

PENNY PAPERS

ADVENTURES

THE TEMPLE OF APIKHABOU

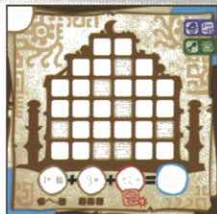
1-100 spelers
vanaf 7 jaar
15 minuten

Ervaar de fantastische avonturen van de beroemde ontdekkingsreizigers Penny Papers & Dakota Smith!

Onze twee avonturiers hebben eindelijk de toegang gevonden tot de legendarische tempel van Apikhabou. Uiteraard willen ze graag de geheimen en geheime gangen ontdekken die de tempel omvat.

CONCEPT VAN DE PENNY PAPERS AVONTURENREEKS

Uitgerust met een potlood (niet voorzien) en een avonturenblaadje, gebruiken alle spelers het resultaat van een dobbelsteenrol om een locatie nauwkeuriger dan de andere deelnemers te ontdekken. Elke speler tracht zijn nummers zo goed mogelijk in het rooster in te passen en handig gebruik te maken van speciale eigenschappen om de meeste ★ te scoren. Iedereen speelt gelijktijdig!



VOORBEREIDING

Materiaal: 3 dobbelstenen en 100 dubbelzijdige avonturenblaadjes (de achterkant toont een andere tempel).

Elke speler neemt een potlood en een avonturenblaadje (iedereen gebruikt dezelfde kant), waarop ze hun initialen noteren in de linkerbovenhoek. Plaats de drie dobbelstenen in het midden van het speelgebied zodat iedereen ze goed kan zien.

SPELVERLOOP

Iemand (het maakt niet uit wie) gooit de drie dobbelstenen.

Indien er geen speciale zijde wordt gerold, moet elke speler de afgebeelde nummers gebruiken. Ze doen dit door **één nummer op een leeg veld (zonder deur) te noteren** in hun rooster.

Het nummer dat je neerschrijft, kan het nummer zijn van **één** van de dobbelstenen **of de som van twee** van de dobbelstenen **of de som van alle drie** – jouw keuze!

Nadat iedereen een leeg veld op z'n rooster heeft ingevuld, gooi je de dobbelstenen opnieuw en start een nieuwe beurt.

Voorbeeld

De gegooide dobbelstenen tonen 2, 3 en 5. Elke speler kan ervoor opteren om één van volgende nummers in z'n rooster te noteren:



Of tel er twee op en schrijf 7 (2+5):

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \end{array} = 7$$



Of tel er twee op en schrijf 8 (3+5):

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \end{array} = 8$$



Of tel er drie op en schrijf 10 (2+3+5):

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \end{array} = 10$$

Speciale zijdes



Sleutel (eigenschap van Dakota Smith)

Wanneer dit symbool gegooid wordt, moet elke speler een nummer (op de reguliere manier) op een vak met een deur noteren.



Penny Papers

Wanneer dit symbool gegooid wordt, mag elke speler een nummer naar keuze van 1 tot 15 in hun rooster noteren (op een vak zonder deur, tenzij het sleutelsymbool werd gegooid met een andere dobbelsteen).



Mummie

Wanneer dit symbool gegooid wordt, negeer je beide andere dobbelstenen! Iedereen doet het volgende: leg je blaadje in het midden van het speelgebied, neem een willekeurig ander blaadje en teken een mummiesymbool op dit blaadje op een vak zonder deur naar keuze. Geef het blaadje nadien terug aan de eigenaar (initialen staan in de linkerbovenhoek op het blaadje).

MUMMIES

Penny Papers & Dakota Smith worden bedreigd door mummies die in de tempel op de loer liggen.



Een mummie tekenen in het rooster van een tegenstander zorgt er niet enkel voor dat dit vak onbruikbaar wordt, maar ook dat ze aan het einde van het spel 2★ verliezen. Tenzij...

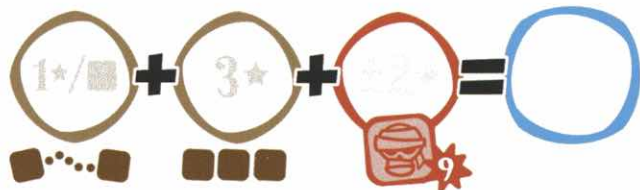
Onze helden kunnen deze mummies verslaan! Om dit te doen, moet je het nummer 9 (volgens de reguliere spelregels) noteren in een vak aangrenzend aan de mummie. Doorkruis de mummie, deze zal je 2★ opleveren aan het einde van het spel.

