



*Il fût un temps animé
par des guerres héroïques
incessantes et peuplé
de créatures fantastiques.
Paper Tales est le dernier
témoin de ces siècles
oubliés. L'heure est venue
de réouvrir ce livre
et de revivre cette
époque légendaire !*

Paper Tales est un jeu
de cartes pour 2 à 5 joueurs.
Accumulez les points
de Légende pour ré-écrire
l'histoire à votre avantage.
A chaque tour, sélectionnez
la meilleure combinaison
d'Unités : elles symbolisent
l'essor de votre Royaume,
à travers ses guerres
et ses réalisations. Mais l'espace
viendra vite à manquer
sur vos terres, et vos Unités
seront inexorablement
balayées par le temps
qui passe.

PAPER TALES






Découvrez les règles en vidéo sur www.catchupgames.com

MATÉRIEL

- 1 piste de score **a**
- 1 pion Temps **b**
- 30 jetons Or de valeur 1 (jaunes) **c**
- et 10 grands jetons Or de valeur 5 (gris) **c**
- 30 jetons Âge **d**
- 5 cartes aide de jeu **e**
- 5 marqueurs de score **f**
- 25 cartes Bâtiment (5 par joueur) **g**
- 81 cartes Unité **h**



LES RESSOURCES

Certains Bâtiments et Unités produisent des ressources, indiquées par les icônes ,  et . Ces ressources ne sont pas matérialisées par des jetons : elles sont disponibles tant que les cartes qui les produisent sont en jeu. Les ressources sont nécessaires à la construction des Bâtiments et sont prises en compte lors de la résolution des effets de certaines cartes.

ANATOMIE D'UNE CARTE UNITÉ

- 1** Nom de l'Unité
- 2** Nombre d'exemplaires de la carte dans le jeu
- 3** Coût de déploiement
- 4** Force de l'Unité
- 5** Effet de la carte
- 6** Phase d'activation de l'effet
- 7** Ressource(s) produite(s)



MISE EN PLACE

Placez la piste de score au centre de la table **a**. Posez le pion Temps sur la première case du compteur **b**.

Constituez 2 réserves avec les jetons Or **c** et Âge **d**. Chaque joueur prend 3 Or de la réserve d'Or. L'Or des joueurs n'est jamais caché.

Chacun choisit une couleur et prend la carte Aide de jeu **e** et le marqueur de score correspondants. Les marqueurs de score sont placés sur la case 0 de la piste de score **f**.

Chaque joueur prend une série de 5 cartes Bâtiment différentes (Ville, Taverne, Mine, Temple et Carserne) **g**. Ce sont les Bâtiments qui pourront être construits durant la partie.

Mélangez l'ensemble des cartes Unité en une pioche, face cachée **h**. Prévoyez un espace distinct pour constituer la défausse. Les cartes défaussées durant le jeu sont toujours placées face cachée.

ROYAUME

Le Royaume d'un joueur se compose des **Unités** et des **Bâtiments** qu'il a en jeu, devant lui.



Chaque joueur dispose de 4 emplacements virtuels pour mettre ses Unités en jeu : 2 à l'Avant **1** et 2 à l'Arrière **2**.

Les Bâtiments construits durant la partie sont placés à proximité des Unités **3**. Les autres Bâtiments sont conservés à l'écart, consultables à tout moment.

ANATOMIE D'UNE CARTE BÂTIMENT

Les Bâtiments ont 2 niveaux : le niveau **1** (au recto) et le niveau **2** (au verso). Les Bâtiments de niveau **2** rapportent plus de Points de Légende et ont un effet supplémentaire.

- 1** Nom du Bâtiment
- 2** Niveau du Bâtiment : **1** ou **2**
- 3** Points de Légende rapportés en fin de partie

- 4** Coût de construction du niveau **1**
- 5** Coût de construction du niveau **2**
- 6** Effets du Bâtiment.



Un Bâtiment de **niveau 1** a **1 effet**, indiqué dans le cartouche marron.



Un Bâtiment de **niveau 2** a **2 effets**, indiqués dans les 2 cartouches gris.

BUT DU JEU

Les joueurs développent leur Royaume en déployant des Unités et en construisant des Bâtiments. Ils gagnent des Points de Légende grâce aux guerres, constructions et effets de leurs cartes. Le joueur totalisant le plus de Points de Légende au terme des 4 tours de jeu remporte la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en 4 tours de 6 phases successives. Lors de chacune des phases, tous les joueurs jouent **simultanément**, avant de passer à la suivante. Les 6 phases du tour sont :

-  **1] RECRUTEMENT**
-  **2] DÉPLOIEMENT**
-  **3] GUERRES**
-  **4] REVENU**
-  **5] CONSTRUCTION**
-  **6] ÂGE**

Le tour de jeu se termine après la phase d'Âge.



