

PAPA
WALL



Un jeu de Nicolas MATHIEU, illustré par NAÏADE

RÈGLES DU JEU

MATERIEL

- ◇ 24 cartes (à imprimer)
- ◇ 1 livret de règle (à imprimer)
- ◇ 1 feuille de score (à imprimer)

L'HISTOIRE

L'impératrice a réuni les plus grands artisans Shoji pour les soumettre à un concours de création de murs de papier washi. Le gagnant aura l'honneur de réaliser ceux destinés à sa résidence d'été.

MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

1. Mélangez les 24 cartes. Ecartez 6 cartes à 3 joueurs et 12 cartes à 2 joueurs. Elles ne seront pas jouées lors de cette manche. A 4 joueurs, utilisez les 24 cartes.
2. Formez 2 pioches égales au centre de la table, face Objet (verso) visible. Chaque pioche sera ainsi composée de 12 cartes à 4 joueurs, de 9 cartes à 3 joueurs et de 6 cartes à 2 joueurs.
3. En commençant par le plus jeune, chaque joueur pioche 1 carte à tour de rôle, dans la pioche de son choix, jusqu'à ce que tout le monde ait 3 cartes dans sa main. Les cartes sont tenues en main face Objet visible des autres joueurs.
Vous êtes prêt à commencer !

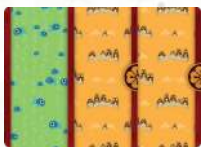
PRINCIPE DU JEU

Une partie de PAPERWALL se joue en 3 manches. Chaque manche est constituée d'une succession de tours. Lors d'une manche, chaque joueur va poser des cartes devant lui, en les superposant ou non, face Papier (recto) visible.

Une carte est composée au recto de 3 Lés de papier washi avec parfois une ou deux moitiés de Symbole imperial (une fleur de chrysanthème). Au verso de chaque carte on trouve 2 Objets.



Recto (Papier)



Recto avec 2 moitiés de Symbole imperial



Verso (Objet)

A la fin d'une manche, chaque Lé visible rapporte 1 point sauf si vous avez le plus de Lés d'un même type. Dans ce cas vous ne marquez aucun point avec les Lés de ce type. Les collections d'objets et les Symboles impériaux entiers rapportent aussi des points.

TOUR DE JEU

Lors d'un tour de jeu, chaque joueur réalise deux actions, dans cet ordre :

- 1 - Poser 1 carte
- 2 - Piocher 1 carte si possible

1- POSER UNE CARTE

Simultanément, **sans regarder ce que font les autres**, les joueurs posent une carte de leur main en face d'eux. Au premier tour, il n'y aura donc qu'une seule carte posée devant chaque joueur. Aux tours suivants les cartes sont posées en ligne en respectant les règles ci-dessous :

- La carte doit être posée horizontalement, dans un sens ou dans l'autre.



OU



- La carte doit être posée soit à droite soit à gauche de la ligne déjà constituée.
- La carte peut recouvrir 1 ou 2 Lés de la carte la plus à droite ou la plus à gauche de la ligne, ou alors être seulement posée à côté, les bords des Lés se touchant.
- La carte ne peut pas recouvrir entièrement une autre carte.
- Une fois posée, une carte ne peut plus être déplacée (par exemple, après avoir vu ce que les autres joueurs ont fait).

Exemples :

Aucun recouvrement = **Autorisé**



Recouvrement 1/3 = **Autorisé**




Recouvrement 2/3 = **Autorisé**



Recouvrement intégral = **Interdit**



2 - PIOCHER UNE CARTE

Une fois que tous les joueurs ont posé 1 carte, chaque joueur doit piocher une carte sur l'une des deux pioches. Si un joueur a plus de Lés de type Marmotte  que les autres, il pioche en premier puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Si personne n'a la majorité de Lés de type Marmotte, c'est le plus jeune joueur qui pioche en premier.

