



*Lang ist es her, dass unbezwingbare Heldinnen in legendären Schlachten kämpften und mythische Wesen die Lande bevölkerten. Die Paper Tales sind das letzte Relikt aus diesen längst vergessenen Epochen. Doch nun ist es an der Zeit, dieses Buch wieder zu öffnen und die Legenden wieder zum Leben zu erwecken!*

Paper Tales ist ein Kartenspiel für 2 bis 5 Spielerinnen. Sammle Legendeneinheiten, um die Geschichte in deinem Sinne neu zu schreiben. Wähle in jeder Runde die beste Kombination aus den verfügbaren Einheiten, denn sie symbolisieren den Ruhm deines Königreiches – erlangt durch glorreiche Feldzüge und bedeutende Errungenschaften. Doch bedenke, dass es schnell eng wird in deinem Herrschaftsgebiet, und deine Einheiten vom unerbittlichen Strom der Zeit dahingerafft werden.

# PAPER TALES

# SPIELMATERIAL

- 1 Wertungstafel **a**
- 1 hölzerner Rundenanzeiger **b**
- 30 Goldmünzen mit dem Wert 1 (gelb) **c**
- und 10 größere Goldmünzen mit dem Wert 5 (grau) **c**
- 30 Alterungsmarker **d**
- 5 Spielhilfekarten in den Spielerfarben **e**
- 5 hölzerne Wertungsscheiben in den Spielerfarben **f**
- 25 Gebäudekarten (je 5 pro Spieler) **g**
- 81 Einheitenkarten **h**






## ERKLÄRUNG

Auch wenn in diesem Spiel und in dieser Anleitung durchgehend die weibliche Form verwendet wird, so sind die männlichen Spieler natürlich genauso damit gemeint.

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

## RESSOURCEN

Einige Einheiten und Gebäude produzieren Ressourcen, dargestellt durch die Symbole ,  und . Diese Ressourcen sind nur auf den Karten aufgedruckt, es gibt zu keiner Zeit Marker oder andere Materialien, die sie darstellen. Die Ressourcen sind immer so lange verfügbar, wie die entsprechend produzierende Karte im Spiel ist. Ressourcen werden für die Aktivierung einiger Kartenfähigkeiten und für das Errichten von Gebäuden benötigt.

## AUFBAU EINER EINHEITENKARTE

- 1 Name der Einheit
- 2 Anzahl der Exemplare dieser Einheitenkarte
- 3 Aufstellungskosten
- 4 Stärke der Einheit
- 5 Kartenfähigkeit
- 6 Aktivierungsphase der Kartenfähigkeit
- 7 Ressourcen



## WICHTIGE SYMBOLE

-  wenn die Einheit ins Spiel kommt
-  Stärke 1
-  Stärke 1, die durch die Fähigkeiten dieser Karte verändert werden kann
-  Holz
-  Edelstein
-  Nahrung
-  Goldmünze
-  /  Gebäude der Stufe 1 / 2
-  /  Baukosten der Stufe 1 / 2
-  Alterungsmarker
-  1 Alterungsmarker hinzufügen
-  erhalte 1 Legendenpunkt



## SPIELVORBEREITUNG

Lege die Wertungstafel **a** in die Tischmitte. Setze den Rundenanzeiger auf das erste Feld der Rundenleiste **b**.

Lege die Goldmünzen **c** und die Alterungsmarker **d** als allgemeinen Vorrat bereit. Gib **jeder Spielerin 3 Gold** aus dem Vorrat. Wieviel Gold jede Spielerin besitzt, ist zu jeder Zeit für alle offen einsehbar.

Gib jeder Spielerin die Spielhilfekarte **e** einer Farbe ihrer Wahl und stelle ihre Wertungsscheibe auf das Feld 0 der Wertungstafel **f**.

Gib jeder Spielerin einen Satz mit 5 unterschiedlichen Gebäudekarten (Stadt, Taverne, Mine, Tempel, Kaserne) **g**. Diese Gebäude können die Spielerinnen während des Spieles errichten.

Mische alle Einheitenkarten und lege sie als verdeckten Zugstapel bereit **h**. Daneben wird etwas Platz für einen Ablagestapel benötigt. Alle Karten, die während des Spieles abgeworfen werden, kommen **verdeckt** auf diesen Ablagestapel.

