



In una epoca remota, prosperavano le creature fantastiche e le guerre senza fine forgiavano sempre nuovi eroi. Di quei secoli dimenticati sopravvive solo una reliquia: Paper Tales. E' il momento di riaprire questo libro per rivivere quelle ere leggendarie!

Paper Tales è un gioco di carte da 2 a 5 giocatori.

Raccogli Punti Leggenda per riscrivere la Storia in tuo favore.

Durante ciascun turno, scegli la migliore combinazione di Unità: rappresentano la gloria del tuo Regno, attraverso guerre e conquiste.

Presto ti mancherà lo spazio vitale e, comunque, il tempo spazzerà via le tue Unità.

PAPER TALES

COMPONENTI

- 1 tracciato del Punteggio **a**
- 1 segnalino Tempo di legno **b**
- 30 segnalini Oro di valore 1 (giallo) **c**
- 10 segnalini Oro grandi di valore 5 (grigio) **c**
- 30 segnalini Età **d**
- 5 Carte Riassuntive per i Giocatori **e**
- 5 Segnapunti di legno **f**
- 25 carte Edificio (5 per giocatore) **g**
- 81 carte Unità **h**



RISORSE

Gli Edifici e le Unità possono produrre risorse, come indicato dalle icone , e .

Nessun componente fisico (pedine) è utilizzato per rappresentare queste risorse anche se sono comunque disponibili per tutto il tempo in cui rimane in gioco la carta che le produce.

Le risorse sono necessarie per costruire Edifici e vengono usate per attivare le abilità di alcune carte.

ANATOMIA DI UNA CARTA UNITÀ

- 1 Nome dell'Unità
- 2 Numero di copie della carta nel gioco
- 3 Costo di Schieramento
- 4 Forza dell'Unità
- 5 Abilità della Carta
- 6 Fase di attivazione dell'Abilità
- 7 Risorse prodotte



PREPARAZIONE

Mettete il Tracciato del Punteggio **a** al centro del tavolo. Piazzate il segnalino Tempo sul primo spazio del tracciato dei Turni **b**.

Formate 2 riserve con i segnalini Oro **c** ed Età **d**. Ogni giocatore prende 3 Oro dalla relativa riserva. L'Oro in possesso dei giocatori non può mai essere nascosto agli avversari.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la carta riassuntiva **e** e il Segnapunti corrispondente. I Segnapunti vengono piazzati sul tracciato del Punteggio, nello spazio con il numero 0 **f**.

Ogni giocatore prende 5 carte Edificio differenti (Città, Taverna, Miniera, Tempio e Caserma) **g**. Questi sono gli Edifici che potrà costruire durante la partita.

Mescolate tutte le carte Unità e formate una mazzo **h**. Lasciate lo spazio attiguo necessario per la pila degli scarti che verrà alimentata nel corso della partita. Le carte Unità devono sempre essere piazzate a faccia in giù (sia nel mazzo che nella pila degli scarti).

REGNO

Il Regno di un giocatore è composto dalle Unità e dagli Edifici che ha di fronte a sé.



Ogni giocatore ha 4 spazi disponibili per mettere in gioco le proprie Unità: 2 Davanti **1** e 2 Dietro **2**. Gli Edifici costruiti durante la partita vanno piazzati vicino alle Unità **3**. Gli Edifici rimanenti sono tenuti in disparte e possono essere guardati in qualsiasi momento.

ANATOMIA DI UNA CARTA EDIFICIO

Gli Edifici sono di 2 livelli: il livello **1** (fronte) e il livello **2** (retro). Gli Edifici di livello 2 fanno guadagnare più Punti Leggenda e forniscono un'abilità aggiuntiva.

- 1** Nome dell'Edificio
- 2** Livello dell'Edificio: **1** o **2**
- 3** Punti Leggenda guadagnati alla fine del gioco

- 4** Costo di costruzione del livello **1**
- 5** Costo di costruzione del livello **2**
- 6** Abilità dell'Edificio



Un Edificio di **livello 1** fornisce **1 abilità**, mostrata nell'area marrone



Un Edificio di **livello 2** fornisce **2 abilità**, indicate nelle aree grigie.

OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori fanno crescere il proprio Regno schierando Unità e costruendo Edifici. I Punti Leggenda vengono guadagnati attraverso guerre, costruzioni e abilità delle carte. Alla fine del quarto turno di gioco, il giocatore con più Punti Leggenda è il vincitore

SEQUENZA DI GIOCO

Una partita è composta da 4 turni divisi in 6 fasi consecutive. Durante ciascuna fase, tutti i giocatori devono sempre svolgere le loro attività **contemporaneamente**. Le 6 fasi del turno sono le seguenti:

- 1] RECLUTAMENTO
- 2] SCHIERAMENTO
- 3] GUERRE
- 4] RENDITA
- 5] COSTRUZIONE
- 6] DECADIMENTO

Il turno di gioco finisce dopo la fase Decadimento.



