



Był taki czas, dawno, dawno temu, kiedy po ziemi chodziło mnóstwo fantastycznych stworzeń, a świat targany był przez nieustające heroiczne wojny.

Paper Tales są ostatnim zachowanym reliktem tych zapomnianych czasów.

Nadeszła chwila, by ponownie otworzyć tę księgę i uwolnić legendarne wieki!

Paper Tales to gra karciana przeznaczona dla 2-5 graczy. Zbieraj Punkty Legendy, by na nowo napisać swoją własną Historię. W każdej turze wybieraj najlepszy zestaw Jednostek, które symbolizują chwałę twojego królestwa. Tocz wojny i zbieraj osiągnięcia. Musisz jednak pamiętać, że miejsce w twoim Królestwie jest ograniczone, a Jednostki będą przemijać w nieubłaganym upływie czasu.

PAPER TALES

ZAWARTOŚĆ

- 1 Tor punktacji **a**
- 1 drewniany znacznik Czasu **b**
- 30 Monet o wartości 1 (w kolorze żółtym) **c**
- i 10 Monet o wartości 5 (w kolorze szarym) **c**
- 30 znaczników Przemijania **d**
- 5 Kart Pomocy Gracza **e**
- 5 drewnianych znaczników punktacji **f**
- 25 kart Budynków (po 5 dla każdego gracza) **g**
- 81 kart Jednostek **h**



SUROWCE

Niektóre Budynki i Jednostki produkują surowce, oznaczone ikonami , , i .

Surowce te nigdy nie pojawią się w formie materialnej jako np. żetony: są dostępne tak długo, jak długo karta, która je produkuje, znajduje się w grze. Surowce są potrzebne do wznoszenia budowli oraz do aktywowania zdolności niektórych kart.

OPIS KARTY JEDNOSTKI

- 1** Nazwa Jednostki
- 2** Liczba takich samych Jednostek dostępnych w grze
- 3** Koszt wystawienia Jednostki
- 4** Siła Jednostki
- 5** Zdolność karty
- 6** Faza aktywacji zdolności
- 7** Produkowane Surowce



PRZYGOTOWANIE GRY

Położ Tor Punktacji **a** na środku stołu. Znacznik Czasu postaw na pierwszym polu Tury **b**.

Przygotuj dwie pule Monet **c** i stos znaczników Przemijania **d**. Każdy gracz otrzymuje 3 Monety z puli Monet. Gracze nie ukrywają swoich Monet.

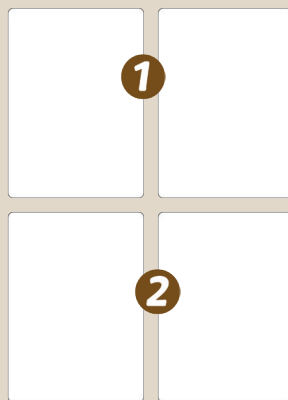
Każdy gracz wybiera kolor, otrzymuje odpowiadającą mu Kartę Pomocy Gracza **e** i znacznik punktacji. Znaczniki punktacji należy umieścić na cyfrze 0 Toru Punktacji **f**.

Gracze otrzymują zestaw pięciu kart Budynków (Miasto, Karczma, Kopalnia, Świątynia, Koszary) **g**. Są to Budynki, które będzie można wznosić w czasie rozgrywki.

Potasuj wszystkie karty Jednostek i odłóż je na stos rewersem do góry **h**. Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych - tutaj trafiać będą karty, które odrzucisz w trakcie gry, odkładaj je rewersem do góry.

KRÓLESTWO

Królestwo tworzy się z Jednostek i Budynków, które gracz wykłada przed sobą w trakcie rozgrywki.



Każdy gracz ma do dyspozycji 4 miejsca, na które może wykładać swoje Jednostki: 2 na Przodzie **1** i 2 z Tyłu **2**.

Budynki wybudowane w trakcie rozgrywki kładziemy obok Jednostek **3**. Pozostałe karty Budynków trzymane są z boku, aby mogły zostać użyte później.