Het staat je vrij om reeds een 9 te noteren vooraleer je er nood aan hebt om bepaalde vakken te "beschermen". Je bent zelfs niet verplicht een mummie te doorkruisen van zodra je er een 9 aangrenzend tegen legt. Door te wachten kan je jouw tegenspelers misleiden zodat ze latere mummies slecht plaatsen. Maar pas op dat je jezelf ook niet misleid! Tenslotte kan een 9 verschillende aangrenzende mummies tegelijkertijd verslaan.

EINDE VAN HET SPEL & JOUW ★ TELLEN

Het spel eindigt als alle vakken zonder deur gevuld zijn.

Elke speler telt zijn ★ op de volgende manier (noteer je tussenscores onderaan op je avonturenblaadje):



■ **+1★** per vak in de langste rij van opeenvolgende en aangrenzende nummers (bv. 3, 4, 5, 6).

■ **+3★** per groep van minstens 3 aangrenzende identieke nummers.
OPM.: je kan van elk nummer slechts één groep scoren.

Voorbeeld: Indien je meerdere groepen met het nummer 4 hebt gevormd, scoor je voor hen slechts 3★.

■ **+2★** per verdwenen mummie (uitgekruist).

■ **-2★** per onverslagen mummie (niet uitgekruist).

Zie ook het **voorbeeld** van de eindscore ★, pagina 6.

Een vak kan zowel deel uitmaken van een rij, als een groep van identieke nummers en/of het verslaan van een mummie.

De speler die het meeste ★ scoort, wint het spel.

In geval van gelijkstand wint de speler met de langste rij van opeenvolgende nummers. Indien er dan nog een gelijkstand is, delen alle betrokken spelers in de overwinning.

VERDUIDELIJKINGEN

Aangrenzend

In dit spel betekent "aangrenzend" altijd orthogonaal en diagonaal aangrenzend (d.w.z. één van de 8 omringende vakken).



Doorhalen & krabbelen

Het is niet toegestaan om genoteerde zaken door te halen of uit te vegen. Alles wat je noteert, is permanent dus denk goed na vooraleer je iets noteert!

Indien iemand echter een fout tegen de spelregels opmerkt, is het toegestaan om te doorhalen en de fout recht te zetten.



Voorbeeld

Henri scoort 9★ voor zijn rij van negen nummer (2-3-4-5-6-7-8-9-10, in wit aangegeven). Hij scoort ook 15★ voor de vijf groepen identieke nummers (2en aangegeven in oranje, 4en in groen, 5en in blauw, 7s in geel en 9s in roze). Tenslotte versloeg hij vier van de vijf mummies (doorkruist) dankzij een aangrenzende 9 (2★+2★+2★+2★=8★) maar niet de vijfde (-2★). Hij verdient dus 6★ (8★-2★) voor de mummies.



SOLO AVONTUUR

Speel alleen en tracht de hoogste score te behalen om je avonturiersniveau te bepalen!

Het solospel van *Penny Papers Adventures: The Temple of Apikhabou* volgt de reguliere spelregels met één uitzondering: Wanneer een mummie wordt gerold, moet je deze op een vak plaatsen zonder deur aangrenzend aan een vak dat je reeds in een vorige beurt vulde. Indien dit niet mogelijk is, kan je de mummie op eender welk vrij vak zonder deur plaatsen

Eens het spel is beëindigd, evalueer je jouw avonturiersniveau afhankelijk van je score als volgt:

TOERIST	→ 0★ - 14★
PADVINDER	→ 15★ - 24★
REIZIGER	→ 25★ - 29★
ONTDEKKINGSREIZIGER	→ 30★ of meer



ONTWERPER & GRAFISCH ARTIEST
Henri Kermarrec

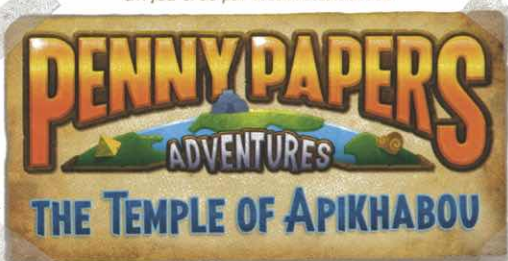
ILLUSTRATOR (DOOS)
Géraud Soulié

VERTALER
N. Delobelle & A. De Cnodder

www. **sitdown-games.com**
info@sitdown-games.com
/sitdown.jeux
@sitdowngames
rue de Labie 39
BE-5310 Leuze