1] RECLUTAMENTO

I giocatori selezionano le Unità che intendono schierare.

Ogni giocatore riceve, dal relativo mazzo, **5 carte Unità**. **Dopo averle osservate, ne tiene una a sua scelta, poi passa le 4 carte rimanenti al vicino alla propria sinistra** ("draft"). Tra queste 4 nuove carte, **i giocatori nuovamente ne scelgono una** e passano le rimanenti al vicino alla propria sinistra. Si procede in questo modo finché **tutti i giocatori hanno formato una mano di 5 carte**.



Max riceve 5 carte all'inizio della fase. Decide di tenere Reliquia per sé, poi passa le 4 carte rimanenti al vicino alla sua sinistra.



Allo stesso tempo, riceve 4 carte dal vicino alla sua destra. Ne tiene di nuovo una che aggiunge alla sua mano, prima di passare le 3 carte rimanenti al vicino alla sua sinistra. E così via...

Ad ogni turno cambia la direzione in cui si passano le carte: a sinistra nei turni dispari (1 e 3), a destra nei turni pari (2 e 4). Dopo che tutti hanno ottenuto 5 nuove carte, ogni giocatore deve aggiungere alla mano tutte le proprie carte non giocate nei turni precedenti.

Nota: Se il mazzo delle carte Unità finisce, mescolate la pila degli scarti per formarne uno nuovo.



2] SCHIERAMENTO

I giocatori mettono in gioco nel loro Regno le Unità della loro mano.

Numero di posti disponibili

Per schierare le proprie Unità, ogni giocatore ha 4 posti disponibili davanti a sé: 2 Davanti e 2 Dietro. Questo è il numero massimo di Unità che è possibile avere nel proprio Regno all'inizio della partita. In seguito, sarà possibile disporre di un quinto posto, Davanti (vedi  **5] Costruzione**).

Ogni giocatore seleziona dalla propria mano le Unità che intende schierare nel proprio Regno. Le carte Unità non schierate (tenute nella propria mano) devono essere scartate, anche se **i giocatori possono tenere una Unità** che deve essere piazzata sulla rispettiva carta riassuntiva. Potrà essere usata nel turno successivo.

Le Unità prescelte vengono piazzate **a faccia in giù** nei posti disponibili nel rispettivi Regni. Tutti i giocatori agiscono simultaneamente.

Se i giocatori non hanno spazio nel Regno, **possono liberamente scartare Unità già in gioco o spostarle da uno spazio a un altro**.

Quando tutti hanno finito di giocare, si rivelano **simultaneamente** le Unità messe in gioco e **pagando il relativo costo in Oro**.

Se un giocatore non ha abbastanza Oro, deve scartare tutte le Unità per le quali non può pagare il costo. **Non va mai pagato il costo** per Unità messe in gioco durante un qualsiasi turno precedente.



Giulia vuole giocare 2 nuove Unità quando ne ha già altre 3 in gioco. Decide di fare spazio nel suo Regno scartando Signore del Tempo e spostando Cacciatore da Davanti a Dietro.

Piazza poi, a faccia in giù nei 2 spazi disponibili, le 2 Unità che intende mettere in gioco.



Quando tutti sono pronti, Giulia rivela queste carte appena giocate e paga 3 Oro: 2 per Demone e 1 per Minatore.

Un'icona  indica un'abilità che può essere attivata una volta sola, appena l'Unità viene rivelata. Ricorda: Durante questa fase, i giocatori attivano tutte le abilità delle Unità e degli Edifici del proprio Regno che abbiano un simbolo .

3] GUERRE

I Regni combattono tra loro per guadagnare Punti Leggenda.

Ogni giocatore determina la forza del proprio Regno sommando la forza  delle Unità **che ha Davanti**. Un valore che presenta un * su un , significa che quella carta ha un'abilità che potrebbe modificare la sua forza.



Con Demone e Taglialegna Davanti nel suo Regno, Max ha forza pari a 9.

Ogni giocatore poi mette a confronto la forza del proprio Regno con quella dei suoi 2 vicini, a destra e a sinistra. Se un giocatore ha forza **maggiore o uguale** a quella di un vicino, vince una Guerra. **Ogni Guerra vinta fa guadagnare 3 Punti Leggenda (PL)**. In caso di pareggio, **entrambi i giocatori vincono la Guerra** e guadagnano 3 Punti Leggenda.