1] RECRUTEMENT

Les joueurs sélectionnent les Unités qu'ils pourront déployer par la suite.

Chaque joueur reçoit **5 cartes Unité** de la pioche. Il en **conserve une de son choix et passe les 4 restantes à son voisin de gauche**. Parmi ces 4 cartes reçues, **chaque joueur choisit à nouveau une carte** qu'il garde en main, et passe le reste à son voisin de gauche. Les joueurs continuent ainsi **jusqu'à ce que chacun se soit constitué une main de 5 cartes**.



Marie reçoit 5 cartes en début de phase. Elle décide de garder la Relique puis fait passer les 4 cartes restantes à son voisin de gauche.



Dans le même temps, elle reçoit 4 cartes de son voisin de droite. Elle en sélectionne une, qu'elle rajoute à sa main, avant de donner les 3 restantes à son voisin de gauche.

Le sens de circulation des cartes change à chacun des 4 tours de jeu, comme indiqué sur le compteur: vers la gauche aux tours 1 et 3, vers la droite aux tours 2 et 4.

En fin de phase, chaque joueur ajoute à sa main toute carte conservée d'un tour précédent.

Note : si la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.



2] DÉPLOIEMENT

Les joueurs mettent en jeu des Unités de leur main dans leur Royaume.

Nombre d'emplacements disponibles

Chaque joueur dispose devant lui de 4 emplacements pour mettre en jeu ses Unités : 2 à l'Avant et 2 à l'Arrière. C'est le nombre maximum d'Unités qu'il peut avoir dans son Royaume en début de partie. Plus tard dans la partie, il pourra débloquer un 5ème emplacement, à l'Avant (voir **5] Construction**).

Chaque joueur choisit quelles Unités de sa main il souhaite mettre en jeu dans son Royaume. Parmi les cartes qu'il ne souhaite pas poser, **le joueur peut en conserver une seule** et doit défausser toutes les autres. Il place la carte conservée sur son aide de jeu, en vue du prochain tour.

Tous les joueurs posent les Unités qu'ils souhaitent mettre en jeu, **face cachée**, sur des emplacements disponibles de leur Royaume.

Si les joueurs manquent d'espace dans leur Royaume pour poser les cartes sélectionnées, **ils peuvent librement défausser des Unités déjà en jeu et/ou réarranger la position des autres**.

Quand chacun a posé les cartes qu'il veut jouer, tous les joueurs révèlent **simultanément** les Unités qu'ils viennent de jouer, et **payent leur coût en Or**. Si un

joueur n'a pas suffisamment d'Or, il doit défausser les Unités qu'il ne peut pas payer.

On ne **repaye jamais** une Unité mise en jeu lors d'un tour précédent.



Fred veut jouer 2 nouvelles Unités alors qu'il en possède déjà 3. Il décide de faire de la place dans son Royaume en défaussant la Maîtresse du temps et en faisant passer le Chasseur de l'Avant à l'Arrière.

Il pose ensuite, face cachée, les 2 Unités qu'il avait prévu de jouer, aux 2 emplacements disponibles dans son Royaume.



En même temps que les autres joueurs, Fred révèle ensuite les cartes qu'il vient de jouer et paye 3 Or : 2 pour le Démon et 1 pour le Mineur.



L'icône désigne un effet qui ne s'applique qu'une fois, au moment où la carte est révélée.

Rappel : à cette phase, les joueurs appliquent les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de leur Royaume.

3] GUERRES

Les Royaumes s'affrontent pour remporter des Points de Légende.

Les joueurs calculent la force de leur Royaume, en additionnant les forces de leurs Unités **placées à l'Avant**. S'il y a un * dans un , c'est que la force de l'Unité peut être modifiée par l'un de ses effets.



Avec le Démon et le Bûcheron à l'Avant de son Royaume, Marie totalise une force de 9.

Chaque joueur compare ensuite la force de son Royaume avec celle de ses deux voisins, de gauche et de droite. Si un joueur possède une force **supérieure ou égale** à celle d'un voisin, il remporte une Guerre. **Chaque Guerre gagnée rapporte 3 Points de Légende (PL)**. En cas d'égalité, **les 2 joueurs remportent la Guerre** et gagnent 3 Points de Légende.