OPIS KARTY BUDYNKU

Budynki posiadają 2 poziomy: poziom **1** (awers) i poziom **2** (rewers). Dzięki 2 poziomowi Budynków gracz zdobywa więcej Punktów Legendy i otrzymuje dodatkowe zdolności.

- 1** Nazwa Budynku
- 2** Poziom budynku **1** lub **2**
- 3** Punkty Legendy zdobywane na koniec gry
- 4** Cena wzniesienia Budynku na **1** Poziom
- 5** Cena wzniesienia Budynku na **2** Poziom
- 6** Zdolności Budynku



Poziom 1 Budynku zapewnia 1 zdolność, przedstawioną na brązowym obszarze.



Poziom 2 Budynku zapewnia 2 zdolności, przedstawione na szarych obszarach.

CEL GRY

Gracze rozwijają swoje Królestwo poprzez wystawianie Jednostek i wznoszenie Budynków. Zdobywają Punkty Legendy dzięki wojnom, budowom i zdolnościom na kartach. Zwycięzca zostaje gracz, który po 4 turach będzie miał najwięcej Punktów Legendy.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 4 tur. Tura złożona jest z 6 następujących po sobie faz. Każda faza rozgrywana jest **jednocześnie** przez wszystkich graczy. Fazy te przedstawiają się następująco:

- 1] REKRUTACJA
- 2] WYSTAWIANIE
- 3] WOJNY
- 4] DOCHÓD
- 5] BUDOWANIE
- 6] PRZEMIJANIE

Tura gry kończy się po fazie Przemijania.

1

1] REKRUTACJA

Gracze wybierają Jednostki, które będą mogli wystawić później.

Każdy gracz dobiera **5 kart Jednostek** ze stosu, a następnie **zatrzymuje jedną wybraną przez siebie kartę i podaje pozostałe 4 karty osobie po swojej lewej stronie**. Z otrzymanych 4 kart gracze ponownie wybierają jedną, a pozostałe podają graczowi po lewej. Sytuacja powtarza się, dopóki **każdy z graczy nie będzie miał na ręce 5 wybranych kart**.



Gosia dobrała 5 kart na początku fazy Rekrutacji. Postanowiła zatrzymać Relikt dla siebie, a następnie podała pozostałe karty osobie siedzącej po jej lewej stronie.



W tym samym czasie Gosia dostała 4 karty od osoby siedzącej po jej prawej stronie. Zostawiła sobie jedną z nich, a resztę oddała sąsiadowi po lewej. I tak dalej...

Kierunek podawania kart zmienia się w zależności od numeru tury: z prawej na lewą stronę w turach 1 i 3, a z lewej na prawą w turach 2 i 4. Na koniec tej fazy każdy gracz dodaje do swojej ręki kartę odłożoną w fazie wystawiania poprzedniej tury.


WAŻNE: Jeśli stos kart się wyczerpie, przetasuj odrzucone karty i utwórz nowy stos.

2

2] WYSTAWIANIE

Gracze wykładają Jednostki z ręki, tworząc przed sobą swoje Królestwo.

Ilość wolnych miejsc

Każdy gracz ma przed sobą 4 wolne miejsca, na których może wystawiać Jednostki: 2 na Przodzie i 2 z Tyłu. Jest to maksymalna liczba Jednostek, jaką gracz może wystawić w tej fazie i posiadać w Królestwie na początku gry. W późniejszym etapie gry będzie możliwość odblokowania 5 miejsc, na Przodzie (zobacz  5] Budowanie).

Każdy gracz wybiera, które Jednostki z ręki chce umieścić w swoim Królestwie. Spośród tych, których nie chce wyłożyć, **wybiera jedną**, a pozostałe odkłada na stos kart odrzuconych. Wybraną kartę gracz odkłada na Kartę Pomocy, gdzie zostanie do następnej Tury. Gracze jednocześnie wykładają na dostępnych miejscach w swoim Królestwie **rewersiem do góry** te Jednostki, które chcą zagrać. Jeśli gracz nie ma już miejsca w swoim Królestwie, **może odrzucić Jednostki znajdujące się na stole albo przestawić je z miejsca na miejsce**. Kiedy gracze już skończą, jednocześnie odkrywają Jednostki, które zagrali i **płacą ich koszt odpowiednią liczbą Monet**. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby Monet, musi

odrzuć wybraną Jednostkę lub Jednostki, za które nie jest w stanie zapłacić. Za Jednostkę kupioną podczas poprzedniej tury **nie trzeba płacić ponownie**.