Paolo

Andrea



Max

Giulia

Max vince 2 Guerre, contro Paolo e Giulia. Anche Andrea vince 2 Guerre, contro Paolo e Giulia. Paolo vince una sola Guerra contro Andrea, e Giulia non vince nessuna Guerra. Max e Andrea guadagnano 6PL a testa, Paolo guadagna 3PL, e Giulia non guadagna nulla.

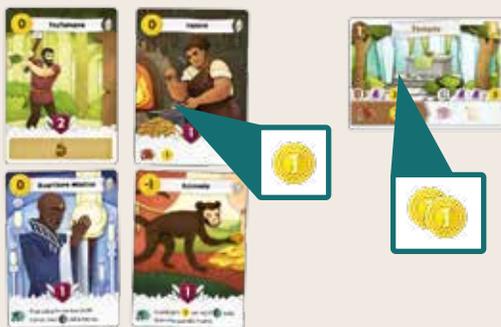
Ricorda: Durante questa fase, i giocatori attivano tutte le abilità delle Unità e degli Edifici del proprio Regno che abbiano un simbolo .



4] RENDITA

I Regni producono la loro rendita d'Oro.

Ogni giocatore guadagna 2 Oro dalla riserva, più l'Oro prodotto da eventuali abilità delle Unità e degli Edifici del proprio Regno che abbiano un simbolo .



Con il suo Regno, Giulia guadagna 5 Oro: la quantità base di 2 + 1 da Fabbro + 2 da Tempio.

Ricorda: Durante questa fase, i giocatori applicano tutte le abilità delle Unità e degli Edifici del proprio Regno che abbiano un simbolo .



5] COSTRUZIONE

I giocatori possono usare le proprie risorse ,  e  per mettere in gioco Edifici nel proprio Regno.

I giocatori non spendono mai risorse: per costruire o migliorare un Edificio è necessario che le Risorse richieste siano prodotte da carte Unità o Edificio presenti nel Regno all'inizio di questa fase.

Ogni giocatore può effettuare una sola azione di Costruzione tra le due opzioni seguenti:

1. COSTRUIRE UN EDIFICIO

oppure

2. MIGLIORARE UN EDIFICIO

1. COSTRUIRE UN EDIFICIO

Il giocatore può mettere in gioco uno **dei 5 Edifici che ha ricevuto all'inizio della partita** e che non ha ancora costruito. Lo può giocare dal **lato di livello 1** oppure **direttamente dal lato di livello 2**. In entrambi i casi, deve pagare sia il **costo del Terreno** sia il **costo in Risorse** di tale Edificio.

Costo del Terreno: Quando costruiscono un nuovo Edificio, i giocatori devono pagare **2 Oro per ogni Edificio già presente** nel loro Regno.

Costo in Risorse: Ogni giocatore deve disporre di tutte le Risorse necessarie per coprire il costo di costruzione dell'Edificio. Tali risorse devono essere prodotte da Edifici e Unità già presenti nel suo Regno. Per costruirlo di **livello 1**, devono essere prodotte le **risorse indicate dall'icona 1**.

Per costruirlo direttamente di **livello 2**, devono essere prodotte **le risorse indicate SIA dall'icona 1 SIA dall'icona 2**.

Costo livello 1



Costo livello 2



Enrico vuole costruire la Taverna. Ha già 2 Edifici nel suo Regno, quindi deve pagare 4 Oro come costo del Terreno. Le sue Unità producono ,  e , il che gli permette di pagare **1** e **2** e mettere l'Edificio in gioco sul lato di livello **2**.

2. MIGLIORARE UN EDIFICIO

Per **migliorare** un Edificio già costruito facendolo passare dal **livello 1** al livello **2**, il giocatore deve pagare il **costo in Risorse indicato dall'icona 2**. **Non si paga il costo del Terreno.** Il giocatore gira semplicemente l'Edificio sul lato del livello **2**.



6] DECADIMENTO

Le Unità Invecchiate muiono, e tutte le altre avanzano d'età.

Tutte le Unità che hanno sopra **uno o più segnalini Vecchiaia** muiono: vengono **scartate**. Un **segnalino Vecchiaia** viene poi aggiunto a ogni Unità ancora in gioco.



Denis vuole migliorare la sua Città. Quindi usa Spirito della Foresta, che produce abbastanza per pagare il costo indicato da .

