

PAPER TALES

AU-DELÀ DES PORTES



Aveuglés par leur quête de puissance, les Royaumes font progressivement sauter, un à un, les verrous des savoirs interdits. En des lieux occultes et illicites, nécromants et alchimistes creusent chaque jour un peu plus profond, vers les portes de l'Outre-Monde. Au risque de réveiller quelque chose qui les dépasse...

PRÉSENTATION

Cette extension contient **20 nouvelles Unités** et **6 nouveaux Bâtiments**, que vous pouvez inclure ensemble ou séparément, quel que soit le nombre de joueurs. Elle vous fournit également le matériel nécessaire pour **le nouveau mode solo** et pour **un 6ème et un 7ème joueur**.

MATÉRIEL

20 cartes Unité, 30 cartes Bâtiment, 7 tuiles Bâtiment, 4 jetons « 50 » pour les joueurs dépassant 50 Points de Légende en cours de partie.

Le matériel pour les 6ème et 7ème joueurs : 22 cartes Bâtiment, 2 marqueurs de score et 2 cartes Aide de jeu.

Le matériel pour le mode solo : 20 cartes Nécropole, 4 cartes Difficulté et 1 carte Aide du mode solo.

Les cartes de cette extension sont identifiées par l'icône .

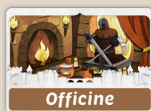
AJOUTER DES CARTES

NOUVELLES UNITÉS

Ajoutez simplement ces 20 nouvelles cartes Unité à la pioche au moment de la mise en place.

NOUVEAUX BÂTIMENTS

À la mise en place, chaque joueur prend **une Mine, une Taverne, un Temple** et **une Ville**. Mélangez les 7 tuiles Bâtiment, face cachée, et révélez-en 3 au hasard. Tous les joueurs prennent **les 3 cartes Bâtiment correspondantes**. Chaque joueur débute donc la partie avec **les 7 mêmes Bâtiments**.



JOUER EN SOLO - L'ARMÉE DU ROI LICHE

Dans ce mode, un joueur affronte seul le puissant Roi Liche et ses serviteurs, réveillés par les agissements occultes des Royaumes humains.

MISE EN PLACE

Placez la piste de score sur la table **a**. Constituez les réserves de jetons Or et Age **b** et prenez 3 Or **c** de la réserve d'Or. Choisissez une couleur et prenez la carte Aide de jeu **d** et le marqueur de score correspondants. Prenez la carte d'aide du mode solo **e** et choisissez un second marqueur d'une autre couleur, pour représenter le score du Roi Liche. Placez les deux marqueurs de score sur la case 0 de la piste de score **f**. Prenez vos Bâtiments pour la partie: 5 avec les règles normales, ou 7 si vous jouez avec les nouveaux Bâtiments de cette extension **g**. Constituez la pioche des cartes Unité **h**, en incluant ou non les nouvelles Unités de cette extension. Triez les cartes Nécropole en 5 piles distinctes, en regroupant les cartes dont le dos est identique. Mélangez chaque pile et tirez au hasard, sans la regarder, une carte de chacune d'elles.

BUT DU JEU

L'objectif du joueur est de terminer la partie avec **davantage de Points de Légende** que le Roi Liche.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue toujours en 4 tours, lors desquels le joueur enchaîne les 6 phases du tour dans leur ordre habituel :



1] RECRUTEMENT



2] DÉPLOIEMENT



3] GUERRES



4] REVENU



5] CONSTRUCTION



6] ÂGE

Les phases se déroulent pour le joueur comme dans une partie à plusieurs, à l'exception des **phases de Recrutement et de Guerre qui sont modifiées**.

Face au joueur, le Roi Liche ne déploie pas d'Unités et ne construit pas de Bâtiments. Il marque des Points de Légende grâce à ses cartes Nécropole.

ANATOMIE D'UNE CARTE NÉCROPOLE

- 1 Gain immédiat :** le Roi Liche gagne ces PL une fois, quoi qu'il arrive.
- 2 Bonus de Quête :** le Roi Liche peut gagner ces PL à chaque tour, chaque fois qu'il remplit la condition énoncée.
- 3 Forces :** valeurs militaires des armées Noire  et Violette  du Roi Liche.
- 4 Icône de tour :** tour auquel la carte peut arriver en jeu.





1] RECRUTEMENT

Le joueur sélectionne les Unités qu'il pourra déployer par la suite. Les cartes non sélectionnées rejoignent les Enfers.

LES ENFERS

Les cartes que vous ne recrutez pas pour votre Royaume vont dans une pile clairement distincte de la pioche et de la défausse : **les Enfers**. A la fin de la phase de Recrutement, ces cartes permettent au Roi Liche de gagner **les Bonus de Quête de ses cartes Nécropole**.

SÉLECTION DES UNITÉS

Prenez **5 cartes Unité** de la pioche, **conservez-en une** de votre choix et placez **les 4 cartes restantes dans les Enfers**. Prenez **4 nouvelles cartes Unité** de la pioche, **conservez-en une** de votre choix et placez **les 3 restantes dans les Enfers**. Prenez **3 cartes Unité** de la pioche, **conservez-en une** de votre choix et placez **les 2 restantes dans les Enfers**.

Mélangez, sans les regarder, les **9 cartes** des Enfers.

