



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 gegooidde 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):

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



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

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



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

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

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, neger 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.

HK

	9	9			
2	1	10	9		
2	7	9	9	8	
2	9	9	6	7	7
3	4	5	9	5	7
4	4		5	5	9

9 + 15 + 6 = 30

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.**

HEB JE ALLE SPELEN UIT DE PENNY PAPERS-AVONTURENREEKS AL ONTDEKT?

