

PAPER TALES

Le print'n'play

Auteur : Masato Uesugi / Illustratrice : Christine Alcouffe / Editeur : Catch Up Games
2 à 5 joueurs - 30 minutes - A partir de 12 ans

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 rouvrir ce livre et de revivre cette époque légendaire !

Paper Tales est un jeu de cartes dynamique dans lequel tous les joueurs agissent simultanément. Il mêle un système original de vieillissement des Unités, à une gestion tendue de l'espace. Mettez en place les meilleures combinaisons de cartes, mais prenez garde à ne pas laisser à vos adversaires les Unités dont ils ont besoin. Anticipez le vieillissement de vos troupes et composez avec l'inexorable écoulement du temps...

Ce qu'il y a dans ce print'n'play

Avec ce pdf vous disposez de l'intégralité des cartes qui composeront le jeu à sa sortie :

- **81 cartes Unités** (pages 2 à 10)
- **25 cartes Bâtiments** (5 par joueur) recto / verso (pages 11 à 16)
- **5 cartes Aides de jeu** (1 par joueur) recto / verso (pages 16 et 17)

Toutes les cartes n'ont pas leur aspect définitif : deux des Bâtiments et la moitié des Unités ne possèdent

pas encore leurs illustrations, mais de simples croquis de travail. Les cartes Unités n'ont pas de verso, simplement cosmétique, au contraire des Bâtiments et des aides de jeu.

Ce qu'il n'y a pas dans ce print'n'play

À ces cartes Unités et Bâtiments vous aurez besoin de rajouter quelques jetons pour comptabiliser l'Or des joueurs et l'Âge des Unités, soit :

- **Une trentaine de pièce d'Or**
- **Une trentaine de jeton Âge**

Il vous faudra également un **moyen de comptabiliser les Points de Légende** en cours et en fin de partie, que ce soit une piste et des marqueurs de score ou une simple feuille de papier.

Dernière chose, vous aurez besoin de **tenir le compte des 4 tours de jeu** qui composent une partie.

Ce qu'il y aura dans la boîte de jeu

Vous retrouverez bien sur les cartes dont vous disposez ici, dans leur version définitive. Les cartes Aides de jeu seront dans cinq couleurs différentes afin de rappeler la couleur des joueurs. Enfin il y aura une piste de score, un pion compte-tour, un marqueur de score par joueur, 30 jetons Âge et 40 pièces d'Or (30 de 1 et 10 de 5).

Paper Tales sera disponible à partir de mi-septembre 2017, au prix conseillé de 30 euros.

Cartes Unités

2 Maître alchimiste

1

2 ➡ + sur une même Unité par dans votre Royaume.

3 ➡ 1 par dans votre Royaume, à chaque guerre remportée.

4 ➡ 1 par dans votre Royaume.

1 Grand architecte

1

5 ➡ Vous pouvez payer 1 au lieu de , , ou , autant de fois que souhaité.

2 Démon

7

2 ➡ : + sur le Démon.

6 ➡ 3 s'il n'y a qu'un seul sur le Démon quand il meurt.

2 Colosse

1*

3 ➡ 7 au lieu de 1 s'il y a un ou plusieurs sur le Colosse.

3 ➡ 1 par guerre remportée.

2 Relique

0

6 ➡ La Relique ne meurt jamais.

2 ➡ par sur la Relique en fin de partie.

1 Enfant des forêts

1

1

1

1 Enfant des forêts

1

1

1

1 Enfant des forêts

1

1

1

2 Général

4

3 ➡ 1 par guerre remportée.

Cartes Unités

2 Général

4

3 1 par guerre remportée.

0 Cuisinier

1

4 1 par dans votre Royaume.

0 Cuisinier

1

4 1 par dans votre Royaume.

3 Dragon

0*

3 7 au lieu de 0 si votre Royaume produit au moins .

2 Chiromancienne

1

6 1 par sur vos Unités qui meurent.

