



PAPER TALES

(CATCH UP GAMES)

ÉCRIVEZ L'HISTOIRE DE VOTRE ROYAUME EN CUMULANT DES POINTS DE LÉGENDES. ENGAGEZ LES BONNES UNITÉS ET PENSEZ À LES RENOUVELER LORSQU'ELLES VIEILLISSENT. LES PLACES SONT RARES DANS VOTRE DOMAINE ET VOUS DEVREZ L'ÉTENDRE EN CONSTRUISANT LES BÂTIMENTS CORRESPONDANTS À VOS BESOINS.



1 / MISE EN PLACE



- Sur le **plateau central**, placez le **pion Temps** sur la première case du **compte-tour** et placez les **marqueurs de score** des joueurs sur la case 0 de la **piste de score**
- Chaque joueur prend :
 - 3 Or de la réserve.
 - 5 cartes **Bâtiments** différentes.
- Mélangez la pioche des **cartes Unités**.

2 / TOUR DE JEU



Une partie se joue en 4 tours de 6 phases. Tous les joueurs réalisent simultanément les 6 phases de tour :

1) RECRUTEMENT

- Chaque joueur reçoit 5 cartes **Unités** de la pioche. A 2 joueurs chacun reçoit 9 cartes.
- Chaque joueur **conserve 1 carte** puis passe les cartes restantes à son **voisin** de gauche ou de droite selon le sens de circulation indiqué sur les cases compte tour. A 2 joueurs on **défausse** une carte avant de passer les cartes restantes à son voisin.
- Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient constitué une **main de 5 cartes**.

2) DÉPLOIEMENT

- Chaque joueur dispose de 4 **emplacements** devant lui pour poser ces unités. 2 emplacement en haut qui compte pour la Phase **Guerre** et deux emplacements en dessous. 5 **emplacements** avec les cartes Bâtiment de **niveau 2**.
- Choisissez quelles unités vous voulez poser. Parmi les unités restées en main, 1 seule pourra être conservée en fin de tour.
- Les cartes **Unités** sont placées **face cachée**.
- Il est possible de **défausser** des cartes déjà présentes dans votre royaume pour y déposer de nouvelles ou de **réorganiser** les cartes Unités de votre royaume.
- Quand tous les joueurs ont posé leurs cartes, tout le monde les révèle **simultanément** en payant le coût pour chaque carte retournée. Si vous ne pouvez vous acquitter du coût, vous devez défausser la carte.
- Les personnages possèdent des **effets** qui s'appliquent à une **Phase** particulière. N'oubliez pas de vérifier les capacités de vos **Unités au début** de chaque phase.



3) GUERRES

- Cumulez les **forces** (icônes **Bouclier**) des **Unités** présentes à **l'avant** de votre royaume.
- Comparez vos forces avec vos **voisins** de droite et de gauche.
- Gagnez 3 points de Légendes pour chaque combat remportés. En cas d'**égalité**, les 2 joueurs reçoivent également 3 points de Légende.
- A 2 joueurs, si la force d'un joueur est **2 fois égale** à celle de son adversaire, il remporte deux victoires, soit 6 points.

4) REVENU

- Chaque joueur reçoit 2 Or ainsi que l'Or rapporté par les bâtiments et les Unités qui possèdent l'**icône** concernée.

5) CONSTRUCTION

- Chaque joueur peut effectuer une seule action parmi les 2 suivantes :
 - **Construire un bâtiment** :
 - **Coût du terrain** : Payez 2 Or pour **chaque** bâtiment que vous possédez déjà avant de construire le nouveau.
 - **Coût en ressources** : Vous devez produire les ressources indiquées sur le bâtiment pour le construire. Le coût du **niveau 1** est indiqué à gauche. Si vous désirez construire un bâtiment directement au **niveau 2** (coût à droite), vous devez vous acquitter du coût des 2 niveaux.
 - **Améliorer un bâtiment** :
 - Pour améliorer un bâtiment de niveau 1 en niveau 2, vous devez payer le coût indiqué à gauche de la carte. Vous ne payez pas de coût de terrain pour une amélioration.



6) AGE

- Chaque unité avec 1 ou plusieurs **jetons Age** meurt et doit être **défaussée** du royaume.
- Les joueurs ajoutent ensuite 1 **jeton Age** sur les unités encore présentes.

3 / FIN DE PARTIE



- Ajoutez à votre score les points de **Légende** indiqués sur les cartes **Bâtiment** construites.
- Le joueur possédant le plus de points de **Légende** gagne la partie.
- En cas d'égalité, le joueur possédant le plus d'Or l'emporte.