



1 tot 100 spelers  
Vanaf 8 jaar  
20 minuten

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

Hun uitgebreid onderzoek leidde onze twee avonturiers naar Doodshoofdeiland. Het schijnt veel schatten te herbergen ...  
je moet ze enkel maar gaan zoeken!



### 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 eilandveld aangrenzend aan een nummer of een boot** in hun rooster **te noteren**. Uitzondering: het eerste vak dat je op deze manier invult, zal eender welk eilandvak zijn dat grenst aan de zee: dit is de plaats waar Penny Papers landt. OPMERKING: Het is niet toegelaten om een nummer te noteren op een berg of in de zee.

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 en eventueel een schat heeft gevonden, gooi je de dobbelstenen opnieuw en start een nieuwe beurt.

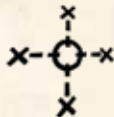
### Voorbeeld

*De gegooide dobbelstenen tonen 2, 3 en 5. Elke speler kan ervoor opteren één van volgende nummers in z'n rooster noteren: 2, 3, 5, 7 (2+5), 8 (3+5) of 10 (2+3+5).*

## Schatten vinden om ★ te scoren

Om een schat te vinden, moet je z'n locatie op de kaart achterhalen door de nummers op de juiste plaats te zetten.

Iedereen weet dat een ○ de juiste plaats aanduidt. Om een ○ op de kaart te tekenen, heb je vier nummers **met dezelfde waarde** nodig (zie het voorbeeld op pagina's 6-7), met één paar in dezelfde kolom en het andere paar in dezelfde rij. Het kruispunt tussen deze rij en kolom duidt de locatie aan waar de schat te vinden is. Trek een cirkel rond het vak met de schat. Het doet er niet toe of het vak leeg is of er een nummer, berg of gevaarsymbool in staat. Je kan echter geen schatten vinden in het water.



Opmerking: indien het op een gevaar ligt dat niet verslagen wordt tegen het einde van het spel, is de schat waardeloos (zie volgende pagina)!

Schrijf tenslotte het nummer dat je gebruikte om de schat te vinden in één van de schatvakken onderaan je blaadje. Dit nummer geeft aan hoeveel ★ de schat waard is (*bv. vier 7s leggen een schat bloot die 7★ waard is*).



OPMERKING: Er kan slechts één schat liggen op elk vak. Elke schat die je ontdekt, moet overigens van een **verschillend nummer** zijn.

## Speciale zijdes



**Navigatie** (eigenschap van Dakota Smith) Wanneer dit symbool wordt gegooid, **mag** elke speler ervoor **kiezen** om een boot te tekenen op een leeg zeevak in plaats van een nummer op één van de eilandvakken in z'n rooster te noteren.



**Penny Papers** Wanneer dit symbool wordt gegooid, mag elke speler een **nummer naar keuze** van 1 tot 15 in hun rooster noteren. Indien het navigatiesymbool werd gerold op één van de andere dobbelstenen, moet elke speler kiezen welk symbool hij wil gebruiken.



**Gevaar** Wanneer dit symbool wordt gegooid, **negeer je beide andere dobbelstenen!** Iedereen doet het volgende: leg jouw blaadje in het midden van het speelgebied, neem een willekeurig ander blaadje en teken het gevaarsymbool op dit blaadje op een eilandvak naar keuze (het moet niet aan een boot grenzen) en markeer één van vijf kleine cirkels rechts naast het rooster. Geef het blaadje nadien terug aan de eigenaar (initialen staan in de linkerbovenhoek op het blaadje). Nadat alle 5 de cirkels gemarkeerd zijn, mag je alle volgende gevaarsymbolen negeren.



### GEVAREN

**Dit symbool duidt de dodelijke gevaren en vallen aan waar Penny Papers & Dakota Smith rekening mee moeten houden tijdens hun expedities.**



Een doodshoofd 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 **een aantal ★ verliezen gelijk aan het laagste aangrenzende nummer**. Bovendien zorgt het ervoor dat je op deze locatie geen schat meer kan vinden. Tenzij...

Onze helden kunnen deze gevaren verslaan! Om dit te doen, moet je het nummer 9 (volgens de reguliere spelregels) noteren in een vak aangrenzend aan het gevaar. Doorkruis het gevaar, deze zal je **een aantal ★ gelijk aan het laagste aangrenzende nummer 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 gevaar te doorkruisen van zodra je er een 9 aangrenzend tegen legt. Door te wachten kan je jouw tegenspelers misleiden zodat ze latere gevaren slecht plaats. Maar pas op dat je jezelf ook niet misleid! Tenslotte kan een 9 verschillende aangrenzende gevaren tegelijkertijd verslaan.



## BOTEN

Dit symbool vertegenwoordigt Dakota Smith die Penny aanwijzingen geeft vanaf de kustlijn van het eiland.