2 Chiromancienne

1

6 1 par sur vos Unités qui meurent.

3 Esprit des forêts

3

0 Forgeronne

1

4 1

0 Forgeronne

1

4 1

Cartes Unités

0 Forgeronne



1

4  **1**

0 Chasseur



2

 si le Chasseur est à l'Avant.

0 Chasseur



2

 si le Chasseur est à l'Avant.

1 Chevalier



4

1 Chevalier



4

1 Chevalier



4

6 Kraken



9

  : **3** par Bâtiment **2** dans votre Royaume.

  : **+** sur chacune de vos autres Unités.

 **1** par  sur vos Unités qui meurent.

2 Notable



1

 Ignorez le coût du Terrain.



-1 Singe chapeleur



1

 Gagnez **1** par  sur le Singe chapeleur quand il meurt.

6

Cartes Unités

-1 Singe chapardeur

1

Gagnez **1** par sur le Singe chapardeur quand il meurt.

2 Manticore

2*

3 **+2** par dans votre Royaume.

2 Manticore

2*

3 **+2** par dans votre Royaume.

2 Manticore

2*

3 **+2** par dans votre Royaume.

1 Colporteur

1

4 **1**

1 Colporteur

1

4 **1**

1 Colporteur

1

4 **1**

1 Pillarde

3

3 Gagnez **1** par guerre remportée.

1 Pillarde

3

3 Gagnez **1** par guerre remportée.

Cartes Unités

0 **Maîtresse du temps**

1

2 ➡ : + sur une de vos Unités.

0 **Maîtresse du temps**

1

2 ➡ : + sur une de vos Unités.

0 **Maîtresse du temps**

1

2 ➡ : + sur une de vos Unités.

1 **Archère**

2

3 ➡ L'Archère peut combattre depuis l'Arrière.

1 **Archère**

2

3 ➡ L'Archère peut combattre depuis l'Arrière.

0 **Aventurière**

2

par sur l'Aventurière.

0 **Aventurière**

2

par sur l'Aventurière.

0 **Bûcheron**

2

0 **Bûcheron**

2

Cartes Unités

0 **Bûcheron**

2

0 **Cerbère**

2*

3 au lieu de **2** si votre Royaume produit au moins

0 **Cerbère**

2*

3 au lieu de **2** si votre Royaume produit au moins

0 **Cerbère**

2*

3 au lieu de **2** si votre Royaume produit au moins

1 **Esprit des cavernes**

4

2 : sur l'Esprit des cavernes.

1 **Esprit des cavernes**

4

2 : sur l'Esprit des cavernes.

0 **Fermier**

1

0 **Fermier**

1

0 **Fermier**

1

Cartes Unités

2 **Golem** 



3

  : améliorez gratuitement tous vos Bâtiments **1** en **2**.

2 **Golem** 



3

  : améliorez gratuitement tous vos Bâtiments **1** en **2**.

1 **Homme arbre** 



3



1 **Homme arbre** 



3



3 **Léviathan** 



4*

  **+2** par  dans votre Royaume.

  S'il y a un ou plusieurs  sur le Léviathan, il ne peut pas combattre.


   s'il y a un ou plusieurs  sur le Léviathan.

