

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



PAPER WORLD

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 pérégrinations 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 (4, 2 et 1 points)
- 5 1 jeton Ciseaux



Dos rouge



Carte Départ

MISE EN PLACE

- 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 **jaunes**.

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.

PRENDRE DES 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 **dévez** 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...

POSER DES 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 empilez des cartes dans un espace composé de 3x3 piles formant votre paysage.
- Vous pouvez placer les cartes adjacentes orthogonalement (pas en diagonale) aux piles déjà créées, tant que cela respecte ce 3x3 à la fin de la partie.
- 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 !



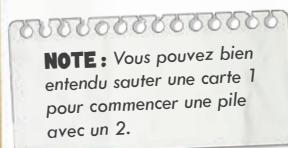
- Vous ne pouvez pas poser une carte qui a strictement la même valeur sur une autre.
- Vous ne pouvez pas poser une carte de couleur différente sur une autre.

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.



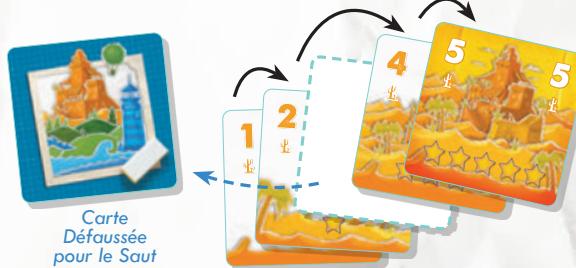
LE SAUT

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.

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, puis le 4 et le 5...



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

LE JETON CISEAUX

Si vous jouez une carte avec un logo "Ciseaux" vous pouvez (donc, pas obligatoire) récupérer le jeton Ciseaux que vous venez poser sur cette carte. Il est utilisable dans le même tour (voir ci-dessous) si vous n'avez pas déjà effectué le saut.



BONUS : Tant que vous possédez le jeton Ciseaux, vous pouvez réaliser gratuitement le saut 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 estposé. Vous ne pouvez pas y poser de carte(s) tant qu'il est présent sur la pile. Pour libérer la pile, soit un(e) adversaire le récupère, soit vous posez une nouvelle carte avec un logo Ciseaux.

Note : il est tout à fait possible de récupérer le jeton Ciseaux, l'utiliser pour le saut gratuit, puis jouer une autre carte avec le logo Ciseaux et le déplacer dans le même tour. Mais cela ne permet pas de faire un autre saut dans le tour.

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* doit encore jouer une dernière fois avant le comptage final. (y compris celui ou celle qui a déclenché la fin de partie)

DÉCOMPTE 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 à votre score.
- Perdez 1 point par carte encore en main et dans votre défausse.
- Le jeton Ciseaux rapporte 2 points supplémentaires si vous l'avez sur une de vos piles.

Le joueur avec le plus de points 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 défausées. Enfin, vous gagnez 2 points du jeton Ciseaux.

Votre score est de 16 points.



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 symboles 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 AVANCE

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 Ciseau permet de **réduire de 1 carte** le coût d'un seul saut lors du tour d'un joueur.