

Vous n'aimez pas lire les règles ?
Pas de problème, voici une vidéo :

PAPER WORLD

8+ 2-4 20'

Un jeu d'Alexandre Aguilar et Benoit Turpin

PRINCIPE DU JEU

Dans Paper World, chaque joueur incarne un voyageur tentant de reconstituer les paysages qu'il a vu au cours de ses périples avec des couches de papier. Superposez les différentes couches de papier que vous trouvez afin d'avoir le plus de points de victoire possibles à la fin de la partie.

MATÉRIEL

- 1 96 cartes Paysage que nous nommerons "cartes" dans cette règle
- 2 4 cartes Paysage de départ
- 3 10 cartes Objectif que nous nommerons "objectifs" dans cette règle
- 4 3 sets de 3 jetons score différents (3, 2 et 1 points)
- 5 1 jeton ciseaux

MISE EN PLACE

1. Constituez le paquet de cartes :
 - À 4 joueurs, prenez toutes les cartes Paysage.
 - À 3 joueurs, retirez les 20 cartes à dos rouges.
 - À 2 joueurs, retirez les 20 cartes à dos rouges et les 20 cartes à dos jaune.
2. Chaque joueur choisit 1 carte Paysage de Départ (de valeur « 1 », repérable à son dos) et la pose devant lui.
3. Mélangez les cartes Paysage et séparez-les au centre de la table en 5 pioches face visible de taille approximativement identique.



4. Prenez 3 Objectifs aléatoirement et placez-les sur le côté. (Pour une première partie, prenez les 3 cartes objectifs avec le symbole ☼.)
5. En face de chaque Objectif, mettez les jetons scores ci-dessous :
 - À 3 et 4 joueurs, mettez un jeton 4, 2 et 1 point devant chaque carte Objectif.
 - À 2 joueurs, mettez un jeton 2 et 1 point devant chaque carte Objectif.



6. La dernière personne à avoir utilisé des ciseaux commence !

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Vous jouez chacun votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous pouvez :

- Soit **PRENDRE** une ou des cartes.
- Soit **POSER** une ou des cartes devant vous, dans votre paysage.

Dans les deux cas, la règle est la même : prendre/poser des cartes de même couleur ou de même valeur.

PRISE DE CARTES

- Vous "annoncez" ce que vous décidez de piocher.
Exemple "Je pioche des cartes bleues"
- Vous devez prendre **TOUTES** les cartes de même valeur **OU TOUTES** les cartes de même couleur dans les pioches au centre de la table.
- Vous ne pouvez jamais dépasser 9 cartes en main à la fin de votre tour. Si c'est le cas, vous devez défausser les cartes en trop et garder votre défausse personnelle à côté de vous.



Attention, chaque carte défaussée, et chaque carte en main en fin de partie, fait perdre 1 point de victoire.

NOTE : il est possible durant une partie que des cartes des pioches se dévoilent sur les bords. Libre à vous de décider de remettre les piles en place... ou non...

POSE DE CARTES

- Vous "annoncez" ce que vous décidez de poser.
Exemple "Je pose des 2"
- Vous pouvez poser sur une ou plusieurs piles de votre paysage :
 - Des cartes de la même couleur.
 - **OU** des cartes de la même valeur.

RÈGLES DE POSE

- Vous n'êtes pas obligé de poser toutes les cartes possibles de votre main. Exemple : Si vous annoncez "je pose des cartes jaunes", vous n'êtes pas obligé de poser toutes les cartes jaunes que vous avez en main.
- Vous devez découvrir votre paysage de manière croissante sur un même emplacement. Posez d'abord des cartes de valeur 1, puis 2 puis des 3 etc. **toujours** de la même couleur !



- On ne peut pas poser une carte qui a strictement la même valeur sur une autre.
- On ne peut pas poser une carte de couleur différente sur une autre.
- Vous empilez des cartes dans un espace composé de 3x3 piles formant votre paysage.
- On peut placer les cartes adjacentes orthogonalement (pas en diagonale) aux piles déjà créées, tant que cela respecte ce 3x3 à la fin de la partie.

Exemple : « Je pose des cartes vertes » : je pose mon 4 et 5 vert sur le 3 présent, et je met mon 2 vert sur le 1.



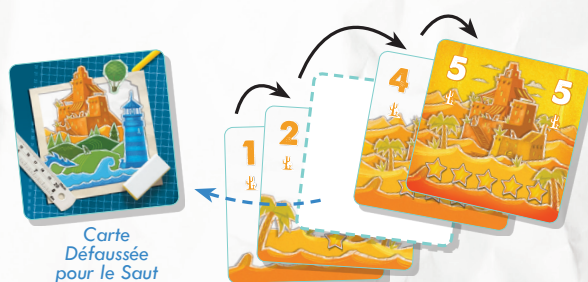
LE SAUT

Lors de votre tour, vous pouvez défausser une carte de votre main pour "sauter" un numéro lors d'une pose de cartes.

NOTE : Vous pouvez bien entendu sauter une carte 1 pour commencer une pile avec un 2.

NOTE : Ce saut n'est réalisable qu'une seule fois par tour.

Exemple : Vous avez une carte Paysage 1 jaune déjà posée devant vous, et vous possédez entre autres le 2, le 4 et le 5 jaune en main. Vous pouvez décider d'attendre d'avoir le 3 jaune pour poser la collection entière. Ou vous pouvez décider de défausser une carte de votre main pour sauter le 3 jaune et poser directement le 2, le 4 puis le 5...