## ZIEL DES SPIELS

Die Spielerinnen bauen ihre Königreiche aus, indem sie Einheiten einsetzen und Gebäude errichten. Sie erhalten Legendenpunkte durch Kämpfe, Gebäude und Kartenfähigkeiten. **Die Spielerin, die nach 4 Runden die meisten Legendenpunkte errungen hat, gewinnt das Spiel.**

## DAS KÖNIGREICH

Dein Königreich besteht aus den Einheiten und den Gebäuden, die vor dir ausliegen.



Du hast grundsätzlich Platz um 4 Einheiten gleichzeitig im Spiel zu haben: 2 in der vorderen Reihe **1** und 2 in der hinteren Reihe **2**.

Baust du während des Spieles ein Gebäude, so wird dieses neben deine Einheiten gelegt **3**. Noch nicht errichtete Gebäude liegen beiseite, können aber jederzeit angesehen werden.

## AUFBAU EINER GEBÄUDEKARTE

Gebäude haben 2 Stufen: Stufe **1** (Vorderseite) und Stufe **2** (Rückseite). Gebäude der Stufe **2** haben jeweils eine zusätzliche Fähigkeit und bringen mehr Legendenpunkte.

**1** Name des Gebäudes

**2** Stufe des Gebäudes: **1** oder **2**

**3** Legendenpunkte am Spielende

**4** Baukosten für Stufe **1**

**5** Baukosten für Stufe **2**

**6** Fähigkeit des Gebäudes



Ein Gebäude der **Stufe 1** hat **1 Fähigkeit**, die im braun hinterlegten Feld zu sehen ist.



Ein Gebäude der **Stufe 2** hat **2 Fähigkeiten**, die jeweils grau hinterlegt sind.

# SPIELABLAUF

Ein Spiel wird über 4 Runden gespielt. Jede dieser Runden besteht aus 6 Phasen. Jede Phase wird von allen Spielerinnen **gleichzeitig** ausgeführt, bevor die nächste Phase beginnt. Eine Runde endet nach der Phase Altern.

Während der Phasen können die Fähigkeiten der ausliegenden Karten genutzt werden. Der Zeitpunkt, wann diese genutzt werden können, ist jeweils auf den Karten durch das Phasensymbol angegeben. Die 6 Phasen werden in folgender Reihenfolge gespielt:

-  **1] REKRUTIEREN**
-  **2] AUFSTELLEN**
-  **3] KÄMPFEN**
-  **4] GOLD EINNEHMEN**
-  **5] BAUEN**
-  **6] ALTERN**



## 1] REKRUTIEREN

Die Spielerinnen wählen ihre Einheiten aus, die sie später einsetzen können.

Gib jeder Spielerin **5 Einheitenkarten** vom Nachziehstapel. **Wähle 1 Karte aus, die du vor dir ablegst und reiche die restlichen 4 an deine linke Nachbarin weiter.** Von den 4 Karten, die du von rechts erhältst, **wählst du wiederum 1 Karte** aus und reichst die verbliebenen Karten erneut an deine linke Nachbarin weiter. Dies wird so lange fortgeführt, bis **du 5 Karten in dieser Runde erhalten hast.**

Die Richtung, in der die Karten weitergereicht werden, ändert sich von Runde zu Runde. In den Runden

1 und 3 werden die Karten links herum gereicht; in den Runden 2 und 4 rechts herum. Der Rundenanzeiger auf der Wertungstafel sagt dir, in welche Richtung die Karten gegeben werden.

Am Ende dieser Phase nimm alle ausgewählten Karten sowie die aus der vorherigen Runde behaltene Karte auf die Hand.

*Hinweis: Sollte der Nachziehstapel während des Spiels aufgebraucht sein, so wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.*



Marie erhält zu Beginn der Phase Rekrutieren 5 Karten. Sie entscheidet sich, das Artefakt zu behalten und gibt die restlichen 4 Karten an ihre linke Nachbarin weiter.



