



PAPER TALES

Un jeu de **Masato Uesugi** - illustré par **Christine Alcouffe**

Il fut un temps animé par des guerres héroïques incessantes et peuplé de créatures fantastiques. Un livre est le dernier témoin de ces siècles oubliés. L'heure est venue d'ouvrir à nouveau ce livre, pour revivre cette époque légendaire !

PRÉSENTATION

Paper Tales est un jeu de cartes de stratégie, pour 1 à 7 joueurs ou joueuses, appelé.e.s Monarques dans ces règles. En tant que Monarque d'un Royaume, accumulez le plus de points pour écrire votre légende. À chaque tour, sélectionnez la meilleure combinaison d'Unités : elles symbolisent l'essor de votre Royaume, à travers ses guerres et ses réalisations. Mais l'espace viendra vite à manquer sur vos terres, et vos Unités seront inexorablement balayées par le temps qui passe.



MATÉRIEL DE JEU

CONTENU DU JEU DE BASE

1 piste de score



81 cartes Unité



35 cartes Bâtiment
(5 par Monarque)



7 cartes Aide de jeu



1 pion Temps



60 jetons Âge



59 jetons Or
(50 de valeur 1, 9 de valeur 5)



7 marqueurs de score



CONTENU DU MODE SOLO

(VOIR LIVRET SÉPARÉ)

20 cartes Nécropole, 4 cartes Roi Liche et 1 carte Aide du mode solo. Ce contenu est identifié par l'icône

CONTENU ADDITIONNEL

**Contenu additionnel d'extension
Au-delà des portes (p.9)**
62 cartes Unité et Bâtiment,
identifiées par l'icône 

**Contenu additionnel d'extension
Ce qui forge les légendes (p.10)**
65 cartes Unité, Bâtiment et Artefact,
identifiées par l'icône 

10 tuiles Bâtiment
utilisées pour la mise en place aléatoire
des Bâtiments introduite par l'extension
Au-delà des portes

À PROPOS DE CETTE ÉDITION

Cette édition regroupe en une seule boîte l'intégralité du contenu paru autour de Paper Tales :

➔ **Le jeu de base**

➔ **Sa première extension : Au-delà des portes**

➔ **Sa deuxième extension : Ce qui forge les légendes**

Pour des questions de praticité, cette édition propose un découpage des contenus légèrement modifié, notamment pour traiter le mode solo à part, puisqu'il peut être joué avec ou sans les Unités, Bâtiments et Artefacts légendaires ajoutés par les deux extensions.

MISE EN PLACE DU JEU DE BASE

Placez la **piste de score** au centre de la table **a**.

Posez le pion Temps sur la première case du compte-tours **b**.

Constituez **2 réserves** avec les jetons Or et Âge **c**.

Chaque Monarque prend **3 Or** **d** de la réserve. L'or des Monarques n'est jamais caché.

Chaque Monarque choisit une **couleur** et prend la carte **Aide de jeu** **e** et le **marqueur de score** correspondants. Les marqueurs de score sont placés sur la case de départ de la piste de score **f**.

Chaque Monarque prend une série des **5 cartes Bâtiment** du jeu de base **g** (Ville, Taverne, Mine, Temple et Caserne). Ce sont les Bâtiments qui pourront être construits durant la partie.

Mélangez les **cartes Unité** du jeu de base en une pioche, face cachée **h**.

Prévoyez un **espace un peu à l'écart pour constituer la défausse**. Les cartes défaussées durant le jeu seront toujours placées à cet endroit, face cachée.



CARTES ET CONCEPTS FONDAMENTAUX

ANATOMIE D'UNE CARTE UNITÉ

- 1 Nom de l'Unité
- 2 Nombre d'exemplaires de la carte dans le jeu
- 3 Coût de déploiement
- 4 Force de l'Unité
- 5 Effet de la carte
- 6 Phase d'activation de l'effet
- 7 Ressource(s) produite(s)



ANATOMIE D'UNE CARTE BÂTIMENT

Les Bâtiments ont 2 niveaux : le niveau 1 (au recto) et le niveau 2 (au verso). Les Bâtiments de niveau 2 rapportent plus de points de Légende et ont un effet supplémentaire.