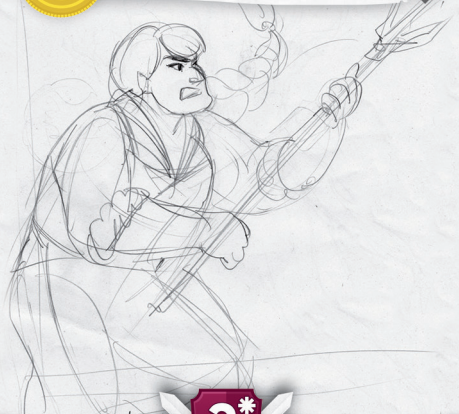
0 **Milicienne** 






2*


  **+1** par  sur la Milicienne.

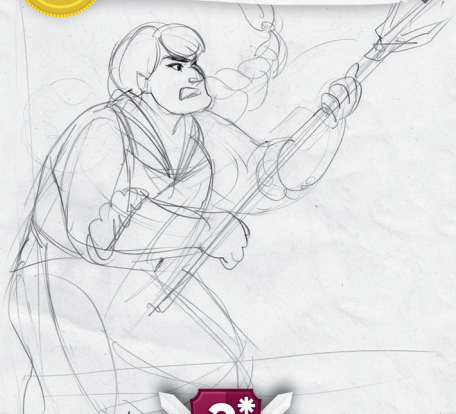
0 **Milicienne** 






2*

  **+1** par  sur la Milicienne.

0 **Milicienne** 



2*

  **+1** par  sur la Milicienne.

1 **Mineur** 



2



Cartes Unités

1 Mineur 



2



1 Mineur 



2



0 Mystique 



1

 Vous pouvez empêcher une de vos Unités avec un seul  de mourir.

0 Mystique 



1


 Vous pouvez empêcher une de vos Unités avec un seul  de mourir.

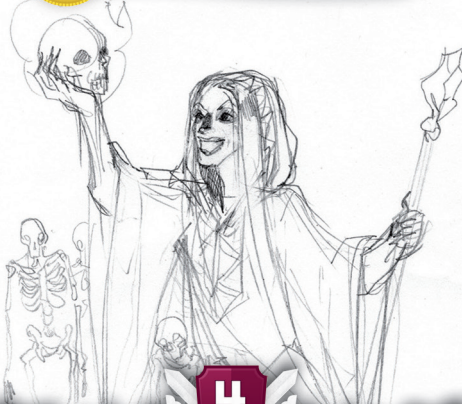
0 Mystique 






1


 Vous pouvez empêcher une de vos Unités avec un seul  de mourir.

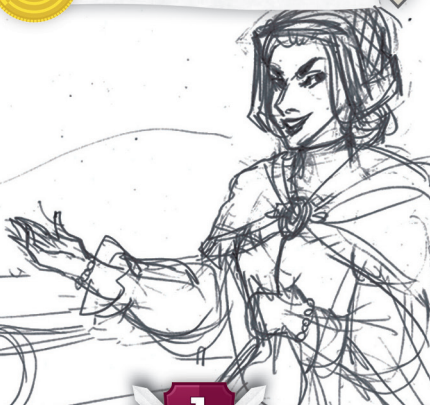
1 Nécromancienne 





4


  :  sur chacune de vos autres Unités.

0 Négociante en bois 




1


 Vous pouvez payer **1** au lieu de , autant de fois que souhaité.

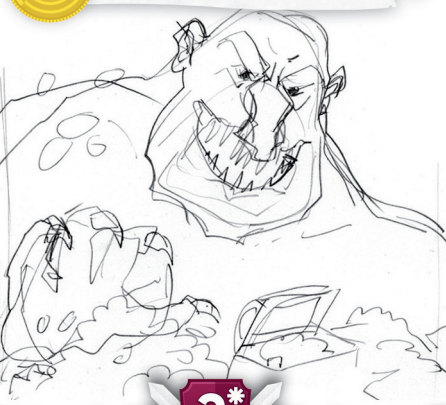
0 Négociante en bois 







1

 Vous pouvez payer **1** au lieu de , autant de fois que souhaité.

2 Ogre 



2*

  par  gagné à la phase  du tour en cours.

Cartes Unités

2 Salamandre



4*

3 +1 par sur la Salamandre.

6 La Salamandre ne meurt qu'avec ou plus.

0 Sculptrice



1

6 **3** quand la Sculptrice meurt.

0 Sculptrice



1

6 **3** quand la Sculptrice meurt.