Gleichzeitig erhält sie 4 Karten von ihrer rechten Nachbarin. Marie behält wiederum 1 Karte, die sie zu ihren **Handkarten** legt, bevor sie die verbliebenen 3 Karten wiederum an ihre linke Nachbarin weitergibt. Und so weiter ...




## 2] AUFSTELLEN

Die Spielerinnen spielen die Einheiten aus ihrer Hand und setzen sie in ihr Königreich ein.

### Anzahl der verfügbaren Plätze

Du hast grundsätzlich Platz um **4 Einheiten ins Spiel** zu bringen: 2 in der vorderen Reihe und 2 in der hinteren Reihe. **Dies ist die maximale Anzahl an Einheiten, die zu Spielbeginn in**

**einem Königreich sein können.**

Später im Spiel besteht die Möglichkeit, einen fünften Platz in der vorderen Reihe freizuschalten (siehe Phase  **Bauen**).

Wähle nun die Einheiten aus deiner Hand aus, die du aufstellen möchtest. **Von denen, die du nicht aufstellen möchtest, darfst du genau 1 Karte**


**behalten und musst die restlichen abwerfen.** Lege die so zurückbehaltene Karte für die nächste Runde verdeckt quer auf die Spielhilfeskarte.




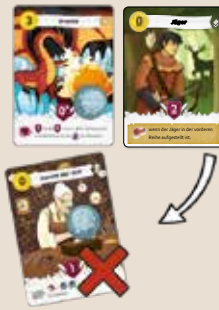
Dann lege die Einheiten, die du einsetzen möchtest, **verdeckt** auf verfügbare Plätze in deinem Königreich. Dabei **kannst** du alle in vorherigen Runden aufgestellten Karten **auf einen beliebigen anderen Platz in deinem Königreich verschieben oder sie abwerfen**.

Haben alle Spielerinnen ihre Einheiten ausgespielt, dreht ihr die neu eingesetzten Karten nun **gleichzeitig** um und **bezahlt die Aufstellkosten der Einheiten in Gold** (in den Vorrat).

Solltest du nicht genügend Gold besitzen, um die Kosten für alle neu aufgestellten Einheiten zu bezahlen, musst du alle Einheiten, die du nicht bezahlen kannst, abwerfen. Einheiten, die in früheren Runden aufgestellt wurden, **müssen niemals erneut bezahlt werden**.

Das  Symbol kennzeichnet eine Fähigkeit, die nur einmalig aktiviert wird. Dies geschieht, wenn die entsprechende Einheit aufgedeckt wird.

*Erinnerung: Während dieser Phase aktivieren die Spielerinnen die Fähigkeiten aller Einheiten und Gebäude in ihrem Königreich, die mit einem  Symbol versehen sind.*



Dann legt sie die beiden Einheiten, die sie neu aufstellen möchte, verdeckt auf die beiden verfügbaren Plätze.



Frederike möchte 2 neue Einheiten aufstellen, obwohl sie bereits 3 andere im Spiel hat. Sie entscheidet sich dazu, Platz in ihrem Königreich zu schaffen, indem sie die **Herrin der Zeit** abwirft und den **Jäger** aus der vorderen Reihe in die hintere Reihe verschiebt.





Sobald alle bereit sind, deckt Frederike die neu gespielten Karten auf und bezahlt 3 Gold: 2 Gold für den **Dämon** und 1 Gold für den **Bergmann**.



### 3] KÄMPFEN

Die Königreiche kämpfen gegeneinander, um Legendenpunkte zu erringen.

Ermittle die Kampfstärke deines Königreiches, indem du die Stärkewerte  deiner Einheiten **in der vorderen Reihe** addierst. Ein Stärkewert mit einem \* im  bedeutet, dass diese Karte eine Fähigkeit besitzt, die unter Umständen diesen Stärkewert verändern kann. Vereinzelt können auch die beiden Einheiten in der hinteren Reihe einen Einfluss auf deine Kampfstärke haben.




Mit dem Dämon und dem Holzfäller in der vorderen Reihe ihres Königreiches kommt Marie auf einen Stärkewert von 9.