De auteur wil Laetitia Di Sciascio bedanken voor haar inzet en toewijding, GRAL voor z'n oneindige creativiteit en eerlijkheid en het ANTIJEU festival voor het lanceren van het originele project. De uitgever wil iedereen bedanken die zich vrijwillig heeft ingezet om het spel uit te testen. Bedankt Thomas. :-)

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2018). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. • **WAARSCHUWING:** niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole. • **Made in Spain.**



1 à 100 joueurs
Dès 7 ans
15 minutes

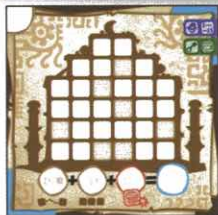
Vivez les fabuleuses aventures des célèbres explorateurs Penny Papers & Dakota Smith !

Nos deux aventuriers sont parvenus à entrer
dans le légendaire temple d'Apikhabou, bien décidés à l'explorer
pour découvrir les mystères et passages secrets qu'il renferme.



PRINCIPE DE LA SÉRIE PENNY PAPERS ADVENTURES

Équipés d'un crayon (non fourni) et d'une fiche Aventure, tous les joueurs disposent du même résultat d'un jet de dés pour explorer un lieu plus efficacement que leurs concurrents. Chacun tente de placer au mieux les nombres dans sa grille et d'utiliser à bon escient des pouvoirs spéciaux afin de marquer le plus de ★. Tous les participants jouent en même temps !



MISE EN PLACE

Matériel fourni : 3 dés et 100 fiches Aventure recto verso (le verso propose un temple différent).

Chaque joueur se munit d'un crayon et d'une fiche Aventure (tous les joueurs utilisant la même face), sur laquelle il indique ses initiales dans le coin supérieur gauche. Placez les trois dés au centre de l'aire de jeu, de façon qu'ils soient visibles par tous les participants.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

L'un des joueurs (peu importe lequel) lance les trois dés.

Si aucune face spéciale n'apparaît, tous les joueurs doivent utiliser les nombres indiqués par les dés pour **inscrire un nombre dans une seule case vide** de leur grille **ne contenant pas de porte**, au choix.

Le nombre inscrit peut correspondre au **résultat** d'un des trois dés **ou** à la **somme** du résultat de deux ou trois dés, au choix.

Lorsque tous les joueurs ont rempli une case de leur grille, on relance les dés pour un nouveau tour.

Exemple

Les dés indiquent 2, 3 et 5.

Les joueurs peuvent donc inscrire dans leur grille un nombre parmi 2, 3, 5:



Ou les additionner pour inscrire 7 (2+5):

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \bullet \\ \hline \end{array} = 7$$

INUTILISÉ

Ou les additionner pour inscrire 8 (3+5):

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \bullet \\ \hline \end{array} = 8$$

INUTILISÉ

Ou les additionner pour inscrire 10 (2+3+5):

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \bullet \\ \hline \end{array} = 10$$

Faces spéciales



Crochetage (aptitude de Dakota Smith)

Lorsque ce symbole apparaît, tous les joueurs **doivent** inscrire un nombre, choisi selon les règles normales, dans une case Porte.



Penny Papers

Lorsque ce symbole apparaît, tous les joueurs inscrivent dans leur grille un **nombre au choix** entre 1 et 15 (dans une case sans porte, sauf si le symbole Crochetage a également été obtenu).



Momie

Lorsque ce symbole apparaît, **les deux autres dés sont ignorés!** Chaque joueur place sa fiche au milieu de l'aire de jeu, en prend une autre au hasard et y dessine le symbole Momie dans une case de son choix (sans porte) avant de la rendre à son propriétaire (en s'aidant des initiales présentes dans le coin supérieur gauche de la fiche).

LES MOMIES

Penny Papers & Dakota Smith sont menacés par des momies qui rôdent dans le temple.



Dessiner une momie dans la grille d'un adversaire rend non seulement cette case inutilisable, mais lui fait également **perdre 2★** en fin de partie. À moins que...

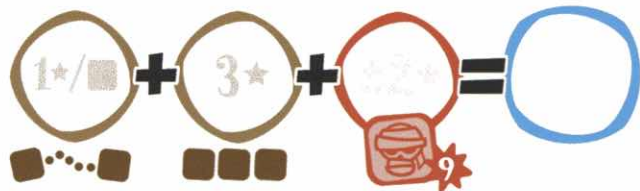
Nos héros peuvent vaincre ces momies! Pour cela, il suffit d'inscrire **le nombre 9**, selon les règles normales, dans une case adjacente à une momie. Celle-ci peut dès lors être «**barrée**» d'une croix et **rapportera 2★** en fin de partie.