Spazio Unità Aggiuntivo

Qualsiasi giocatore con almeno un Edificio di livello in gioco ha diritto di un quinto spazio, situato Davanti, dove potrà mettere in gioco una Unità aggiuntiva. Cinque spazi è la dimensione massima che qualsiasi regno può raggiungere. Il bonus è indicato dall'icona vicino al nome di ogni Edificio di livello .



Colosso e Contadino hanno un segnalino Vecchiaia . Muiono e vengono scartate.

Denis ora ha solo 2 Unità rimaste nel suo Regno. Deve piazzare un segnalino Vecchiaia su ognuna di esse.



Ricorda: Durante questa fase i giocatori applicano tutte le abilità delle Unità e degli Edifici del proprio Regno che abbiano un simbolo .

FINE DEL TURNO

Una volta finita la fase Decadimento, il segnalino Tempo viene spostato avanti di uno spazio. Inizia un nuovo turno di gioco.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce alla fine del turno 4. I giocatori aggiungono al loro punteggio i Punti Leggenda indicati sugli Edifici che hanno costruito. Il giocatore con il totale di Punti Leggenda più alto è il vincitore. In caso di pareggio tra giocatori, il vincitore è quello con più Oro. Se sono ancora in pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

Grazie alla Taverna di livello che ha appena costruito, Enrico per ora avrà diritto ad avere 5 Unità schierate nel suo Regno.

Ricorda: Durante questa fase, i giocatori applicano tutte le abilità delle Unità e degli Edifici del proprio Regno che abbiano un simbolo .

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Le seguenti modifiche vengono usate per partite a 2 giocatori. Raccomandiamo che i giocatori abbiano già giocato almeno una partita con le regole normali prima di sperimentare la variante a 2 giocatori.

RECLUTAMENTO

Entrambi i giocatori ricevono **9 carte Unità** all'inizio (invece di 5). Quando un giocatore tiene una carta, deve poi scartarne una a sua scelta prima di passare le carte rimanenti al suo avversario.

GUERRE

Se un giocatore ha forza maggiore o uguale a quella del suo avversario, **vince una Guerra**, come nelle regole normali. Se la sua forza è maggiore o uguale al **doppio della forza del suo avversario, il giocatore vince 2 guerre**.

PRECISAZIONI SULLE CARTE

- Un'Unità **muore** solo quando viene scartata durante la fase .
- Se si verifica un conflitto quando si risolvono due abilità contemporaneamente, il giocatore che si trova più avanti nel tracciato del Punteggio attiva per primo la propria abilità. In caso di pareggio, gioca per primo il giocatore con meno Oro. Se il pareggio non è ancora risolto, l'ordine di gioco viene determinato casualmente.

Unità



Golem

Se non hai un Edificio di livello  nel tuo Regno quando schieri il Golem, hai comunque solo 4 spazi per schierare Unità durante questo turno.



Mastro Architetto

L'abilità del Mastro Architetto permette di comprare qualsiasi combinazione di risorse.



Kraken

Durante la fase  applica la sua abilità ad ogni Unità che muore nel tuo regno, incluso lo stesso Kraken, se muore durante questo turno.



Scimmia

La Scimmia ti fa guadagnare 1 Oro quando viene schierata. Questo Oro può essere usato immediatamente per pagare per lo schieramento di altre Unità.



Guaritore Mistico

Aggiungi un segnalino  sull'Unità salvata dal Guaritore Mistico durante questo turno, così come su tutte le altre unità sopravvissute. Guaritore Mistico può salvare se stesso dalla morte.



Orco

La quantità base di 2 Oro guadagnata nella fase  deve essere tenuta in conto quando si determina il bonus di forza dell'Orco.



Chiaroveggente

Applica la sua abilità ad ogni Unità che muore nel tuo Regno, inclusa la Chiaroveggente stessa, se muore durante questo turno.



Mutaforma

Scarta il Mutaforma appena viene rimpiazzato dall'Unità appena pescata. Non dimenticare di aggiungere un segnalino  su questa Unità e applicare la sua abilità della fase  se presente.

Edifici



Tempio

Ogni livello del Tempio può essere pagato o con la quantità richiesta di , o pagando la quantità indicata d'Oro.

Paper Tales è un gioco creato da Masato Uesugi, illustrato da Christine Alcouffe, pubblicato da Catch Up Games e distribuito da Blackrock Games. Graphic design: Manoël Verdier. Layout: Clément Milker. Copyright (C) Catch Up Games, France - Tutti i diritti riservati

Paper Tales è pubblicato in Italia da MS Edizioni/Magic Store Srl www.msedizioni.it - info@msedizioni.it
Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani. Traduzione: Ginevra Pavone.
Impaginazione: Paolo Veronica. Revisione Testi: www.balenaludens.it