Nun vergleichst du die Kampfstärke deines Königreiches mit der deiner 2 Nachbarinnen zur rechten und zur linken Seite. Hast du eine Kampfstärke, **die größer als die einer Nachbarin oder zumindest gleich groß ist**, gewinnst du einen Kampf. **Jeder**

**gewonnene Kampf wird mit 3 Legendenpunkten (LP) belohnt.** Im Falle eines Gleichstands gewinnen beide Spielerinnen den Kampf und erhalten jeweils 3 Legendenpunkte.



Marie gewinnt ihre beiden Kämpfe gegen Svetlana und Frederike. Doris gewinnt ebenfalls die beiden Kämpfe gegen Svetlana und Frederike. Svetlana gewinnt nur einen Kampf gegen Doris (durch Gleichstand) und Frederike gewinnt gar keinen Kampf. Marie und Doris erhalten beide 6 LP, Svetlana 3 LP und Frederike keine LP.

*Erinnerung: Während dieser Phase aktivieren die Spielerinnen die Fähigkeiten aller Einheiten und Gebäude in ihrem Königreich, die mit einem  Symbol versehen sind.*



## 4] GOLD EINNEHMEN

Die Königreiche generieren Einkünfte in Gold.

Du erhältst 2 Gold Grundeinkommen aus dem Vorrat sowie weiteres Gold durch die Fähigkeiten aller Einheiten und Gebäude mit einem Symbol in deinem Königreich.

*Erinnerung:* Während dieser Phase aktivieren die Spielerinnen die Fähigkeiten aller Einheiten und Gebäude in ihrem Königreich, die mit einem Symbol versehen sind.



## 5] BAUEN

Die Spielerinnen nutzen ihre Ressourcen , und , um Gebäude in ihrem Königreich zu errichten.

Ressourcen, die du für den Bau oder die Aufwertung eines Gebäudes benötigst, werden niemals verbraucht. Um für dich nutzbar zu sein, müssen Ressourcen lediglich auf einer Einheit oder einem Gebäude deines Königreiches verfügbar sein, d.h. so lange eine Einheit im Spiel ist, kannst du deren Ressourcen verwenden.

Du darfst nun **eine einzige Bauaktion** ausführen. Dabei darfst du aus folgenden 2 Optionen wählen:

1. ERRICHTE EIN GEBÄUDE
- oder
2. WERTE EIN GEBÄUDE AUF.

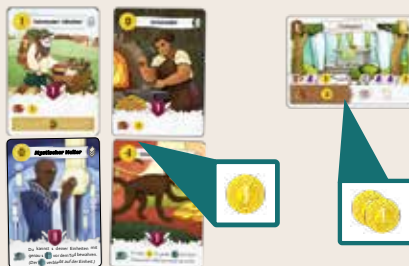
### 1. ERRICHTE EIN NEUES GEBÄUDE

Du darfst 1 der 5 Gebäude, die du zu Spielbeginn erhalten und bislang noch nicht gebaut hast, bauen. Dazu darfst du es in **Stufe 1** oder **direkt in Stufe 2** ins Spiel legen. In jedem Fall musst du dazu sowohl den **Grundstückspreis** als auch die erforderlichen **Ressourcen** dieses Gebäudes bezahlen.

**Grundstückspreis:** Wenn du ein neues Gebäude baust, musst du **2 Gold für jedes Gebäude, das bereits im eigenen Königreich gebaut wurde**, bezahlen.

**Ressourcen:** Dein Königreich muss alle Ressourcen, die für die Errichtung des neuen Gebäudes notwendig sind, auf bereits ausliegenden Einheiten und Gebäuden verfügbar haben.

Um ein **Gebäude der Stufe 1** zu bauen, müssen **alle Ressourcen, die von dem Baukostensymbol 1 verlangt werden**, vorhanden sein. Möchtest du das Gebäude direkt auf **Stufe 2** errichten, **müssen die Ressourcen beider Stufen** bezahlt werden: **SOWOHL die Kosten der Stufe 1 ALS AUCH die der Stufe 2**.



Das Königreich von Andrea generiert 5 Gold: ein Grundeinkommen von 2 Gold + 1 Gold durch die **Schmiedin** + 2 Gold durch den **Tempel**.

