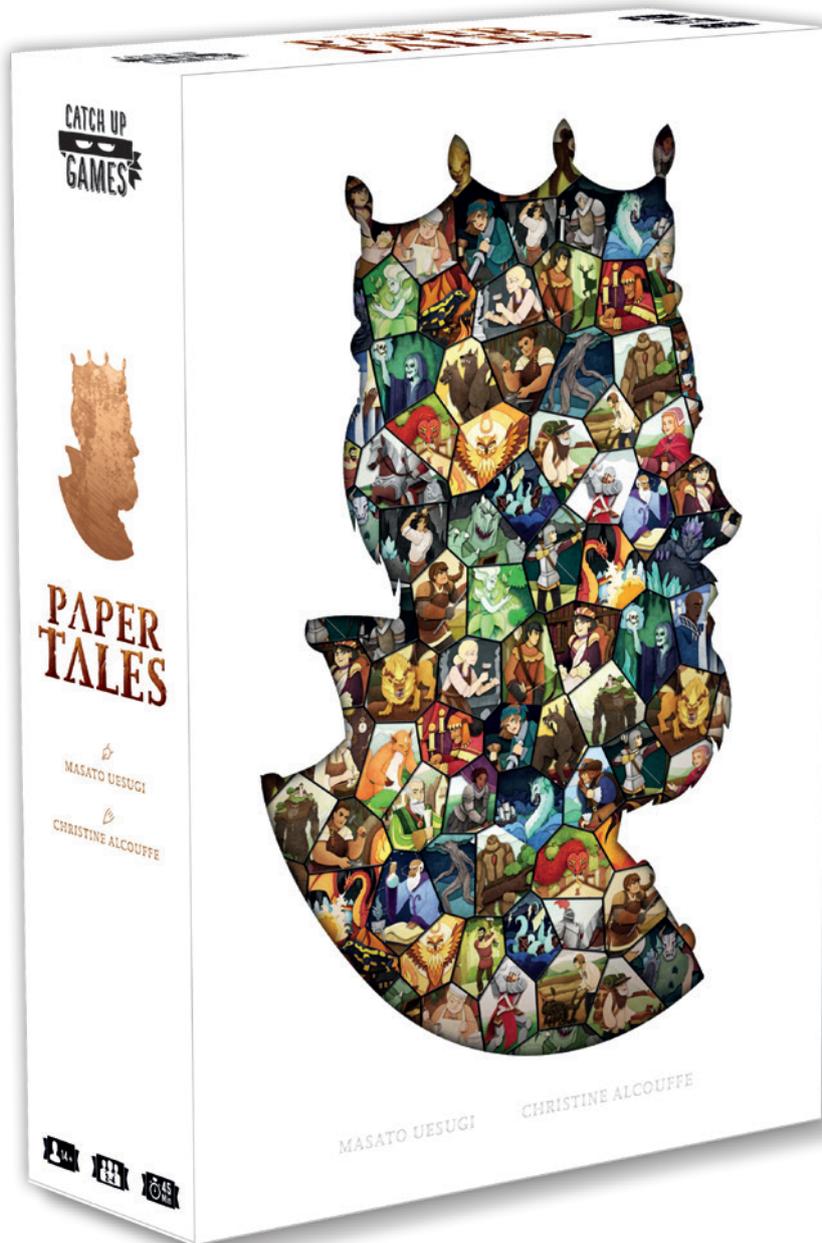


# PAPER TALES

*Dossier de presse*



**Sortie le 29 septembre 2017**

Dans **Paper Tales**, vous incarnez un puissant souverain dans un monde médiéval fantastique. Et vous n'avez qu'une seule ambition... **Faire entrer votre Royaume dans la légende !**

Durant la partie vous choisissez et déployez les cartes Unités qui composent votre Royaume. Vous les sélectionnez pour leurs aptitudes en fonction de vos objectifs et de vos ressources.



Certaines sont prédisposées pour faire la guerre à vos voisins. D'autres produisent les matières premières qui vous permettent de construire de puissants bâtiments. **Toutes disposent de capacités vous permettant, d'une manière ou d'une autre, de remporter des Points de Légende.** C'est à vous de mettre en place les meilleures combinaisons entre les différents pouvoirs des cartes Unités. Tout est fonction de votre stratégie... et de vos finances.



Mais les Unités sont menacées par le temps qui passe et finissent par mourir de vieillesse. Vous devez anticiper leur disparition et les remplacer habilement pour poursuivre votre stratégie. Ou, au contraire, vous orienter vers de nouvelles options de développement.

Heureusement, les Bâtiments que vous construisez dans votre Royaume résistent à l'épreuve du temps. **En synergie avec vos cartes Unités**, ces Bâtiments vous permettent de soutenir votre stratégie sur le long terme.



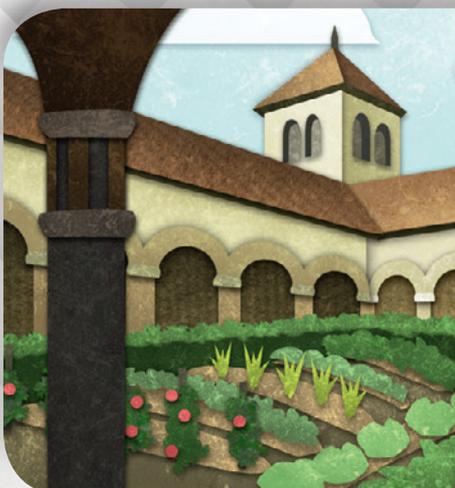
# Un jeu rapide, des choix cornéliens

Paper Tales est un jeu **rapide** et **dynamique**. Avec seulement 4 tours de jeu, les parties se jouent en **une demi-heure**. A chaque tour, les joueurs accomplissent leurs actions en **simultané**. Le système garantit **un jeu sans temps-mort** et une durée de partie courte, que l'on joue à 2, 3, 4 ou 5 joueurs. Mais vous serez en permanence confrontés à des **dilemmes cruciaux**.