- 1 Nom du Bâtiment
- 2 Niveau du Bâtiment : 1 ou 2
- 3 Points de Légende rapportés en fin de partie
- 4 Coût de construction du niveau 1
- 5 Coût de construction du niveau 2
- 6 Effets du Bâtiment



Un Bâtiment de niveau 1 a 1 effet, indiqué dans le cartouche marron.

Un Bâtiment de niveau 2 a 2 effets, indiqués dans les 2 cartouches gris.

VOTRE ROYAUME

Votre Royaume se compose des Unités et des Bâtiments que vous avez en jeu, devant vous.



Vous disposez de 4 emplacements virtuels pour mettre vos Unités en jeu : 2 à l'Avant 1 et 2 à l'Arrière 2.

Les Bâtiments que vous construisez durant la partie 3 sont placés à proximité des Unités. Conservez vos autres Bâtiments disponibles à l'écart. Vous pouvez les consulter à tout moment.

LES RESSOURCES

Certains Bâtiments et Unités produisent des ressources, indiquées par les icônes et dans un parchemin. Ces ressources ne sont pas matérialisées par des jetons : elles sont comptabilisées tant que les cartes qui les produisent sont en jeu. Les ressources sont nécessaires à la construction des Bâtiments et sont prises en compte lors de la résolution des effets de certaines cartes.

BUT DU JEU

Chaque Monarque développe son Royaume en déployant des Unités et en construisant des Bâtiments. Vous gagnez des points de Légende grâce aux guerres, constructions et effets de vos cartes. Le Monarque totalisant le plus de points de Légende au terme des 4 tours de jeu remporte la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en 4 tours de 6 phases successives. Lors de chacune des phases, les Monarques jouent **simultanément**, avant de passer tous ensemble à la phase suivante. **Les 6 phases du tour sont :**

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1. RECRUTEMENT | 4. REVENU |
| 2. DÉPLOIEMENT | 5. CONSTRUCTION |
| 3. GUERRES | 6. ÂGE |

Le tour de jeu se termine après la phase d'Âge.



1. RECRUTEMENT

LES MONARQUES SÉLECTIONNENT LEURS UNITÉS.

Chaque Monarque reçoit **5 cartes Unité** de la pioche. Il en **conserve une de son choix** et **passé les 4 restantes à son voisin** de gauche. Parmi ces 4 cartes reçues, **chaque monarque choisit à nouveau une carte** et passe le reste à son voisin de gauche. Continuez ainsi **jusqu'à ce que chaque monarque se soit constitué une main de 5 cartes**.



Marie reçoit 5 cartes en début de phase. Elle décide de garder la Relique de sagesse, puis fait passer les 4 cartes restantes à sa voisine de gauche.



Dans le même temps, elle reçoit 4 cartes de son voisin de droite. Elle en sélectionne une, qu'elle rajoute à sa main, avant de donner les 3 restantes à sa voisine de gauche. Et ainsi de suite.

Carte conservée lors du tour précédent

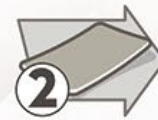
À partir du tour 2, à la fin de la phase de recrutement, vous ajoutez également à votre nouvelle main la carte que vous avez eu le droit de conserver lors du tour précédent.

Épuisement de la pioche

À n'importe quel moment de la distribution initiale des cartes, si la pioche est épuisée, mélangez immédiatement toutes les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche, puis continuez la distribution jusqu'à ce que chaque Monarque ait reçu 5 cartes.

SENS DE CIRCULATION DES CARTES

Le sens dans lequel les cartes circulent entre les Monarques pendant la phase de recrutement change à chacun des 4 tours de jeu, comme indiqué sur le compte-tours de la piste de score : vers la gauche aux tours 1 et 3; vers la droite aux tours 2 et 4.



2. DÉPLOIEMENT

LES MONARQUES METTENT EN JEU DANS LEUR ROYAUME DES UNITÉS DE LEUR MAIN.