Kuba chce zagrać 2 nowe Jednostki, podczas gdy już posiada 3 inne w grze. Decyduje się zwolnić miejsce w swoim Królestwie poprzez odrzucenie Zegarmistrzyni i przesunięcie Łowcy z Przodu na Tył.

Następnie kładzie na dwóch wolnych miejscach karty Jednostek, które planował wcześniej wyłożyć, rewersem do góry.



Kiedy wszyscy gracze są gotowi, Kuba odstawia wyłożone karty i płaci ich koszt: 2 Monety za Demona i 1 za Górnika.




Ikona  oznacza zdolność, która może być użyta tylko raz, w chwili odstawienia karty Jednostki.

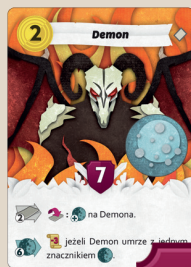
Przypomnienie: Podczas tej fazy gracz używa wszystkich zdolności oznaczonych symbolem  na Jednostkach albo Budynkach, które posiada w swoim Królestwie.



3] WOJNY

Królestwa walczą między sobą, żeby zdobyć Punkty Legendy.

Gracze określają siłę swojego Królestwa poprzez zsumowanie  siły Jednostek znajdujących się na Przodzie. Wartość siły obejmuje również symbol * znajdujący się na , co oznacza, że ta karta ma zdolność, dzięki której można modyfikować jej siłę. 



Z Demonem i Drwalem na Przodzie Królestwa, Gosia ma siłę 9.

Gracze porównują siłę swoich Królestw z sąsiadami po swojej lewej i prawej stronie. Jeśli gracz ma siłę **większą lub równą** siłę jednego ze swoich sąsiadów – wygrywa. **Wygrywanie Wojny** **warte jest 3 Punkty Legendy (PL)**. W przypadku remisu **obydwoj gracze** wygrywają Wojnę i otrzymują 3 Punkty Legendy.

Sebastian


Paweł



Gosia

Kuba


Gosia wygrywa 2 wojny, przeciw Sebastianowi i Kubie. Paweł także wygrywa 2 Wojny, przeciw Sebastianowi i Kubie. Sebastian wygrywa 1 Wojnę przeciw Pawłowi, a Kuba nie wygrywa żadnej. Gosia i Paweł otrzymują 6 PL, Sebastian 3 PL, a Kuba wcale.

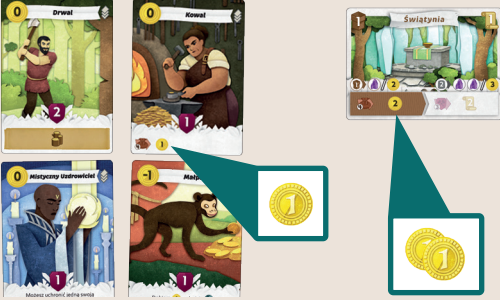
Przypomnienie: Podczas tej fazy gracz używa wszystkich zdolności oznaczonych symbolem  na Jednostkach albo Budynkach, które posiada w swoim Królestwie.

4


4] DOCHÓD

Królestwa produkują dochód w Monetach.

Każdy gracz **otrzymuje 2 Monety** z puli, a także tyle Monet, ile pozwalają zebrać zdolności wskazane poprzez symbol  na Jednostkach i Budynkach w Królestwie.






Krzysiek zdobywa 5 Monet: **2 bazowe Monety + 1 od Kowala + 2 ze Świątyni.**

Przypomnienie: Podczas tej fazy gracz używa wszystkich zdolności oznaczonych symbolem  na Jednostkach albo Budynkach, które posiada w swoim Królestwie.

5

5] BUDOWANIE

Gracze mogą użyć swoich surowców ,  i  by wznieść Budynek w swoim Królestwie.

Surowce wymagane do budowy lub ulepszenia Budynku nie są tracone, a jedynie stanowią one wymaganie, które należy spełnić, aby określony budynek mógł zostać wzniesiony.