Il est possible d'inscrire des 9 à l'avance pour «protéger» certaines cases, et il n'est pas obligatoire de barrer immédiatement les momies vaincues. Enfin, un même 9 peut servir à vaincre plusieurs momies.

FIN DE LA PARTIE & DÉCOMPTE DES ★

La partie prend fin lorsque toutes les cases ne contenant pas de porte sont remplies.

Chacun compte alors ses ★ de la façon suivante, en inscrivant les sous-totaux dans les espaces prévus au bas de la fiche Aventure :



■ **+1 ★** par case qui compose la plus longue série ininterrompue de nombres adjacents consécutifs (*exemple*: 3, 4, 5, 6...);

■ **+3 ★** par groupe d'au moins trois nombres identiques adjacents.
ATTENTION! Un seul groupe compte pour chaque valeur
Exemple: si un joueur a créé plusieurs groupes de nombres 4 adjacents, un seul d'entre eux permettra de marquer les 3★;

■ **+2 ★** par momie vaincue (barrée),
-2 ★ par momie invaincue (non barrée).

Voir l'*exemple* de décompte des ★ en fin de partie, page 6.

Une même case peut être utilisée pour réaliser un groupe de nombres identiques, une suite et/ou vaincre une momie.

Le joueur qui a marqué le plus de ★ remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur concerné qui possède la plus longue suite l'emporte.
 En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

PRÉCISIONS

Adjacent ?

Lorsqu'une règle mentionne une case ou un nombre «adjacent», il s'agit toujours d'une des 8 cases autour de la case concernée (donc orthogonalement ou diagonalement adjacentes).



Ratures & gribouillages

Il est interdit de raturer ou gommer une case de sa grille: tout élément inscrit l'est définitivement. Réfléchissez bien avant d'écrire quoi que ce soit!

Cependant, si une infraction aux règles est constatée, une rature propre est autorisée pour la corriger.



Exemple

Henri marque 9★ pour sa suite de 9 nombres (2-3-4-5-6-7-8-9-10 en blanc). Il marque aussi 15★ pour les cinq groupes de nombres identiques (les 2 en orange, les 4 en vert, les 5 en bleu, les 7 en jaune et les 9 en rose). Enfin, quatre des cinq momies ont été vaincues (barrées) grâce à au moins un 9 adjacent ($2★+2★+2★+2★=8★$) et une momie ne l'a pas été (-2★). Les momies rapportent donc 6★ ($8★-2★$).



AVENTURE EN SOLO

Jouez seul et tentez de réaliser le meilleur score pour déterminer votre niveau d'aventurier!

Le mode solitaire de *Penny Papers Adventures: The Temple of Apikhabou* suit toutes les règles normales du jeu, à une exception près: lorsqu'une momie apparaît, elle doit être placée sur une case (sans porte) adjacente à la case remplie au tour précédent. S'il n'est pas possible de respecter cette règle, la momie peut être placée sur une case libre de votre choix (toujours sans porte).

Une fois votre partie terminée, évaluez votre niveau de réussite selon la hauteur de votre score comme suit:

- TOURISTE → 0 à 14★
- ÉCLAIREUR → 15 à 24★
- VOYAGEUR → 25 à 29★
- EXPLORATEUR → 30★ ou plus



AUTEUR & INFOGRAPHISTE

Henri Kermarrec

ILLUSTRATEUR (BOÎTE)

Géraud Soulié

www. sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[f /sitdownjeux](https://www.facebook.com/sitdownjeux)

[@sitdowngames](https://twitter.com/sitdowngames)

rue de Labie 39

BE-5310 Leuze

L'auteur tient à remercier Laetitia Di Sciascio pour sa pertinence et sa pugnacité, le GRAL pour son indéfectible créativité et sa franchise, et le festival ANTIJEU pour avoir porté le projet original. L'éditeur tient à remercier toutes les personnes s'étant portées volontaires pour tester le jeu. Merci à Thomas ;-)

© Sit Down! / Megalopole™ 2018. Tous droits réservés sous licence exclusive de Sit Down! / Megalopole srl. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. **ATTENTION** : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Sit Down! / Megalopole™. **Fabrique en Espagne.**