Sébastien

Denis



Marie

Fred

Marie remporte 2 Guerres, contre Sébastien et Fred.
Denis remporte également 2 Guerres, contre Sébastien et Fred. Sébastien remporte une seule Guerre, contre Denis, et Fred n'en gagne aucune.
Marie et Denis marquent 6 PL chacun, Sébastien 3 PL et Fred aucun.

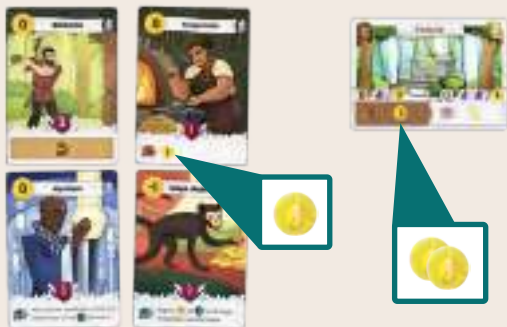
Rappel : à cette phase, les joueurs appliquent les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de leur Royaume.



4] REVENU

Les Royaumes produisent leur revenu en Or.

Chaque joueur **gagne 2 Or** de la réserve, plus l'Or rapporté par les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de son Royaume.



Avec son Royaume, Julien gagne 5 Or : **2 de base + 1 pour la Forgeronne + 2 pour son Temple.**

Rappel : à cette phase, les joueurs appliquent les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de leur Royaume.

Coût du terrain : lorsqu'il construit un nouveau Bâtiment, le joueur doit payer **2 Or pour chaque Bâtiment qu'il possède déjà** dans son Royaume.

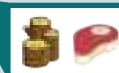
Coût en ressources : le joueur doit produire les ressources correspondant au coût de construction du Bâtiment, grâce aux cartes (Unités et Bâtiments) déjà en jeu dans son Royaume.

Pour construire le Bâtiment au **niveau 1**, il doit produire **les ressources indiquées par l'icône 1**. Pour construire le Bâtiment directement au **niveau 2**, il doit produire **les ressources indiquées par l'icône 1 PLUS celles indiquées par l'icône 2**.

Coût du niveau 1



Coût du niveau 2



5] CONSTRUCTION



Les joueurs peuvent utiliser leurs ressources , et pour mettre en jeu des Bâtiments dans leur Royaume.

Les ressources requises pour la Construction ou l'Amélioration d'un Bâtiment ne sont jamais dépensées. Pour que les joueurs puissent les utiliser, il suffit qu'elles soient produites par les cartes Unité et Bâtiment de leur Royaume.

Chaque joueur peut effectuer une unique action de construction, parmi les 2 choix suivants :

1. CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

ou

2. AMÉLIORER UN BÂTIMENT

1. CONSTRUIRE UN NOUVEAU BÂTIMENT

Le joueur peut mettre en jeu un Bâtiment de son choix **parmi les 5 qu'il a reçus en début de partie** et qu'il n'a pas encore construits.

Il peut le poser sur sa face **niveau 1** ou **directement au niveau 2**. Dans les deux cas, il doit payer le **Coût du terrain** et le **Coût en ressources** de ce Bâtiment.



Jean-Baptiste veut construire la Taverne. Il a déjà 2 Bâtiments dans son Royaume et paye 4 Or pour le Coût du terrain. Ses Unités produisent , et , ce qui lui permet de payer et pour poser le Bâtiment au niveau 2.

2. AMÉLIORER UN BÂTIMENT

Pour améliorer un Bâtiment déjà présent dans son Royaume, du **niveau 1** au **niveau 2**, il faut que le joueur paie le **Coût en ressources indiqué par l'icône 2**. Il n'y a **pas de Coût du terrain** à payer. Le joueur retourne simplement le Bâtiment sur sa face **niveau 2**.



6] ÂGE

Les Unités âgées meurent et les autres vieillissent.

Les Unités qui ont déjà **un ou plusieurs jetons Âge** meurent : elles sont **défaussées**. On **ajoute ensuite un jeton Âge sur chaque Unité** encore en jeu.



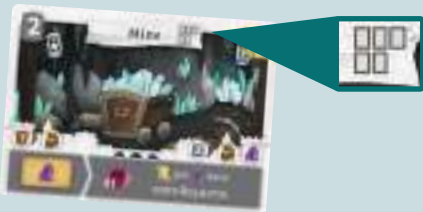
Denis veut améliorer sa Ville.