NOMBRE D'EMPLACEMENTS DISPONIBLES

Vous disposez devant vous de 4 emplacements au total pour mettre en jeu vos Unités : 2 à l'Avant et 2 à l'Arrière. C'est le nombre maximum d'Unités que vous pouvez avoir dans votre Royaume, en début de partie. Plus tard, vous pourrez débloquer un 5^e emplacement, à l'Avant (voir Construction).

Choisissez quelles Unités de votre main vous souhaitez mettre en jeu dans votre Royaume.

Placez ces Unités **face cachée** sur des emplacements disponibles de votre Royaume. Si vous manquez d'espaces disponibles, **vous pouvez librement défausser des Unités déjà en jeu et/ou réarranger la position des autres**.

Lorsque tous les Monarques ont ainsi préparé leur déploiement face cachée, ils révèlent **simultanément** les nouvelles Unités qu'ils viennent de jouer et **payent leur coût en or**.

Toute nouvelle Unité ainsi mise en jeu, dont vous ne pouvez pas payer le coût en or, doit être immédiatement défaussée. **Vous ne repayez jamais** pour vos Unités qui étaient déjà en jeu au début de la phase.

Conserver une carte

Parmi les cartes que vous ne souhaitez pas mettre en jeu lors de cette phase, vous pouvez en conserver **une seule** et devez **défausser toutes les autres**. Conservez-la sur votre aide de jeu, pour la prochaine phase de déploiement.



Fred veut jouer 2 nouvelles Unités alors qu'il en a déjà 3 en jeu. Il décide de réorganiser son Royaume en défaussant la Maîtresse du temps et en faisant passer le Chasseur de l'Avant à l'Arrière.

Il pose ensuite, face cachée, les 2 Unités qu'il avait prévu de jouer aux 2 emplacements qui sont à présent disponibles dans son Royaume.

Au moment où tous les Monarques révèlent leurs cartes, Fred paye 3 Or : 2 pour le Démon et 1 pour le Mineur.

Au cours de cette phase, les Monarques appliquent les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de leur Royaume. L'icône (qui accompagne la plupart de ces effets) désigne un effet qui ne s'applique qu'une fois, au moment où la carte est révélée.



3. GUERRES

LES ROYAUMES S'AFFRONTENT
POUR REMPORTEZ DES POINTS DE LÉGENDE.

Calculez la force de votre Royaume en additionnant les forces de vos Unités placées à l'Avant. S'il y a un symbole * à côté d'une valeur, c'est que la force de l'Unité peut être modifiée par l'un de ses effets.

Avec le Démon et le Bûcheron à l'Avant de son Royaume, Marie totalise une force de 9. Les forces de ses Unités placées à l'Arrière ne sont pas prises en compte.

Chaque Monarque compare ensuite la force de son Royaume avec celle de ses deux voisins, de gauche et de droite. Si votre force est **supérieure ou égale** à celle de votre voisin, vous remportez votre Guerre contre lui. **Vous livrez donc 2 guerres à cette phase** (une par voisin direct) et **chaque Guerre gagnée vous rapporte 3 points de Légende (PL)**. En cas d'égalité, les 2 monarques remportent la Guerre et gagnent 3 points de Légende.

Sébastien Denis

Marie Fred

Marie remporte 2 Guerres, contre Sébastien et Fred. Denis remporte également 2 Guerres, contre Sébastien et Fred. Sébastien remporte une seule Guerre, contre Denis, et Fred n'en gagne aucune. Marie et Denis marquent 6 PL chacun, Sébastien 3 PL et Fred ne remporte aucun point de Légende lors de cette phase de guerres.

Au cours de cette phase, les Monarques appliquent les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de leur Royaume.



4. REVENU

LES ROYAUMES PRODUISENT
Leur revenu en or.

Vous gagnez **2 Or** de la réserve, **plus tout l'Or rapporté par vos effets de revenu**, indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de votre Royaume.

