten im Markt ausliegen, deckt ihr sofort 1 neue Karte vom Nachzugstapel auf, damit immer 5 Karten im Markt verfügbar sind. *Ihr könnt beispielsweise eine Karte aus dem Markt nehmen, eine vom Nachzugstapel aufdecken und dann die gerade aufgedeckte Karte nehmen.*

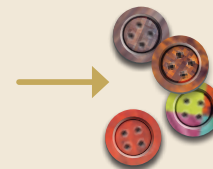
2. Lege ein Set gleicher Wesen aus (freiwillig)

Ihr könnt 1 Set aus eurer Hand spielen. „Set“ bedeutet dabei beliebig viele Karten des gleichen Namens. Diese Karten legt ihr vor euch als Spalte leicht versetzt übereinander aus, sodass für alle erkennbar ist, wie viele Karten sich insgesamt im Set befinden. Bildet für jedes Set stets eine eigene Spalte. Ihr dürft beliebig viele Spalten haben.

Die meisten Wesen haben einen Effekt, der eintritt, wenn die Karte ausgespielt wird. Achtung: Dieser Effekt wird nur insgesamt einmal angewendet - nicht einmal pro Karte des ausgespielten Sets. Einige Effekte hängen jedoch von der Kartenanzahl des gerade ausgespielten Sets ab. Diese Anzahl wird durch ein (X) im Text des Effekts symbolisiert.

Anlegen verboten! Wenn ihr ein Set ausspielt, legt es stets als separates Set aus und nie an ein eventuell bereits ausliegendes Set an!

Beispiel: Ihr spielt folgendes Set aus: 4x Buddy der Buddler. Der Effekt von Buddy besagt, dass ihr so viele Knöpfe erhaltet, wie oft Buddies im Set enthalten sind. Ihr erhaltet demnach 4 Knöpfe.



Durch die Karteneffekte können zum Teil Regeln aufgehoben oder missachtet werden.

So können beispielsweise durch Karteneffekte doch Karten an bereits ausliegende Sets angelegt werden. In dem Fall wird der Effekt des Sets aber nicht angewendet!

Ende des Spielzuges

Überprüft am Ende eures Zuges, ob ...

- ihr das **Handkartenlimit** von 7 einhaltet. Habt ihr mehr als 7 Handkarten, müsst ihr überzählige Karten eurer Wahl abwerfen.
- ihr ein **Set eines Wesens mehrfach ausgespielt** habt. In dem Fall entscheidet euch, welches Set ihr abwerft. Am Ende eures Zuges dürft ihr (jeder für sich) von jedem Wesen maximal 1 Set vor euch liegen haben.

Spielende

Wenn der Nachzugstapel aufgebraucht ist, kommt es zum Finale. Verwendet nun den um 90° gedrehten Finale-Stapel als neuen Nachzugstapel. Setzt die laufende Spielrunde fort, bis alle von euch gleich oft am Zug waren. Das erkennt ihr an der Statue von Buttonville: Der letzte Zug wird von der Person ausgeführt, die rechts neben der Statue sitzt. Spielt dann noch eine allerletzte Runde, in der alle noch einmal einen kompletten Zug machen. Danach endet das Spiel und es kommt zur Wertung.

Sonderfall: Sollte der Finale-Stapel aufgebraucht werden und ihr könnt nicht mehr genügend Karten nachziehen, bekommt ihr stattdessen 1 Knopf pro Karte, die ihr nicht nachziehen könnt.

Zählt die Anzahl der Karten in jedem eigenen Set und erhaltet dafür Ruhmespunkte gemäß der folgenden Tabelle:

Anzahl der Karten pro Set	1	2	3	4	5	6	7 oder mehr
Ruhmespunkte	1	3	5	7	10	13	17

Summiert die Ruhmespunkte eurer eigenen Sets. Zusätzlich erhaltet ihr für je 2 Knöpfe noch 1 Ruhmespunkt. Wer dann die meisten Ruhmespunkte hat, gewinnt das Spiel!



Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Sets ausliegen hat. Sollte es dann immer noch unentschieden stehen, spielt eine neue Partie mit anderen Wesen!