L'Esprit des forêts produit suffisamment de pour payer le Coût indiqué par l'icône .

Emplacement d'Unité supplémentaire

Un joueur qui possède au moins un Bâtiment de niveau dispose d'un 5ème emplacement, à l'Avant, pour mettre en jeu une Unité supplémentaire. C'est le maximum possible.

Cette capacité est rappelée par une icône à côté du nom de chaque Bâtiment de niveau .



Le Colosse et le Fermier ont chacun un jeton Âge . Ils meurent et sont défaussés.

Il ne reste plus que 2 Unités dans le Royaume de Denis. Il rajoute un jeton Âge sur chacune d'entre elles.



Rappel : à cette phase, les joueurs appliquent les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de leur Royaume.

FIN DU TOUR

Une fois la phase d'Âge terminée, avancez le pion Temps d'une case. Un nouveau tour débute.

FIN DU JEU

A la fin du tour 4, la partie s'achève. Les joueurs ajoutent à leur score les Points de Légende indiqués sur les Bâtiments qu'ils ont construits.

Le joueur totalisant le plus de Points de Légende est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui à qui il reste le plus d'Or l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



Grâce à la Taverne de niveau qu'il vient de construire, Jean-Baptiste pourra désormais avoir 5 Unités dans son Royaume.

Rappel : à cette phase, les joueurs appliquent les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de leur Royaume.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Les ajustements de règles suivants sont utilisés pour jouer à 2 joueurs. Il est conseillé d'avoir joué une partie avec les règles normales avant de découvrir le jeu dans sa variante à 2 joueurs.

RECRUTEMENT

Les deux joueurs reçoivent **9 cartes Unité** de la pioche, au lieu de 5. Chaque fois qu'un joueur conserve une carte, il doit en défausser une autre de son choix, avant de passer les cartes restantes à son adversaire.

GUERRES

Si un joueur a une force supérieure ou égale à celle de son adversaire, il remporte **une Guerre**, comme dans les règles normales.

Si sa force est supérieure ou égale à **2 fois celle de son adversaire, il remporte 2 Guerres**.



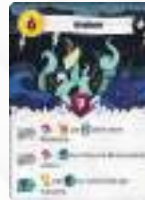
Golem

Si vous n'avez pas de Bâtiment de niveau **2** au moment où vous déployez le Golem, vous ne disposez encore que de 4 emplacements pour déployer vos Unités à ce tour.




Grand architecte

L'effet du Grand Architecte peut permettre d'acheter n'importe quelle combinaison de ressources.




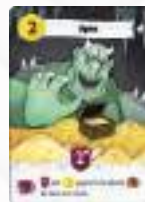
Kraken

Lors de la phase , appliquez son effet à chaque Unité qui meurt dans votre Royaume, y-compris le Kraken, s'il meurt à ce tour.




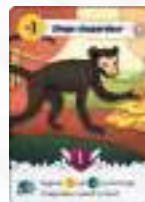
Mystique

Ajoutez un jeton  sur l'Unité sauvée par le Mystique à ce tour, comme sur les autres Unités survivantes. Le Mystique peut se sauver lui-même.



Ogre


Le gain de base de 2 Or de la phase  est pris en compte dans le calcul du bonus de force de l'Ogre.



Singe chapardeur

Le Singe chapardeur vous fait gagner 1 Or quand il est déployé. Cet Or peut être utilisé immédiatement pour payer le déploiement des autres Unités.



PRÉCISIONS SUR LES CARTES

- On dit qu'une Unité **meurt** uniquement quand elle est défaussée lors de la phase .
- Si à un moment de la partie, les joueurs estiment ne pas pouvoir résoudre des effets simultanément, le joueur le plus avancé sur la piste de score joue en premier. S'il y a égalité au score, le joueur possédant le moins d'Or joue en premier. Si l'égalité persiste, l'ordre est tiré au sort.

Unités



Changeforme

Défaussez le Changeforme dès qu'il est remplacé par la nouvelle Unité piochée. N'oubliez pas d'ajouter un  sur cette Unité et d'appliquer ses éventuels effets de phase .




Chiromancienne

Appliquez son effet à chaque Unité qui meurt dans votre Royaume, y-compris la Chiromancienne, si elle meurt à ce tour.

Bâtiments



Temple

Chaque niveau du temple peut être payé soit en produisant les  demandés, soit en payant l'Or indiqué.