Avec son Royaume, Julien gagne 5 Or :
2 de base
1 pour la Forgeronne
2 pour son Temple

Au cours de cette phase, les Monarques appliquent les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de leur Royaume.





5. CONSTRUCTION

LES MONARQUES PEUVENT UTILISER LEURS RESSOURCES POUR METTRE EN JEU DES BÂTIMENTS.

Durant cette phase, vous pouvez effectuer une unique action de construction parmi les deux choix suivants :

A CONSTRUIRE UN NOUVEAU BÂTIMENT

Vous pouvez mettre en jeu **1 Bâtiment** de votre choix **parmi les 5 que vous avez reçus en début de partie** et que vous n'avez pas encore construits. Vous pouvez le construire **sur sa face niveau 1** ou **directement au niveau 2**. Dans les deux cas, vous devez payer le **coût du terrain** ET le **coût en ressources** de ce Bâtiment.

Coût du terrain : pour pouvoir construire un nouveau Bâtiment, vous devez payer **2 Or** pour chaque Bâtiment que vous possédez déjà dans votre Royaume.

Coût en ressources : votre Royaume doit produire les ressources demandées pour le coût de construction du Bâtiment, grâce aux cartes (Unités et Bâtiments) que vous avez déjà en jeu.

Pour construire le Bâtiment **au niveau 1**, vous devez disposer des ressources indiquées par l'icône **1**.

Pour construire le Bâtiment **directement au niveau 2**, vous devez disposer des ressources indiquées par **1**, PLUS celles indiquées par **2**.

Coût du niveau 1

Coût du niveau 2

Jean-Baptiste veut construire la Taverne. Il a déjà 2 Bâtiments dans son Royaume et doit donc payer 4 Or en tant que Coût du terrain. Ses Unités produisent et , ce qui lui permet de payer **1** et **2** pour poser le Bâtiment directement au niveau 2.

B AMÉLIORER UN BÂTIMENT

Si vous avez **déjà un ou plusieurs Bâtiments de niveau 1** dans votre Royaume, vous pouvez utiliser votre action de construction pour **transformer l'un d'entre eux en 2**. Pour cela, vous n'avez **plus qu'à payer le coût en ressources de niveau 2**, indiqué par l'icône **2**, car vous aviez déjà payé à la fois le coût du terrain et le coût en ressources de niveau 1, au moment de sa construction initiale.

Retournez simplement ce Bâtiment **sur sa face niveau 2**.

Denis veut améliorer sa Ville. L'Esprit des forêts produit suffisamment de pour payer le Coût indiqué par l'icône **2**.

Au cours de cette phase, les Monarques appliquent les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de leur Royaume.

RAPPEL IMPORTANT AU SUJET DES RESSOURCES

Les ressources de type , ou qui sont demandées pour la construction ou l'amélioration d'un Bâtiment ne sont jamais physiquement dépensées. Pour que vous puissiez les comptabiliser, il suffit qu'elles soient produites par les cartes Unité et Bâtiment de votre Royaume.

EMPLACEMENT D'UNITÉ SUPPLÉMENTAIRE

Un Monarque qui possède au moins un Bâtiment de niveau 2 dispose désormais d'un 5^e emplacement d'Unités, à l'Avant, lors des phases de déploiement. C'est le maximum possible. Une petite icône le rappelle, à côté du nom de chaque Bâtiment de niveau 2.



6. ÂGE

LES UNITÉS ÂGÉES MEURENT ET LES AUTRES VIEILLISSENT.

Les Unités qui ont déjà un ou plusieurs jetons Âge meurent : elles sont défaussées, ainsi que tous les jetons Âge qui se trouvent dessus.

Ajoutez ensuite un jeton Âge sur chaque Unité encore en jeu.



Au cours de cette phase, les Monarques appliquent les effets indiqués par l'icône sur les Unités et Bâtiments de leur Royaume.

FIN DU TOUR

Une fois la phase d'Âge terminée, **avancez le pion Temps d'une case**. Un nouveau tour débute, avec la phase de Recrutement.