1 Serpent géant



4*

3 **0** au lieu de **4** s'il y a un ou plusieurs sur le Serpent géant.

4 **3** s'il y a un ou plusieurs sur le Serpent géant.

3 Stratège



1*

3 +1 par dans votre Royaume.

3 La Stratège peut combattre depuis l'Arrière.

0 Vétéran



3

2 : sur le Vétéran.

0 Vétéran



3

2 : sur le Vétéran.

0 Vétéran



3

2 : sur le Vétéran.

0 Changeforme



2 : Piochez une Unité et déployez-la gratuitement à la place du Changeforme. sur cette unité.

Cartes Bâtiments de niveau 1 (recto)

 <p>Taverne</p> <p>1 par dans votre Royaume.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	 <p>Taverne</p> <p>1 par dans votre Royaume.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	 <p>Taverne</p> <p>1 par dans votre Royaume.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
 <p>Temple</p> <p>1 par dans votre Royaume.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	 <p>Temple</p> <p>1 par dans votre Royaume.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	 <p>Temple</p> <p>1 par dans votre Royaume.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
 <p>Temple</p> <p>1 par dans votre Royaume.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	 <p>Temple</p> <p>1 par dans votre Royaume.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	 <p>Temple</p> <p>1 par dans votre Royaume.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

Cartes Bâtiments de niveau 1 (recto)

 <p>Taverne</p> <p>1 par dans votre Royaume. 1 par dans votre Royaume.</p> <p>1 2 3 4</p>	 <p>Caserne</p> <p>+1 par dans votre Royaume. 1 par Unité avec 3 ou plus dans votre Royaume.</p> <p>1 2 3</p>	 <p>Caserne</p> <p>+1 par dans votre Royaume. 1 par Unité avec 3 ou plus dans votre Royaume.</p> <p>1 2 3</p>
 <p>Caserne</p> <p>+1 par dans votre Royaume. 1 par Unité avec 3 ou plus dans votre Royaume.</p> <p>1 2 3</p>	 <p>Caserne</p> <p>+1 par dans votre Royaume. 1 par Unité avec 3 ou plus dans votre Royaume.</p> <p>1 2 3</p>	 <p>Caserne</p> <p>+1 par dans votre Royaume. 1 par Unité avec 3 ou plus dans votre Royaume.</p> <p>1 2 3</p>
 <p>Mine</p> <p>2 par dans votre Royaume.</p> <p>1 2 3</p>	 <p>Mine</p> <p>2 par dans votre Royaume.</p> <p>1 2 3</p>	 <p>Mine</p> <p>2 par dans votre Royaume.</p> <p>1 2 3</p>

Cartes Bâtiments de niveau 1 (recto)

Mine



1

2

3

2 par dans votre Royaume.

1

2

3

1

2

3

Mine



1

2

3

2 par dans votre Royaume.

1

2

3

1

2

3

Ville



1

2

3

1

2

3

1

2

3

Ville



1

2

3

1

2

3

1

2

3

Ville



1

2

3

1

2

3

1

2

3

Ville



1

2

3

1

2

3

1

2

3

Ville



1

2

3

1

2



3

1

2

3

Cartes Bâtiments de niveau 2 (verso)

 <p>Taverne</p> <p>2 3</p> <p>1 2 3</p> <p>4 3 2 1</p> <p>1 par dans votre Royaume. 3</p>	 <p>Temple</p> <p>2 3</p> <p>1 2 3</p> <p>4 3 2 1</p> <p>2 3</p>	 <p>Temple</p> <p>2 3</p> <p>1 2 3</p> <p>4 3 2 1</p> <p>2 3</p>
 <p>Taverne</p> <p>2 3</p> <p>1 2 3</p> <p>4 3 2 1</p> <p>1 par dans votre Royaume. 3</p>	 <p>Temple</p> <p>2 3</p> <p>1 2 3</p> <p>4 3 2 1</p> <p>2 3</p>	 <p>Temple</p> <p>2 3</p> <p>1 2 3</p> <p>4 3 2 1</p> <p>2 3</p>
 <p>Taverne</p> <p>2 3</p> <p>1 2 3</p> <p>4 3 2 1</p> <p>1 par dans votre Royaume. 3</p>	 <p>Taverne</p> <p>2 3</p> <p>1 2 3</p> <p>4 3 2 1</p> <p>1 par dans votre Royaume. 3</p>	 <p>Temple</p> <p>2 3</p> <p>1 2 3</p> <p>4 3 2 1</p> <p>2 3</p>