Een boot kan een ontbrekend nummer **vervangen** bij het zoeken naar een schat. Dezelfde boot kan je overigens helpen bij het zoeken van meerdere schatten (van verschillende waardes natuurlijk); Je kan wel maar twee boten gebruiken om een schat te vinden: één om een nummer te vervangen in een verticaal paar, één in een horizontaal paar. Je mag echter zo veel boten gebruiken tijdens het spel als je wil.

## EINDE VAN HET SPEL & JOUW ★ TELLEN

Het spel eindigt van zodra iemand zijn vijfde schat heeft gevonden of alle eilandvakken heeft opgevuld.

Speel de lopende ronde uit. Daarna telt iedere speler zijn ★ op de volgende manier, waarbij de tussenscores in de voorziene vakken onderaan rechts op het avonturenblaadje worden genoteerd:

- Elke schat z'n ★ **waarde** is gelijk aan het gebruikte **nummer om ze te vinden**.
- Elk **bedwongen gevaar** (afgekruist) **levert** ★ gelijk aan het kleinste aangrenzende nummer; elk **niet-bedwongen gevaar** (niet afgekruist) **kost** je ★ gelijk aan het kleinste aangrenzende nummer.

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

In geval van gelijkstand, wint de speler van de betrokken spelers met de meest waardevolle schat. Indien nog steeds gelijk, dan delen de betrokken spelers 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 veegen. 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.

### Waar schrijf ik wat?

Nummers en gevaarsymbolen moeten steeds op lege eilandvakken genoteerd worden (zonder nummers, gevaarsymbolen en bergen); enkel boten kunnen op water genoteerd worden en enkel daar overigens.



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. ;-)

En 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.**

## Voorbeeld

### SCHATTEN

Henri heeft een schat gevonden door vier 4-en te gebruiken (aangegeven in groen). Op het kruispunt tussen deze vier nummers tekent hij een cirkel rond dat vak (in dit geval een berg). Omdat hij een **4★ schat** heeft gevonden, noteert hij een 4 in de schatkist onderaan zijn blaadje. Hij kan geen andere 4★ schat meer vinden, maar hij zal 4★ ontvangen op het einde van het spel.

Even later vindt hij de **1★ schat** (oranje). Hij omcirkelt het vak (in dit geval een leeg vak, dus hij kan er later nog iets in noteren) en schrijft een 1 in de schatkist onderaan zijn blaadje.

Hij gebruikt een boot als vierde nummer om een **9★ schat** te vinden (paars). Hij schrijft een 9 onderaan zijn blaadje.

Hij gebruikt twee boten en kan zo de **7★ schat** vinden (roze).

Tenslotte gebruikt hij nogmaals één van beide boten en ontdekt de **10★ schat** (blauw) waardoor het spel eindigt. Jammerlijk genoeg is er een gevaar op het vak van de 10★ schat. Gelukkig staat er een aangrenzende 9 zodat het gevaar bedwongen wordt (afgekruist); hierdoor ontvangt hij toch de ★ voor deze schat.

### GEVAREN

Er komen drie gevaren tevoorschijn tijdens dit spel, dus heeft Henri drie doodshoofden gemarkeerd aan de rechterzijde van zijn blaadje.

Hij heeft **het eerste gevaar** in de linkerbovenhoek van het eiland niet bedwongen, dus verliest hij ★ gelijk aan het laagste aangrenzende nummer. Hij noteert -1 op het eerste doodshoofdvak.

Hij bedwong **het tweede gevaar** in het midden van het eiland, omdat deze grenst aan een 9, dus hij ontvangt ★ gelijk aan het laagste aangrenzende nummer. Hij schrijft +4 op het tweede doodshoofdvak.

Hij heeft ook **het derde gevaar** niet kunnen bedwingen en jammerlijk genoeg is het kleinste aangrenzende nummer 7. Hij schrijft dus -7 op het derde doodshoofdvak.

Henri telt het totaal aan gevonden schatten op ( $4+1+9+7+10=31★$ ) en de ★ gewonnen en verloren door gevaren ( $-1+4-7=-4★$ ). Hij beëindigt het spel met 27★.



## SOLO AVONTUUR

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

Het solospel van *Penny Papers Adventures: Skull Island* volgt de reguliere spelregels met één uitzondering: Wanneer een gevaar wordt gerold, moet je deze op een vak plaatsen aangrenzend aan een vak dat je reeds in een vorige beurt vulde. Indien dit niet mogelijk is, kan je het gevaar op eender welk vrij eilandvak plaatsen.

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

- **TOERIST** → 0★ - 59★
- **PADVINDER** → 60★ - 74★
- **REIZIGER** → 75★ - 89★
- **ONTDEKKINGSREIZIGER** → 90★ of meer

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