FIN DU JEU

À la fin du tour 4, la partie s'achève. Les Monarques ajoutent à leur score les **points de Légende indiqués sur les Bâtiments qu'ils ont construits**. Le Monarque totalisant le **plus de points de Légende** est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs Monarques, celui à qui il reste le plus d'Or l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

RÈGLES AVANCÉES POUR 2 JOUEURS

Hormis pour découvrir ou faire découvrir le jeu, nous vous conseillons d'utiliser les ajustements de règles suivants pour vos parties à 2 joueurs :

RECRUTEMENT

Les deux Monarques reçoivent **9 cartes Unité de la pioche**, au lieu de 5. Chaque fois que vous conservez une carte, **vous devez ensuite en défausser une autre de votre choix**, avant de passer les cartes restantes à votre adversaire.

GUERRES

Si vous avez une force supérieure ou égale à celle de votre adversaire, vous remportez **une Guerre**, comme dans les règles normales. Mais si votre force est **au moins le double de celle de votre adversaire**, vous remportez **2 Guerres** !

CONSEILS STRATÉGIQUES

Paper Tales est un jeu assez technique, qui comporte une courbe d'apprentissage assez importante. Voici quelques conseils pour bien débuter :

- 1 Au 1^{er} tour, visez soit à remporter les guerres, soit à construire un Bâtiment de niveau 2. Construisez en tout cas (presque) toujours un Bâtiment, si vous le pouvez.
- 2 Pour autant, construire des Bâtiments n'est pas une fin en soi. Sorti de l'impératif d'avoir à un moment un bâtiment de niveau 2, vous trouverez des stratégies gagnantes avec 1 Bâtiment comme avec 4.
- 3 La guerre est la source de points la plus évidente, mais certaines combinaisons d'Unités et Bâtiments peuvent vous permettre de construire des sources de points plus lucratives encore.

CONSEILS POUR L'INTÉGRATION DU CONTENU ADDITIONNEL DES EXTENSIONS

- 1 Après quelques parties du jeu de base, commencez par ajouter les cartes Unité de *Au-delà des portes*.
- 2 Attendez que les joueurs aient bien en tête les 5 Bâtiments du jeu de base pour ajouter les Bâtiments de *Au-delà des portes*. Il s'agit d'un important pallier de complexité (et de richesse) stratégique.
- 3 Ajoutez en dernier lieu tout le contenu de *Ce qui forge les légendes*.

EXTENSION N°1

AU-DELÀ DES PORTES

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

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 de nouvelles Unités et 6 nouveaux Bâtiments. Vous pouvez inclure l'un et/ou l'autre de ces deux éléments, selon vos envies et préférences.

MATÉRIEL



20 cartes Unité



42 cartes Bâtiment

AJOUTER LES UNITÉS

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

AJOUTER ALÉATOIREMENT LES BÂTIMENTS

À la mise en place, chaque Monarque commence par prendre **4 cartes Bâtiment** : une Mine, une Taverne, un Temple et une Ville.



Mélangez ensuite **face cachée les 7 tuiles Bâtiment qui correspondent aux Bâtiments restants** (Caserne + les 6 Bâtiments de cette extension).

Si vous jouez également avec l'extension *Ce qui forge les légendes*, ajoutez encore à ces tuiles celles correspondant aux 3 Bâtiments de cette extension, pour un total de 10 tuiles au lieu de 7.

Révélez **3 tuiles au hasard** parmi toutes celles que vous avez ainsi placées face cachée : tous les Monarques prennent **un exemplaire des cartes Bâtiment correspondantes, en plus de leurs 4 Bâtiments de base.**



Chaque Monarque débute donc avec **les 7 mêmes Bâtiments disponibles que ses adversaires**, pour les phases de Construction.

EXTENSION N°2

CE QUI FORGE LES LÉGENDES

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

Les siècles s'égrènent, inexorablement. Et lorsqu'un nouveau Monarque émerge pour écrire le prochain chapitre de la Saga... lui restent ces symboles de puissance et de grandeur passée, transmis de génération en génération et chargés de toute l'histoire héroïque du royaume... ces artefacts au pouvoir incommensurable, qui forgèrent jadis et continueront à forger sa légende.