A chaque tour vous recrutez 5 nouvelles cartes Unités que vous devez jouer ou défausser. Mais **vous ne pouvez en posséder que 4 en permanence** dans votre Royaume. Il vous faut **choisir entre conserver vos Unités en jeu, ou les remplacer** par celles que vous venez de recruter. A moins que vous ne profitiez du recrutement pour subtiliser les cartes favorisant vos adversaires.

La durée de vie de vos Unités est de deux tours, après quoi vous devez les défausser. Même **les combinaisons les plus puissantes ne durent qu'un temps** et vous devez recruter vos Unités avec sagesse pour renouveler votre stratégie. **Tout au long de la partie il faut vous adapter** à la situation et aux Unités à votre disposition. Parfois il vaut mieux défausser une Unité en jeu et avancer sa disparition pour vous orienter sur une nouvelle stratégie plus payante.



Les Bâtiments résistent au vieillissement et tiennent une part prépondérante dans la conduite de votre partie. Avec **deux niveaux de développement**, ils vous offrent **des capacités qui permettent d'orienter et de soutenir votre stratégie**. Mais vous ne pouvez construire qu'un seul Bâtiment par tour et ils coûtent de plus en plus cher. Avoir plusieurs Bâtiments augmente vos possibilités, mais **se contenter d'un ou deux permet d'en tirer les meilleurs bénéfices**.

## Une nouvelle édition enrichie



Paper Tales est la nouvelle édition de Vorpals, un jeu de Masato Uesugi, auto-édité au Japon en 2011. Depuis, il a connu un important succès dans son pays d'origine en se vendant à plus de 5000 exemplaires. Un record dans un pays où le jeu de société reste encore relativement confidentiel. Il a également été classé 2ème au Japan Boardgame Prize en 2012.

C'est en travaillant sur l'édition française d'un autre jeu de Masato (**Twelve Heroes**) que Clément et Sébastien de Catch Up Games, se sont intéressés à Vorpals. Le jeu les a immédiatement séduits par ses règles simples, les choix cornéliens qu'il offre, sa forte rejouabilité et son équilibrage finement ciselé. Ils ont alors proposé à Masato de travailler conjointement sur une édition française.



Les six années qui se sont écoulées entre les deux versions du jeu, ainsi que sa longévité sur le marché ludique nippon, ont validé le gameplay et l'équilibrage du jeu. Paper Tales reprend quasiment à l'identique les mécanismes du jeu d'origine, éprouvés par des milliers de parties. Cette nouvelle édition apporte toutefois son lot de nouveautés. L'iconographie a été repensée afin de rendre le jeu fluide et accessible, même lors des premières parties. De nouvelles cartes Unités, sorties au Japon après l'édition du jeu, ont été intégrées au jeu, offrant une édition française enrichie par rapport à la version originale.



Les illustrations ont été entièrement revues. Elles ont été confiées à Christine Alcouffe, illustratrice de talent, qui fait ici ses premiers pas dans le monde du jeu de société. Christine est passionnée de jeux, et c'est après avoir partagé avec elle une partie de Vorpals que Clément et Sébastien lui ont proposé d'illustrer Paper Tales. Elle a apporté au jeu sa vision personnelle de l'univers, à travers un parti pris graphique original qui a rapidement convaincu Clément et Sébastien qu'ils avaient fait le bon choix.



# Informations pratiques

**Paper Tales** est un jeu édité par **Catch Up Games** et distribué par **Blackrock** en France et à l'international. Le jeu sort dans le réseau des boutiques spécialisées le 29 septembre 2017, au prix public conseillé de 29,90€.



**81** cartes Unité  
**25** cartes Bâtiment  
**5** cartes aide de jeu  
**40** jetons Or  
**30** jetons Âge  
**1** piste de score  
**5** marqueurs de score  
**1** pion Temps  
**1** règle du jeu

**Nombre de joueurs :** 2 à 5

**Âge :** à partir de 12 ans

**Durée de la partie :** 30 minutes

**Type :** jeu de cartes

**Thème :** médiéval-fantastique

**Taille de la boîte :** 275 x 190 x 65

**Distribution :** Blackrock

**Date de sortie :** 29 septembre

**Prix public :** 29,90 €

## Paper Tales par Catch Up Games



Catch Up Games est une maison d'édition lyonnaise fondée en 2014 par Clément et Sébastien. Passionnés de jeux de société depuis de nombreuses années, ils se sont retrouvés autour du désir commun d'éditer des jeux proposant **un matériel de qualité** et **des mécanismes originaux**. Leur souhait est de travailler en étroite collaboration avec les auteurs qu'ils éditent afin de

**proposer des jeux à la forte personnalité**. Ils n'hésitent pas à donner leur chance à des auteurs et des artistes peu ou pas connus du milieu ludique.

**Paper Tales** est le cinquième jeu édité par Catch Up Games, après **Sapiens** (2015), **SOL** (2016), **Freak Shop** (2016) et **Twelve Heroes** (2017).