Każdy gracz może wykonać jedną akcję Budowania z przedstawionych poniżej:

1. WZNIESIENIE BUDYNKU
- lub
2. ULEPSZENIE BUDYNKU

1. WZNIESIENIE NOWEGO BUDYNKU

Gracz może wznieść **jeden z 5 Budynków**, które **otrzymał na początku gry**, a którego jeszcze nie wybudował.

Gracz może wyłożyć Budynek **stroną z 1 poziomem do góry lub bezpośrednio stroną z 2 poziomem do góry**. W obu przypadkach należy zapłacić **Koszt Terenu** i **Surowców** tego Budynku.

Koszt Terenu: Kiedy wznoszony jest nowy Budynek, gracze **płacą 2 Monety za każdy już posiadany Budynek** w swoim Królestwie.




Koszt Surowców: Gracz, dzięki Jednostkom i Budynkom znajdującym się już w jego Królestwie, powinien produkować każdy z surowców potrzebnych do wzniesienia planowanego Budynku. Żeby wznieść Budynek **poziomu 1**, **potrzebne są do tego surowce wskazane przez ikonę 1**. Żeby bezpośrednio wystawić Budynek **poziomu 2**, **potrzebne są surowce wskazane przez ikonę 1** **A TAKŻE** te wskazane przez ikonę **2**.

Koszt 1 Poziomu



Koszt 2 Poziomu



Wojtek chce wybudować Karczmę. W swoim Królestwie ma już 2 Budynki, więc musi zapłacić 4 Monety za koszt Terenu. Jego Jednostki produkują ,  i , co pozwala mu zapłacić **1** i **2** i wystawić Budynek poziomem **2** do góry.

2. ULEPSZENIE BUDYNKU

Ulepszenie już wzniesionego Budynku z poziomu 1 na poziom 2, wymaga od gracza zapłacenia **Kosztów Surowców** wskazanych przez ikonę **2**. Za ulepszenie nie płaci się **Kosztów Terenu**. Gracz odwraca kartę Budynku na stronę **2** poziomu.





6] PRZEMIJANIE



Stare jednostki umierają, wszystkie pozostałe starzeją się.

Wszystkie jednostki, które mają na sobie **jeden lub więcej znaczników Przemijania**, umierają: trafiają na stos kart odrzuconych. Jeden znacznik Przemijania należy położyć na każdą Jednostkę, która znajduje się nadal w grze.




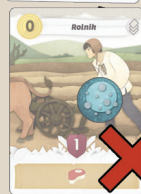
Paweł chce ulepszyć Miasto. Używa Ducha Lasu, który produkuje wystarczająco  dzięki czemu może zapłacić koszt wskazany przez .


Dodatkowe miejsce dla Jednostek

Każdy Gracz z przynajmniej jednym Budynkiem na poziomie  w grze może skorzystać z piątego miejsca, znajdującego się na Przodzie Królestwa. Robi to umieszczając tam wybraną Jednostkę. Jest to maksymalna liczba miejsc, jaką można zdobyć. Bonus ten jest wskazany przez ikonę na każdym Budynku  poziomu.




Ołbrzym i Rolnik mają na sobie po jednym znaczniku . Umierają i zostają odrzucone.



Paweł ma teraz tylko 2 karty Jednostek w swoim Królestwie. Musi na każdą z nich położyć po jednym znaczniku .




Przypomnienie: Podczas tej fazy gracz używa wszystkich zdolności oznaczonych symbolem  na Jednostkach albo Budynkach, które posiada w swoim Królestwie.


KONIEC TURY

Kiedy kończy się faza Przemijania, znacznik Czasu należy przesunąć o jedno miejsce do przodu. Zaczyna się nowa tura.

KONIEC GRY

Koniec gry następuje z końcem 4 tury. Gracze sumują Punkty Legendy ze wzniesionych Budynków. Gracz z największą liczbą Punktów Legendy zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada większą liczbę Monet. Gdyby w dalszym ciągu był remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Dzięki Karczmie na poziomie , którą właśnie wznosił, Wojtek będzie mógł wyłożyć 5 Jednostek do swojego Królestwa.