PRÉSENTATION

Cette extension contient **de nouvelles Unités, de nouveaux Bâtiments** et un tout nouveau type de cartes : **les Artefacts légendaires**. Ces cartes sont mélangées et sélectionnées avec les cartes Unité, mais, contrairement à elles, les Artefacts ne sont pas affectés par l'usure du temps.

Important : Cette extension fonctionne comme un bloc indivisible. Vous devez ajouter **toutes ses cartes**, que ce soit pour jouer avec le seul contenu de base ou avec l'extension *Au-delà des portes*.

MATÉRIEL

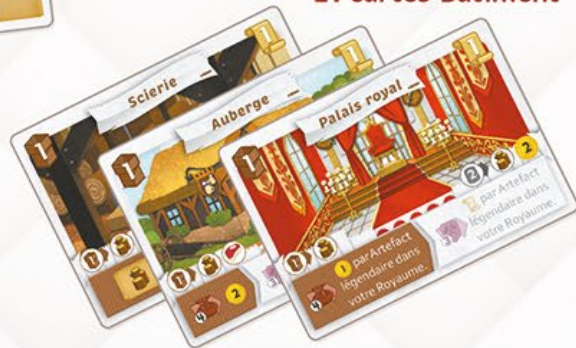
26 cartes Unité



18 cartes Artefact légendaire



21 cartes Bâtiment



AJOUTER LES BÂTIMENTS

◆ **Sans l'extension *Au-delà des portes***, sélectionnez aléatoirement 2 Bâtiments parmi les 3 nouveaux (Auberge, Scierie et Palais Royal). Chaque Monarque en ajoute un exemplaire à ses 5 Bâtiments du jeu de base.



◆ **Avec l'extension *Au-delà des portes***, suivez la règle d'ajout aléatoire des Bâtiments d'*Au-delà des portes* en ajoutant les 3 nouvelles tuiles de Bâtiments de *Ce qui forge les légendes*, afin de tirer 3 tuiles parmi 10.

Dans les deux cas, **chaque Monarque débute donc avec les 7 mêmes Bâtiments** que ses adversaires pour les phases de Construction.

LES ARTEFACTS LÉGENDAIRES

ANATOMIE D'UNE CARTE ARTEFACT LÉGENDAIRE

- 1 Icône d'Artefact légendaire
- 2 Nom de l'Artefact
- 3 Effet de l'Artefact (de phase ou de production de ressources)
- 4 Points de Légende remportés en fin de partie
- 5 Nombre d'exemplaires



AJOUTER LES UNITÉS ET ARTEFACTS

Ajoutez **les 26 nouvelles cartes Unité ET les 18 cartes Artefact légendaire** de cette extension à la pioche, au moment de la mise en place.

RECRUTEMENT DES ARTEFACTS

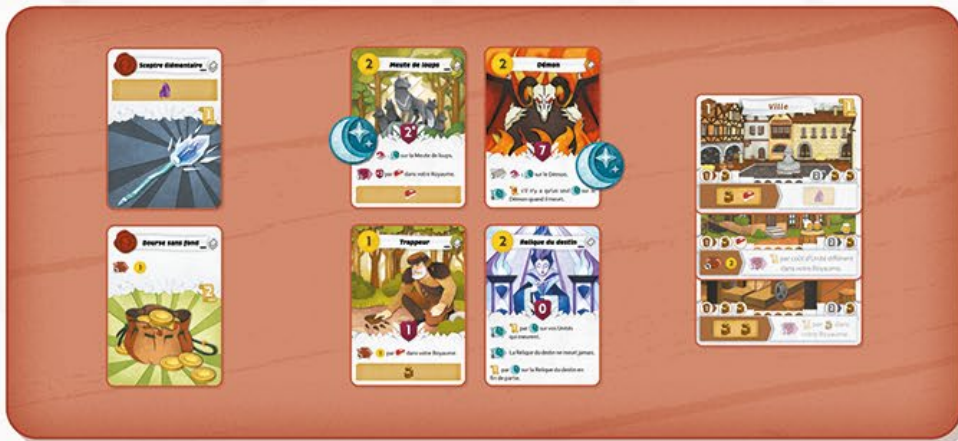
Les cartes Artéfact légendaire se trouvent **dans la pioche principale** et peuvent être **sélectionnées exactement comme des cartes Unité**, lors de la **phase de Recrutement**.