**Kosten Stufe 1**



**Kosten Stufe 2**



Inka möchte die Taverne bauen. Sie hat bereits 2 Gebäude in ihrem Königreich errichtet, also muss sie 4 Gold für die Grundsstückskosten bezahlen. Ihre Einheiten produzieren , und , so dass sie sofort die Kosten von Stufe 1 und Stufe 2 bezahlen und das Gebäude direkt auf Stufe 2 ins Spiel bringen kann.

### 2. WERTE EIN GEBÄUDE AUF

Um ein bereits errichtetes Gebäude von Stufe 1 auf Stufe 2 aufzuwerten, musst du die **Ressourcen, die von dem Baukostensymbol 2 verlangt werden**, bezahlen. **Bei einer Aufwertung müssen keine Grundstückskosten entrichtet werden.** Du drehst dann einfach das Gebäude auf die Seite der Stufe 2.



## Zusätzlicher Platz im Königreich

Solltest du mindestens 1 Gebäude der Stufe **2** gebaut haben, verfügst du über einen fünften Platz für deine Einheiten. Dieser liegt in der vorderen



Reihe und kann so von einer zusätzlichen Einheit belegt werden. Dies ist gleichzeitig die maximale Anzahl an verfügbaren Plätzen im Spiel. Der Bonus wird durch das entsprechende Symbol neben dem Gebäudenamen auf Stufe **2** angezeigt.



Doris möchte ihre Stadt aufwerten. Dazu nutzt sie ihren Waldgeist, der genügend Gold produziert, um die Kosten der Stufe **2** zu bezahlen.



Dank der Taverna, die sie gerade auf Stufe **2** gebaut hat, darf Tania ab jetzt 5 Einheiten in ihrem Königreich einsetzen.

Erinnerung: Während dieser Phase aktivieren die Spielerinnen die Fähigkeiten aller Einheiten und Gebäude in ihrem Königreich, die mit einem **5** Symbol versehen sind.

## 6] ALTERN

Betagte Einheiten müssen sterben und alle anderen werden älter.

Alle deine Einheiten, auf denen jetzt bereits **1 oder mehrere Alterungsmarker** liegen, **sterben** und werden **abgeworfen**. Danach wird auf **jede Einheit, die noch im Spiel ist, ein Alterungsmarker** gelegt.



Auf dem **Koloss** und dem **Bauern** liegt jeweils 1 Alterungsmarker. Die beiden Einheiten sterben und werden abgeworfen.

Doris hat jetzt nur noch 2 Einheiten in ihrem Königreich. Sie muss auf jede von ihnen nun 1 Alterungsmarker legen.



Erinnerung: Während dieser Phase aktivieren die Spielerinnen die Fähigkeiten aller Einheiten und Gebäude in ihrem Königreich, die mit einem **6** Symbol versehen sind.

## RUNDENENDE

Sobald die Phase Altern abgewickelt wurde, wird der Rundenanzeiger 1 Feld vorwärts gezogen. Es beginnt eine neue Runde mit der Phase Rekrutieren.

## SPILENDE

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Zu den bereits während der Partie erhaltenen Legenden-

punkten addierst du nun noch die Legendenpunkte der Gebäude, die in deinem Königreich errichtet wurden. **Die Spielerin mit den meisten Legendenpunkten ist die Siegerin**. Haben mehrere Spielerinnen gleich viele Legendenpunkte, gewinnt diejenige von ihnen, die noch das meiste Gold übrig hat. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, teilen sich die Spielerinnen den Sieg.

## REGELN FÜR 2 SPIELERINNEN

Für ein Spiel mit 2 Spielerinnen gelten die folgenden Regeländerungen. Wir empfehlen, dass du schon eine Partie mit den normalen Regeln gespielt hast, bevor du Paper Tales in der Zwei-Spielerinnen-Variante ausprobierst.


### REKRUTIEREN

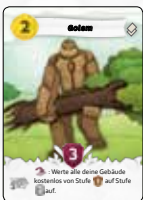
Beide Spielerinnen erhalten **9 Einheitenkarten** vom Nachziehstapel anstatt 5. Wenn du eine Karte auswählst, musst du **1 weitere Karte deiner Wahl abwerfen**, bevor du die restlichen Karten an deine Mitspielerin weiterreichst.