Prenez **les deux cartes du dessus de cette pile**, **conservez-en une** de votre choix et remettez la carte restante sous la pile. Prenez **une dernière carte, du dessus de la pile des Enfers**, et conservez-la.



Christine a déjà sélectionné un Colosse et un Bûcheron lors de cette phase. Elle pioche 3 cartes et garde la Maîtresse du temps. L'Aventurière et le Mineur rejoignent la pile des Enfers.



Elle mélange ensuite la pile des Enfers, face cachée, et en pioche les deux premières cartes.

GAINS DU ROI LICHE

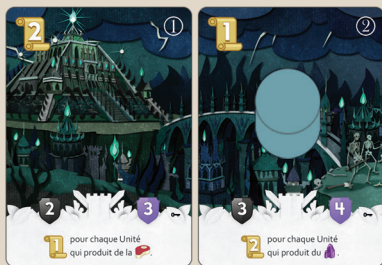
En fin de phase de Recrutement, **une fois que vous avez recruté 5 cartes Unité** pour votre Royaume, le Roi Liche marque des Points de Légende via ses cartes Nécropole.

Gain immédiat : le Roi Liche marque les Points de Légende indiqués en haut à gauche de la carte Nécropole du tour en cours. Celle sur laquelle se trouve le pion Temps.

Bonus de Quête : pour **chaque carte Nécropole déjà révélée**, le joueur vérifie, parmi les 7 cartes des Enfers, combien remplissent la condition associée au Bonus de Quête, en bas de carte. Pour chacune de ces Unités, le Roi Liche gagne le Bonus de Quête indiqué.

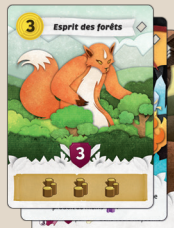
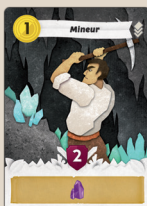
Pour le déclenchement des Bonus de Quête, **les Unités ont toujours la Force indiquée dans leur bouclier**, et on considère que **toute condition spécifique liée à la production d'une ressource est toujours remplie**.

Plus la partie avance et plus le Roi Liche peut cumuler de Bonus de Quête.



Au moment du décompte du tour 2, le Roi Liche gagne immédiatement 1PL. Puis il gagne ses Bonus de Quête en fonction des Enfers. Le Bonus de la première carte Nécropole lui rapporte 1PL (1 x 1PL). Celui de la deuxième lui rapporte 6PL (3 x 2PL).

Le score du Roi Liche progresse donc au total de 8 PL (1 + 1 + 6) à cette phase.



Une fois que le Roi Liche a gagné ses Points de Légende, **toutes les cartes des Enfers sont placées dans la défausse**, et la phase de recrutement s'achève.

Note : pendant la phase de Recrutement, le joueur est libre de regarder à tout moment les cartes des Enfers et de la défausse.



3] GUERRES

Vous livrez une guerre contre chacune des deux armées du Roi Liche,  et , pour remporter des Points de Légende.

Révélz la prochaine carte Nécropole de la ligne sans avancer le pion Temps. Pour ce tour, la force de l'armée Noire est obtenue en additionnant la valeur indiquée dans le bouclier noir  de la carte Nécropole **du tour en cours** (celle où se trouve le pion Temps) et la valeur indiquée dans le bouclier noir  de la carte **du tour suivant** (celle que vous venez de révéler).

La force de l'armée Violette est obtenue de la même manière, en additionnant les valeurs indiquées dans les boucliers violets  de ces deux cartes.



Christine joue la phase de Guerres du deuxième tour de jeu. Elle retourne la 3ème carte Nécropole et calcule les Forces des deux armées, Noire et Violette. L'armée Noire totalise  ( + ) et l'armée Violette  ( + ).

Vous calculez la force de votre Royaume selon les règles normales, et livrez **une Guerre contre chaque armée du Roi Liche**. Vous gagnez 3 Points de Légende par Guerre remportée.

Le Roi Liche gagne **1 point de Légende pour chaque Guerre remportée** par l'une de ses armées contre votre Royaume.

En cas d'égalité lors d'une Guerre, votre Royaume et l'armée adverse remportent tous deux cette Guerre.



Avec l'Esprit des forêts et le Golem à l'avant, la Force du Royaume de Christine est de 6. Elle remporte une seule Guerre, à la faveur de son égalité contre l'armée Noire, et marque donc 3 Points de Légende. En remportant les deux Guerres, le Roi Liche marque 2 Points de Légende.

FIN DE TOUR

Avancez le pion Temps sur la carte Nécropole suivante, puis débutez un nouveau tour.

FIN DU JEU

A la fin du tour 4, lorsque vous déplacez le pion Temps sur la dernière carte Nécropole, la partie s'achève. Vous remportez les Points de Légende pour les Bâtiments construits dans votre Royaume. **Le Roi Liche remporte le Gain immédiat indiqué sur sa carte Fin.** Vous gagnez la partie si vous totalisez plus de Points de Légende que lui. En cas d'égalité, c'est le Roi Liche qui l'emporte.

Paper Tales, Au-delà des portes est un jeu de Masato Uesugi, illustré par Christine Alcouffe, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games.

Graphisme : Manoël Verdiel - Mise en page : Clément Milker. Février 2018 - Catch Up Games