DÉPLOIEMENT DES ARTEFACTS

Les Artéfacts légendaires ne sont pas des Unités, mais ils sont **mis en jeu de la même manière et au même moment que les Unités**, lors de la **phase de déploiement**.

EMPLACEMENT

Placez vos Artéfacts légendaires, d'abord face cachée, puis face visible une fois révélés, **un peu à l'écart de vos Unités** dans votre Royaume. Il n'y a pas de limite au nombre d'Artéfacts légendaires que vous pouvez avoir en jeu dans votre Royaume, et ils **ne comptent pas dans la limite** des 4 (puis 5) cartes Unité que vous êtes autorisé à avoir en jeu.



COÛT DE DÉPLOIEMENT

Chaque Artéfact légendaire que vous déployez vous coûte **1 Or, plus 1 Or supplémentaire pour chaque Artéfact** précédemment déployé dans votre Royaume. En d'autres termes, le 1^{er} Artéfact que vous déployez dans la partie vous coûte 1 Or, le 2^e vous coûte 2 Or, le 3^e vous coûte 3 Or, etc.



Christine veut déployer la Bourse sans fond. Comme il s'agit de son 1^{er} Artéfact de la partie, cela lui coûte seulement 1 Or (1 pour cette carte + 0 pour ses Artéfacts précédents).

Vous ne pouvez pas défausser un Artéfact que vous avez en jeu pour réduire le coût d'un nouvel Artéfact.

Comme pour les Unités, si vous ne pouvez pas payer le coût d'un Artéfact que vous avez placé au déploiement à ce tour, vous devez le défausser. Si vous manquez ainsi d'Or, vous choisissez librement au global pour quelles cartes vous payez, afin de pouvoir les mettre en jeu de manière effective.

DÉPLOYER PLUSIEURS ARTEFACTS AU MÊME TOUR

Même lors d'un même tour, vous devez considérer que **vous déployez un Artéfact de votre choix avant l'autre**, pour calculer votre coût global de déploiement.



Christine a déjà la Bourse sans fond en jeu dans son Royaume, et elle souhaite déployer à ce tour le Bosquet luxuriant et la Couronne maudite qu'elle a sélectionnés lors du Recrutement. Ces deux nouveaux Artéfacts lui coûtent un total de 5 Or, car ce sont ses 2^e (=2 Or) et 3^e (=3 Or) Artéfacts.

CONSERVER UN ARTEFACT POUR PLUS TARD

La carte que vous choisissez de conserver à la fin de la phase de déploiement **peut être une carte Artéfact légendaire**, mais vous n'avez toujours le droit de conserver qu'une unique carte pour le prochain tour, que ce soit une Unité ou un Artéfact.

EFFETS DES ARTEFACTS

Une fois déployée dans votre Royaume, chaque carte Artéfact légendaire produit ses effets, de phase ou de production de ressources, **exactement comme les cartes Unité et Bâtiment**.



En phase de Guerres, le Bouclier de pouvoir confère à ce Royaume +2 en force, en plus des bonus octroyés ici par le Général et la Caserne.

ARTEFACTS ET VIEILLISSEMENT

Les cartes Artéfact légendaire ne vieillissent pas. **N'ajoutez jamais de jetons Âge dessus**. Une fois déployées, elles restent donc en jeu et produisent leur effet jusqu'à la fin de la partie.

GAINS DE FIN DE PARTIE DES ARTEFACTS


En fin de partie, **ajoutez** à votre score **les points de Légende** indiqués sur chacun **des Artéfacts légendaires** déployés dans votre Royaume.