Cartes Bâtiments de niveau 2 (verso)

<p>2</p> <p>Mine</p> <p>3</p> <p>1 par 2 dans votre Royaume.</p>	<p>2</p> <p>Caserne</p> <p>3</p> <p>1 par Unité avec 3 ou plus dans votre Royaume.</p>	<p>2</p> <p>Taverne</p> <p>3</p> <p>1 par 1 dans votre Royaume.</p>
<p>2</p> <p>Mine</p> <p>3</p> <p>1 par 2 dans votre Royaume.</p>	<p>2</p> <p>Caserne</p> <p>3</p> <p>1 par Unité avec 3 ou plus dans votre Royaume.</p>	<p>2</p> <p>Caserne</p> <p>3</p> <p>1 par Unité avec 3 ou plus dans votre Royaume.</p>
<p>2</p> <p>Mine</p> <p>3</p> <p>1 par 2 dans votre Royaume.</p>	<p>2</p> <p>Caserne</p> <p>3</p> <p>1 par Unité avec 3 ou plus dans votre Royaume.</p>	<p>2</p> <p>Caserne</p> <p>3</p> <p>1 par Unité avec 3 ou plus dans votre Royaume.</p>

Cartes Bâtiments de niveau 2 (verso)

Mine

2

3

2 par  dans votre Royaume.

Mine

2


3

2 par  dans votre Royaume.

Ville

2




3

Ville

2




3

Ville

2




3

Ville

2




3

Ville














2

3

Tour de jeu

-  **Recrutement** : choisissez 5 cartes.
-  **Déploiement** : Réorganisez vos Unités en jeu, puis posez, révélez et payez les nouvelles.
-  **Guerres** :  par guerre remportée contre chaque voisin.
-  **Revenus** : gagnez  + les  apportés par vos effets de .
-  **Construction** : construisez un Bâtiment  ou  (ressources + coût du terrain) ou améliorez un Bâtiment  en  (ressources).
-  **Âge** : les Unités avec  meurent, puis  sur chaque Unité.

-  Quand l'Unité est mise en jeu
-  Force 1
-  Force 1, qui peut être modifiée par une capacité de la carte
-  Un Bois
-  Une Viande
-  Un Minerai
-  Un Or
-  /  Bâtiment de niveau 1 ou 2
-  /  Coût du niveau 1 ou 2
-  Un jeton Âge
-  Ajoutez un jeton Âge
-  Gagnez un Point de Légende

Cartes Aides de jeu (recto / verso)