Quand tout le monde a pioché 1 carte, un nouveau tour commence. Si les pioches sont vides, le nouveau tour commence après que chacun a posé une carte, l'action de piocher étant impossible à réaliser.

FIN DE MANCHE

Une manche se termine lorsque la main de chaque joueur est vide et qu'il a donc posé 6 cartes devant lui. On passe alors au décompte des points.

DECOMPTE DES POINTS

Pour chaque type de Lé (Marmotte, Poisson, Grenouille, Oiseau), le ou les joueurs qui en ont le plus sur leur ligne ne marquent aucun point. Les autres joueurs marquent autant de points que de Lés de ce type sur leur ligne.

De plus chaque Symbole impérial entier rapporte 2 points.



Les joueurs retournent ensuite les cartes sur leur face Objet et comptent leurs points de collection d'Objets :

8 Objets différents = 2 points

4 Objets identiques = 2 points

6 ou 7 Objets différents = 1 point

A la fin de la 3ème manche, chaque joueur additionne les scores de ses 3 manches. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points gagne la partie.

N'oubliez pas de faire la mise en place des manches 2 et 3 avec les 24 cartes du jeu, en utilisant donc celles que vous aviez peut-être écartées lors de la manche précédente.

Variante : Ne prenez pas en compte les Objets lors du décompte de point.



Si vous connaissez des personnes souhaitant obtenir ce fichier, vous pouvez leur conseiller de l'acheter sur www.superlud.fr. Vous soutiendrez ainsi un petit éditeur afin qu'il puisse continuer à vous proposer des jeux à imprimer de qualité à petit prix. Ce fichier numérique est destiné à être imprimé par son acheteur. Ne diffusez pas de copie illégale. Merci.

Remerciements de l'auteur : Je remercie ma famille, mes amis, les membres du MALT (Mouvement des Auteurs Ludiques Toulousains) toujours présents pour tester les prototypes. Je sais que vous souffrez et à moins que vous ne vous exiliez dans un autre univers, vous n'avez pas fini de souffrir ...

Je remercie aussi tous les anonymes qui ont joué à mon premier jeu Inkalam (Superlud) et témoigné du plaisir qu'il y avaient pris, cela fait chaud au coeur. J'espère vous revoir tous lors des prochains festivals de jeux !

**PAPER
WALL**

Auteur : Nicolas Mathieu

Illustrateur : Naïade

Editeur : Antoine Davrou

PAPERWALL est un jeu édité par SUPERLUDE - 93 quater Avenue de la République, 91230 Montgeron, France - www.superlud.fr - © 2021 Superlud - Tous droits réservés - Reproduction Interdite.



UNE COLLECTION DE 11 JEUX A IMPRIMER DISPONIBLES EN TELECHARGEMENT



DOODLE ISLANDS

1-5 / 10+ / 20mn



KENJIN

2-4 / 10+ / 20mn



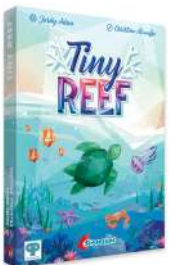
INKALAM

1-6 / 8+ / 20mn



LICORNIZER

2-5 / 6+ / 15mn



TINY REEF

1-100 / 8+ / 20mn



TRIBUNAL 1920

2 / 8+ / 20mn



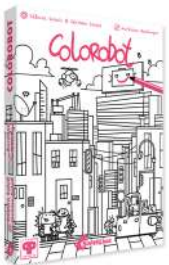
MOTU

1-4 / 8+ / 20mn



DAGDA

2-6 / 8+ / 30mn



COLOROBOT

2-4 / 6+ / 15mn



JEKYLL / HYDE

1 / 8+ / 30mn



PAPERWALL

2-4 / 8+ / 15mn

A VENIR

HEADHUNTER

3-7 / 14+ / 30mn

CASTLE HEIST

2-5 / 8+ / 20mn

◆ Pour enfants

◆ Pour tous

◆ Pour connaisseurs