En fin de partie, ces deux Artéfacts dans le Royaume de Christine lui rapportent un total de 3 (1 + 2), qui viennent s'ajouter à son score.

PRÉCISIONS & RAPPELS GÉNÉRAUX


Unité qui meurt

On dit qu'une Unité meurt uniquement quand elle est défaussée lors de la phase .

Cibles des effets de Déploiement

Un effet  peut cibler des cartes que vous venez de déployer à cette phase.

Timing des effets de Déploiement



En phase , vous devez résoudre vos effets de manière à ce que chacun prenne en compte un maximum des éléments de jeu présents à la fin de la phase. Par exemple, si un effet ajoute des jetons Âge sur toutes vos autres Unités, il affecte aussi les Unités tout juste déployées.

Déploiement en simultané

Il y a peu d'intérêt à tenir compte des déploiements adverses. En cas de désaccord insurmontable, le Monarque avec le plus haut score joue en premier. S'il y a égalité, le Monarque avec le plus d'Or place ses cartes en premier. Si l'égalité persiste, l'ordre de priorité est tiré au sort.


PRÉCISIONS SUR LES CARTES

CHANGEFORME

Dès qu'il est remplacé par une nouvelle Unité valide, défaussez le Changeforme et les cartes révélées qui ne correspondaient pas aux critères du Changeforme. N'oubliez pas d'ajouter un  sur cette Unité et d'appliquer ses éventuels effets de phase .




CHIROMANCIENNE / KRAKEN

Lors de la phase , appliquez son effet à chaque Unité qui meurt dans votre Royaume, y compris cette carte elle-même, si elle meurt à ce tour.






OMBRE

Vous pouvez choisir de réactiver les effets  d'une Unité que vous venez de déployer à cette phase.




PORTE-ÉTENDARD

Vérifiez pour chacun des deux effets si la condition est remplie. Ainsi, si vous avez au moins une Unité de coût  ou + dans votre Royaume, vous gagnez à la fois  et  quand vous déployez le Porte-étendard.



TEMPLE

Chaque niveau du Temple peut être payé soit en produisant les  demandés, soit en dépensant l'or indiqué.




GRAND ARCHITECTE / DRYADE

Vous pouvez fournir ainsi n'importe quelle combinaison de ressources, au coût de 1 pour 1.




MYSTIQUE

Ajoutez un jeton  sur l'Unité sauvée par le Mystique à ce tour, comme sur les autres Unités survivantes. Le Mystique peut se sauver lui-même.



GOLEM

Si vous n'avez pas de Bâtiment de niveau  au moment où vous déployez le Golem, vous ne disposez encore que de 4 emplacements pour déployer vos Unités.





RELIQUE DES MOISSONS

Exemple : au moment de la phase de Guerres, si votre Relique des moissons est à l'Avant et que votre Royaume produit 3  et 2 , elle vous fait gagner . Si votre Relique des moissons est à l'Arrière, elle vous rapporte .




PORT

Exemple : produire du  vous rapporte , peu importe la quantité produite.



OGRE

La valeur de tout votre revenu (y compris les 2 Or de base) de la prochaine phase  est à ajouter ainsi à la force de base de l'Ogre. Il a donc une force minimale de 4.




SINGE CHAPARDEUR / DIABLOTIN / SERVITEUR DÉVOUÉ

Vous gagnez l'or indiqué en négatif dans le coût de l'Unité. Cet or peut être utilisé immédiatement pour payer le déploiement des autres Unités.



BOUFFON DE LA REINE

Défaussez les cartes révélées qui ne correspondaient pas aux critères du Bouffon de la reine. L'Artefact légendaire mis en jeu par le Bouffon de la reine vous coûte , quel que soit le nombre d'Artefacts que vous avez en jeu.



TITAN

Vous ne payez ni le coût du terrain, ni le coût en ressources pour le Bâtiment de niveau 2 que vous mettez ainsi en jeu.



ABBAYE

Exemple : si votre Royaume produit 2 , 1  et 1 , l'Abbaye vous rapporte .