<p>Tour de jeu</p> <p>1 Recrutement : choisissez 5 cartes.</p> <p>2 Déploiement : Réorganisez vos Unités en jeu, puis posez, révélez et payez les nouvelles.</p> <p>3 Guerres : 3 par guerre remportée contre chaque voisin.</p> <p>4 Revenus : gagnez 2 + les 2 apportés par vos effets de 4.</p> <p>5 Construction : construisez un Bâtiment 1 ou 2 (ressources + coût du terrain) ou améliorez un Bâtiment 1 en 2 (ressources).</p> <p>6 Âge : les Unités avec 1 meurent, puis 1 sur chaque Unité.</p>	<p> Quand l'Unité est mise en jeu</p> <p>1 Force 1</p> <p>1 Force 1, qui peut être modifiée par une capacité de la carte</p> <p> Un Bois Un Minerai</p> <p> Une Viande Un Or</p> <p>1 / 2 Bâtiment de niveau 1 ou 2</p> <p>1 / 2 Coût du niveau 1 ou 2</p> <p> Un jeton Âge</p> <p> Ajoutez un jeton Âge</p> <p>1 Gagnez un Point de Légende</p>	<p>Tour de jeu</p> <p>1 Recrutement : choisissez 5 cartes.</p> <p>2 Déploiement : Réorganisez vos Unités en jeu, puis posez, révélez et payez les nouvelles.</p> <p>3 Guerres : 3 par guerre remportée contre chaque voisin.</p> <p>4 Revenus : gagnez 2 + les 2 apportés par vos effets de 4.</p> <p>5 Construction : construisez un Bâtiment 1 ou 2 (ressources + coût du terrain) ou améliorez un Bâtiment 1 en 2 (ressources).</p> <p>6 Âge : les Unités avec 1 meurent, puis 1 sur chaque Unité.</p>
<p>Tour de jeu</p> <p>1 Recrutement : choisissez 5 cartes.</p> <p>2 Déploiement : Réorganisez vos Unités en jeu, puis posez, révélez et payez les nouvelles.</p> <p>3 Guerres : 3 par guerre remportée contre chaque voisin.</p> <p>4 Revenus : gagnez 2 + les 2 apportés par vos effets de 4.</p> <p>5 Construction : construisez un Bâtiment 1 ou 2 (ressources + coût du terrain) ou améliorez un Bâtiment 1 en 2 (ressources).</p> <p>6 Âge : les Unités avec 1 meurent, puis 1 sur chaque Unité.</p>	<p> Quand l'Unité est mise en jeu</p> <p>1 Force 1</p> <p>1 Force 1, qui peut être modifiée par une capacité de la carte</p> <p> Un Bois Un Minerai</p> <p> Une Viande Un Or</p> <p>1 / 2 Bâtiment de niveau 1 ou 2</p> <p>1 / 2 Coût du niveau 1 ou 2</p> <p> Un jeton Âge</p> <p> Ajoutez un jeton Âge</p> <p>1 Gagnez un Point de Légende</p>	<p> Quand l'Unité est mise en jeu</p> <p>1 Force 1</p> <p>1 Force 1, qui peut être modifiée par une capacité de la carte</p> <p> Un Bois Un Minerai</p> <p> Une Viande Un Or</p> <p>1 / 2 Bâtiment de niveau 1 ou 2</p> <p>1 / 2 Coût du niveau 1 ou 2</p> <p> Un jeton Âge</p> <p> Ajoutez un jeton Âge</p> <p>1 Gagnez un Point de Légende</p>
<p>Tour de jeu</p> <p>1 Recrutement : choisissez 5 cartes.</p> <p>2 Déploiement : Réorganisez vos Unités en jeu, puis posez, révélez et payez les nouvelles.</p> <p>3 Guerres : 3 par guerre remportée contre chaque voisin.</p> <p>4 Revenus : gagnez 2 + les 2 apportés par vos effets de 4.</p> <p>5 Construction : construisez un Bâtiment 1 ou 2 (ressources + coût du terrain) ou améliorez un Bâtiment 1 en 2 (ressources).</p> <p>6 Âge : les Unités avec 1 meurent, puis 1 sur chaque Unité.</p>	<p> Quand l'Unité est mise en jeu</p> <p>1 Force 1</p> <p>1 Force 1, qui peut être modifiée par une capacité de la carte</p> <p> Un Bois Un Minerai</p> <p> Une Viande Un Or</p> <p>1 / 2 Bâtiment de niveau 1 ou 2</p> <p>1 / 2 Coût du niveau 1 ou 2</p> <p> Un jeton Âge</p> <p> Ajoutez un jeton Âge</p> <p>1 Gagnez un Point de Légende</p>	