Przypomnienie: Podczas tej fazy gracz używa wszystkich zdolności oznaczonych  na Jednostkach i Budynkach, które posiada w swoim Królestwie.

ZASADY DLA DWÓCH GRACZY

Poniższe reguły używane są w grze dla dwóch osób. Zanim jednak zagrać w wariant dwuosobowy, polecamy zapoznać się z podstawowymi zasadami.

REKRUTACJA

Każdy z graczy dobiera z puli **9 kart Jednostek** zamiast 5. Kiedy gracz wybierze dla siebie jedną z kart, wybiera dodatkowo drugą kartę i odkłada ją na stos kart odrzuconych, zanim odda resztę przeciwnikowi.

WOJNY

Jeśli gracz posiada wynik wyższy lub równy wynikowi przeciwnika, wygrywa **jedną Wojnę**, tak samo jak w zasadach podstawowych.

Jeżeli siła gracza jest większa lub równa **dwukrotności siły przeciwnika, gracz wygrywa dwie Wojny** czyli dostaje 2 razy po 3 punkty, a więc 6 punktów Legendy.

DOPRECYZOWANIE ZASAD

- Jednostka **umiera** tylko wtedy, kiedy odchodzi na stos kart odrzuconych podczas **6** fazy.
- W sytuacji spornej, gdy kluczowym jest określenie kolejności działania kart (w symultanicznie rozegranej fazie) rozpoczyna gracz prowadzący na Torze Punktacji. W przypadku remisu pierwszy jest gracz posiadający mniej Monet. Gdy dalej występuje remis, sprawę rozstrzyga się losowo.

Jednostki



Golem

Jeśli nie masz żadnego Budynku na **2** poziomie w swoim Królestwie, w chwili wystawienia Golema, w dalszym ciągu posiadasz 4 miejsca do wykładania Jednostek w swojej turze.



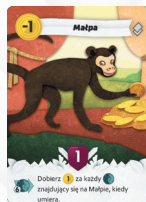
Wielki Architekt

Zdolność Wielkiego Architekta pozwala na kupowanie każdej kombinacji surowców.



Kraken

Podczas **6** fazy użyj tej zdolności na każdej umierającej Jednostce w swoim Królestwie, włączając w to Krakena, jeśli umrze w tej turze.



Małpa

Kiedy Małpa jest wykładana, daje ci 1 Monetę. Ta Moneta może być natychmiast wydana, aby opłacić koszt wystawienia innej Jednostki.



Mistyczny Uzdrawiciel

Dodaj **1** na Jednostkę uratowaną przez Mistycznego Uzdrawiciela w tej turze (jak u innych jednostek, które przetrwają Przemijanie). Uzdrawiciel może uratować samego siebie.



Ogr

Dodatkowy zarobek jak i bazowe 2 Monety otrzymywane w **4** fazie idą na konto Ogra – determinują jego dodatkową siłę.



Wróżka

Użyj zdolności Wróżki dla każdej jednostki, która umarła w twoim Królestwie, włączając w to Wróżkę, jeśli umarła w tej turze.



Zmiennokształtny

Odrzuć Zmiennokształtnego i zastąp go nowo dobraną Jednostką. Nie zapomnij dodać znacznika **1** na tę Jednostkę i użyć zdolności **2** fazy, jeśli taką posiada.

Budynki



Świątynia

Każdy poziom Świątyni może być opłacony równowartością **1** lub Monetami wskazanymi na karcie.

Paper Tales to gra zaprojektowana przez Masato Uesugi, zilustrowana przez Christine Alcouffe, wydana przez Catch Up Games i dystrybuowana w Polsce przez Funiverse. Projekt graficzny: Manoël Verdiel. Layout: Clément Milker. Tłumaczenie: Anna Mann. Korekta: David Komisarski.

Masato Uesugi dziękuje Yannickowi Deplaedt i Shihori Uesugi. Christine Alcouffe dziękuje Maël za jej codzienne wsparcie, jej rodzicom i wszystkim znajomym z La Triche i nie tylko. Catch Up Games dziękuje Masato, Christine i Yannickowi.