



1 à 100 joueurs
Dès 9 ans
25 minutes

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

Nos deux aventuriers découvrent un lieu encore inconnu, la vallée perdue de Wiraqocha. Leur objectif est de cartographier l'endroit et identifier les vestiges d'anciennes civilisations qu'il recèle.



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 une vallée différente).

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.

Tous les joueurs doivent utiliser les nombres et/ou les faces spéciales indiqués par les dés pour **inscrire un nombre** (ou dessiner un bâtiment si la face de Dakota Smith est apparue) **dans une ou plusieurs cases** de leur grille **adjacentes à une case contenant déjà un nombre**. Exception: la première case remplie doit être au bord de la vallée, le long des nuages. C'est par là que Penny Papers & Dakota Smith arrivent.

Le nombre inscrit dans chaque case peut correspondre au **résultat** d'un des trois dés **ou** à la **somme** du résultat de deux ou trois dés, au choix. Cependant, chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule fois le résultat de chaque dé; il n'est donc pas possible de remplir plus de trois cases en un tour. Il n'est pas obligatoire d'utiliser le résultat de tous les dés, mais il faut **au moins remplir une case** (ou barrer un serpent, voir page 3).

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, et peut-être cartographié une zone (voir page 4), 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 à trois des nombres 2, 3, 5, ou les additionner pour inscrire 7 (2+5); 7 et 3; 8 (3+5); 8 et 2 ou 10 (3+2+5).

Faces spéciales



Dakota Smith Lorsque ce symbole apparaît, les joueurs **peuvent** dessiner un des trois bâtiments disponibles (hutte, statue, mine); chacun ne peut être utilisé qu'une seule fois. Il faut alors cocher la petite case correspondante à droite de la fiche.



Penny Papers Lorsque ce symbole apparaît, tous les joueurs **peuvent** inscrire dans leur grille, et selon les règles normales, **un nombre au choix** entre 1 et 15.



Serpent 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 un serpent dans une case de son choix (sans obligation d'adjacence) avant de la rendre à son propriétaire (en s'aidant des initiales présentes dans le coin supérieur gauche de la fiche).

NOTE: Vous pouvez utiliser à la fois les faces spéciales et les autres dés (sauf quand le symbole Serpent apparaît). **Exemple:** les dés affichent Dakota, Penny et un 3. Vous pouvez à la fois dessiner un bâtiment, inscrire un nombre au choix entre 1 et 15 et inscrire un 3.



LES BÂTIMENTS

Ce symbole représente Dakota Smith, qui découvre et identifie des bâtiments fonctionnels anciens.

Il existe trois types de bâtiments, qui rapportent des ★ en fonction des cases adjacentes:



La hutte rapporte en fin de partie 2★ par case Forêt adjacente;



La statue rapporte en fin de partie 2★ par case Ville adjacente;



La mine rapporte en fin de partie 2★ par case Montagne adjacente.



LES SERPENTS

Ce symbole représente les serpents infestant la vallée et qui guettent Penny Papers & Dakota Smith lors de leur expédition.

Dessiner un serpent dans la grille d'un adversaire rend non seulement cette case inutilisable, mais lui fait également **perdre** en fin de partie **autant de ★ que le plus grand nombre adjacent**. À moins que...

Nos héros peuvent échapper à ces serpents! Pour cela, il suffit d'**utiliser une valeur exacte de 9** issue des dés (en additionnant les résultats selon les règles normales ou en utilisant la face Penny Papers pour créer le nombre 9) **sans l'inscrire sur sa fiche**. Le joueur peut alors «**barrer**» d'une croix un serpent sur sa grille. Les dés utilisés pour barrer un serpent sont «**sacrifiés**» et ne peuvent pas être utilisés pour remplir une case.

Cartographe & découvrir les vestiges

Au fil de l'exploration apparaîtront de vastes jungles, des vestiges de villes anciennes, d'imposantes montagnes et de magnifiques pyramides.

Lors d'un tour, après avoir rempli une à trois cases de sa grille (ou barré un serpent), chacun peut choisir de révéler **une seule** des découvertes suivantes à un emplacement adéquat afin de marquer des ★. Il est possible de révéler plusieurs découvertes d'un même type au cours de la partie. Sauf indication contraire, les cases qui composent une découverte ne doivent pas respecter un agencement spécifique.