Carte Défaussée pour le Saut

Attention, chaque carte défaussée fait perdre 1 point en fin de partie.

LE JETON CISEAUX

Si vous jouez une carte avec un logo "ciseaux" et que cette carte reste visible à la fin de votre tour, vous récupérez alors le jeton ciseaux que vous venez placer sur cette carte. Si vous avez joué plusieurs cartes avec un logo "ciseaux" qui restent visibles lors d'un même tour, choisissez sur quelle carte vous venez placer le jeton.



BONUS : Tant que vous possédez le jeton ciseaux, vous pouvez réaliser le saut gratuitement à chaque tour. Ainsi, vous ne défaussez pas de carte lorsque vous réalisez le saut.

MALUS : Le jeton ciseaux bloque la pile sur laquelle il est posé. Vous ne pouvez pas y poser de carte(s) tant qu'il est présent sur la pile. Pour libérer la pile, soit un adversaire le récupère, soit vous posez une nouvelle carte avec un logo ciseaux (visible à la fin de votre tour) lors d'un tour ultérieur et vous pourrez le déplacer.

CARTES OBJECTIF

À la fin de votre tour, si vous avez rempli un des objectifs, prenez le jeton de score restant le plus élevé disponible devant cet objectif.

Vous ne pouvez pas remplir deux fois le même objectif.



FIN DE PARTIE

Lorsqu'il ne reste que 2 pioches de cartes au centre à la fin du tour d'une joueuse ou un joueur, chacun*e doit encore jouer une dernière fois avant le comptage final. (y compris celui ou celle qui a déclenché la fin de partie)

DÉCOMPTÉ DES ÉTOILES / POINTS DE VICTOIRE

- Chaque carte visible rapporte autant de points que le nombre d'étoile(s) présent sur la carte en haut de la pile.
- Ajoutez les étoiles présentes sur les jetons objectifs obtenus durant la partie.
- Perdez 1 point par carte encore en main et dans votre défausse.
- Le jeton ciseaux rapporte 2 étoiles supplémentaires si vous l'avez sur une de vos piles.

Le joueur avec le plus d'étoiles l'emporte. En cas d'égalité, la personne avec le moins de cartes dans sa défausse l'emporte. Si l'égalité persiste, l'égalité persiste et quoi de plus beau que de partager une belle victoire ?

Exemple : Vos cartes visibles vous rapportent 15 points, vous avez réalisé un objectif qui rapporte 4 points. Vous perdez 5 points car vous avez encore 3 cartes en main et 2 défaussées. Enfin, vous gagnez 2 points du jeton ciseaux.

Votre score est de 16 points.



Auteurs : Alexandre AGUILAR et Benoît TURPIN
Illustrations : Olivier DEROUETTEAU
Mise en Page : Supacat Axel Mahé

OBJECTIFS

L DE MÊME COULEUR : Un L dans le sens de votre choix (même en miroir) composé de 3 cartes de même couleur.

4 COINS AVEC LA MÊME VALEUR : Les quatre coins de votre paysage doivent être avec des cartes de la même valeur.

L DE 2 : Un L dans le sens de votre choix (même en miroir) composé de trois cartes de valeur 2.

UN CARRÉ DE 4 COULEURS DIFFÉRENTES : Quatre cartes de couleurs différentes formant un carré.

9 TAS : Votre tableau est entièrement rempli.

UNE DIAGONALE D'UNE MÊME COULEUR : Une des deux diagonales composée de trois cartes de même couleur.

UNE LIGNE DE 3 : Une ligne (et donc pas une colonne) composée de trois cartes de valeur 3.

2 CARTES 5 VISIBLES : Deux tas avec une carte de valeur 5 visible.

1-2-3-4-5 VISIBLES : Cinq tas avec les valeurs 1, 2, 3, 4, 5 visibles.

UNE COLONNE 2-5-2 : Une colonne (et donc pas une ligne) composée, dans l'ordre, des valeurs 2, 5, 2.

UNE DIAGONALE 2-3-4 : Une des deux diagonales composée, dans l'ordre, des valeurs 2, 3, 4 (croissant ou décroissant).

3 CARTES 4 VISIBLES : Trois tas avec des cartes de valeur 4 visibles.

5 CARTES 1 VISIBLES : Cinq tas avec des cartes de valeur 1 visibles.

UNE LIGNE DE VALEUR 9 : Une ligne (et donc pas une colonne) composée de trois cartes. L'addition des trois valeurs = 9.

UNE COLONNE DE VALEUR 12 : Une colonne (et donc pas une ligne) de trois cartes. L'addition des trois valeurs = 12.

3 CARTES AVEC DES CISEAUX VISIBLES : Trois tas avec des cartes ciseaux visibles.

UN CARRÉ DE 3 : Quatre cartes de valeur 3 formant un carré

UN CARRÉ DE MÊME COULEUR : Quatre cartes de même couleur formant un carré

CROIX AVEC VALEURS DIFFÉRENTES : Cinq cartes de valeurs différentes formant une croix

CROIX AVEC COULEURS DIFFÉRENTES : Quatre cartes de couleur différentes formant une croix (peu importe la carte présente au milieu de la croix)

MODE AVANCÉ

Changez les règles normales du saut par :

- Vous êtes autorisés à réaliser **plusieurs sauts** par tour.
- Les sauts peuvent être des sauts de **plusieurs cartes**. Par exemple, vous pouvez poser directement une carte 3 sur un emplacement vide en défaussant 2 cartes.
- Le jeton ciseaux permet de **réduire de 1** carte le coût d'un saut lors du tour d'un joueur.