### KÄMPFEN

Hast du eine gleich große oder eine höhere Kampfstärke als deine Mitspielerin, gewinnst du – wie im normalen Spiel – **einen Kampf**. Ist deine Kampfstärke aber **mindestens doppelt so groß wie die deiner Mitspielerin, gewinnst du zwei Kämpfe**.

## ERLÄUTERUNGEN ZU DEN KARTEN

- Eine Einheit **stirbt** nur, wenn sie während der Phase  abgeworfen werden muss.
- Sollte eine Situation entstehen, in der die Reihenfolge der Aktivierung der Kartenfähigkeiten von entscheidender Bedeutung ist, führt die Spielerin mit den meisten Legendensymbolen auf der Wertungstafel zuerst ihre Aktion(en) durch. Sollte es hier einen Gleichstand geben, beginnt die Spielerin mit dem wenigsten Gold. Sind die Spielerinnen dann immer noch gleichauf, wird die Aktionsreihenfolge zufällig bestimmt.



## EINHEITEN

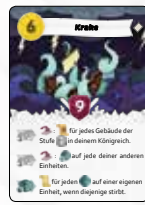
### Golem

Liegt zum Zeitpunkt des Aufstellens des Golems kein Gebäude der Stufe **2** in deinem Königreich aus, hast du in diesem Zug weiterhin nur 4 Plätze, um deine Einheiten einzusetzen.




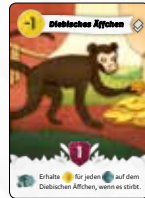
### Hofbaumeister

Mit der Fähigkeit des Hofbaumeisters kannst du jede beliebige Ressourcenkombination mit Gold bezahlen.



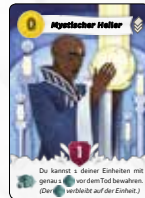
### Krake

Während der Phase  wird die Fähigkeit auf alle Einheiten, die in deinem Königreich sterben, angewendet – auch auf den Kraken selbst, sollte er in dieser Runde sterben.




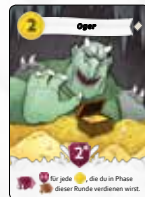
### Diebisches Äffchen

Das Diebische Äffchen bringt dir 1 Gold, wenn es aufgestellt wird. Dieses Gold darf sofort eingesetzt werden, um das Aufstellen weiterer Einheiten zu finanzieren.




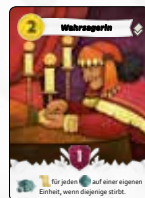
### Mystischer Heiler

Lege 1  Alterungsmarker auf die Einheit, die in dieser Runde vom Mystischen Heiler gerettet wurde (so wie es auch bei allen anderen überlebenden Einheiten geschieht). Der Mystische Heiler kann sich auch selbst vor dem Tod retten.



### Oger

Das Grundeinkommen von 2 Gold, das in Phase  ausgezahlt wird, zählt für die Berechnung des Stärkewertes des Ogers mit.





### Wahrsagerin

Wende die Fähigkeit auf jede Einheit in deinem Königreich an, wenn sie stirbt – auch auf die Wahrsagerin selbst, sofern sie in dieser Runde stirbt.




### Gestaltwandler

Wirf den Gestaltwandler ab, sobald er durch die neu gezogene Einheit ersetzt wurde. Vergiss nicht, 1  Alterungsmarker auf diese neue Einheit zu legen und ihre Phase -Fähigkeit zu aktivieren (sofern sie eine hat).

## GEBÄUDE



### Tempel

Jede Stufe des Tempels kann entweder mit der erforderlichen Menge  oder mit der angegebenen Summe an Gold bezahlt werden.

Paper Tales ist ein Spiel des Autors Masato Uesugi. Es wurde von Christine Alcouffe illustriert und von Catch Up Games herausgegeben. Vertrieben wird das Spiel durch Blackrock Games. Grafische Gestaltung: Manoël Verdiel. Layout: Clément Milker. Copyright © Catch Up Games, France – All Rights Reserved.

Übersetzung: André „Häwwi“ Müller. Realisation: Matthias Nagy

© 2018 Frosted Games

www.FROSTEDGAMES.de

f t i @FrostedGames



Frosted Games  
Matthias Nagy  
Sieglindstr. 7  
12159 Berlin

8

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

/pegasusspiele