Beispiel für eine Wertung:

Christian hat folgende Wesen-Sets ausgelegt:

Das Set mit 4 Gauklern bringt ihm 7 Punkte, 1 Baron bringt 1 Punkt, 3 Schneider bringen 5 Punkte, 3 Diebe bringen 5 Punkte, das Set aus 5 Schleimen bringt 10 Punkte und das Set aus 8 Geistern bringt ihm 17 Punkte.

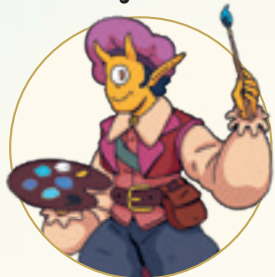
Da er kein Set aus genau 2 Wesen hat, kann er den „Spielende“-Effekt des Geistes nicht anwenden und erhält die zusätzlichen 5 Punkte nicht. Abschließend addiert er noch 2 Punkte für seine 5 Knöpfe.

Die Gesamtpunktzahl beträgt somit $7+1+5+5+10+17+2 = 47$ Ruhmespunkte.



Empfohlene Kombinationen

In der Spielvorbereitung könnt ihr bei der Auswahl von Wesen eine dieser Kombinationen verwenden. Es sind aber auch anderen Kombinationen möglich:



Knöpfe wachsen auf Bäumen



Die synergetische Explosion



Irrwitzige Interaktionen

- | | |
|--|-------------------------|
| Finn der Fischer | Emmerich der Erntegeist |
| Ferdinand der Kutscher | Mané der Maler |
| Daphne die Diebin | Firmin le Bücheron |
| (und bei 3 oder 4 Personen noch Gwendolyn der Geist) | Tiberius der Tüftler |
| | Burkhardt der Baron |

- | | |
|---|-----------------------|
| Ferdinand der Kutscher | Mützel der Magier |
| Bob der Schleim | Gunnar der Gaukler |
| Astor das Ass | Quacks der Abenteurer |
| (und bei 3 oder 4 Personen noch Hyazinthia die Gärtnerin) | Helge der Schneider |
| | Vladimir der Graf |

- | | |
|---|------------------------|
| Kronos der Druiden | Olympia das Orakel |
| Hermes der Hypnotiseur | Gunnar der Gaukler |
| Daphne die Diebin | Buddy der Buddler |
| (und bei 3 oder 4 Personen noch Finn der Fischer) | TickTack der Uhrmacher |
| | Vladimir der Graf |

Erklärungen der Begriffe

Ziehen: Karten vom Nachzugstapel nehmen

Legen: Karten von der Hand an Sets an bzw. in den Markt legen

Ausspielen: Karten von der Hand als neues Set auslegen

Zahlen: Knöpfe aus dem eigenen Bestand in den allgemeinen Vorrat legen

Entfernen: Karten aus eigenen Sets entfernen und auf den Ablagestapel legen

Nehmen: Karten vom Markt bzw. Knöpfe aus dem allgemeinen Vorrat nehmen

Details zu Karteneffekten

Die Effekte von Karten mit den unten aufgeführten Schlüsselwörtern sind einmal pro eigenem ausliegenden Set wirksam.

AKTION:

Diesen Effekt könnt ihr jederzeit während eures Zuges maximal einmal aktivieren. Ihr könnt den Effekt also auch bereits in dem Zug aktivieren, in dem ihr das Set ausgespielt habt.



DAUERHAFT:

Dieser Effekt ist nach dem Ausspielen immer aktiv und wird zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgelöst, der im Effekttext angegeben ist.



SPIELEND:

Dieser Effekt tritt beim Ermitteln der Ruhmespunkte ein.



Hinweis: Wenn ihr ein Set mit einem Aktionseffekt ausspielt und ein solches Set bereits vor euch ausliegen hat, könnt ihr den Effekt von beiden Sets aktivieren. Vergesst aber nicht, am Ende eures Zuges eines der beiden Sets abzuwerfen!

Autoren: Christian Kudahl und Erik Andersson Sundén

Illustration: Matt Owen

Art Direction: Sam Dawson

Anleitungsdesign: Sarah Baynes

Redaktion: Sébastien Eme, Thorsten Gimmler

© 2025

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service