- **FORÊT** Une forêt peut être révélée sur exactement **cinq cases** adjacentes de **valeurs différentes**. Pour révéler une forêt, tracez une ligne imitant un feuillage le long des bords externes du groupe de cases concernées.

En fin de partie, chaque forêt **rapporte 5★**.



- **VILLE** Une ville peut être révélée sur exactement **quatre cases** adjacentes de **valeur identique**. Pour révéler une ville, tracez une ligne droite le long des bords externes du groupe de cases concernées, en ajoutant un arrondi aux coins. **REMARQUE**: un joueur ne peut pas découvrir deux villes de valeur identique sur sa grille!

En fin de partie, chaque ville **rapporte 6★**.



- **MONTAGNE** Une montagne peut être révélée sur exactement **trois cases** adjacentes de **valeur 6 ou supérieure**. Pour révéler une montagne, tracez un cône autour des nombres dans chacune des cases concernées.

En fin de partie, chaque montagne **rapporte 7★**.



- **PYRAMIDE** Une pyramide peut être révélée sur **quatre cases** adjacentes de **valeur 10 ou supérieure agencées comme indiqué** (base de 3 cases alignées surmontées d'une case au centre), avec rotation possible de $\pm 90^\circ$ ou 180° . Pour révéler une pyramide, tracez un triangle autour des cases concernées.

En fin de partie, chaque pyramide **rapporte 15★**.



REMARQUE: chaque case ne peut être incluse que dans une seule découverte.

FIN DE LA PARTIE & DÉCOMPTE DES ★

La partie prend fin lorsqu'un joueur au moins a rempli toutes les cases de sa grille.

Les joueurs finissent le tour en cours, puis chacun compte ses ★ de la façon suivante, en inscrivant les sous-totaux dans les espaces prévus au bas et sur le côté droit de la fiche Aventure :

- tous les joueurs qui ont **entièrement rempli leur grille** lors de ce dernier tour **marquent 7★** ;



- **chaque découverte rapporte des ★**

(5 par forêt, 6 par ville, 7 par montagne et 15 par pyramide) ;



- **chaque bâtiment rapporte 2★** par case adjacente correspondante (Forêt pour la hutte, Ville pour la statue, Montagne pour la mine) ;



- **chaque serpent** ayant pu mordre (non barré) **fait perdre** autant de ★ que le plus grand nombre adjacent.

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

En cas d'égalité, le joueur concerné qui a marqué le plus de ★ grâce aux bâtiments 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.

La vie en couleurs

Pour faciliter le décompte des ★, utilisez un crayon ou stylo de couleur différente pour délimiter chaque type de découverte.



Exemple

LES BÂTIMENTS

La **hutte**, adjacente à 5 cases Forêt, rapporte 10★;

La **statue**, adjacente à 5 cases Ville, rapporte 10★;

La **mine**, adjacente à seulement 2 cases Montagne, rapporte 4★.

LES DÉCOUVERTES

Henri a découvert 3 **forêts** (en vert), il marque donc 15★;

Avec 3 **villes** de valeurs différentes (en bleu) sur la carte, il gagne 18★;

Il a découvert 2 zones de **montagnes** (en orange) et marque 14★;

Il a découvert 1 **pyramide** (en violet), qui lui rapporte 15★.

LES SERPENTS

Nos héros **ont échappé** à un **serpent**, celui-ci ne fait donc perdre aucun ★.

En revanche, il reste trois **serpents qui ont pu mordre**. Ils font donc **perdre** la valeur du plus grand nombre adjacente: $-13-9-6=-28★!$

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: Valley of Wiraqocha* suit toutes les règles normales du jeu, à deux exceptions près :

- lorsqu'un serpent apparaît, il doit être placé sur une case adjacente à l'une des cases remplies au tour précédent. S'il n'est pas possible de respecter cette règle, le serpent peut être placé sur une case libre de votre choix.
- une partie se joue en 25 tours. À la fin de chaque tour, cochez une des petites cases prévues à cet effet sur la gauche de la fiche de jeu. Lorsque toutes les cases sont cochées, la partie s'arrête. Si vous parvenez à remplir votre grille entièrement, vous marquez 7★.

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

- **TOURISTE** → 0 à 89★
- **ÉCLAIREUR** → 90 à 109★
- **VOYAGEUR** → 110 à 129★
- **EXPLORATEUR** → 130★ et plus

Toutefois, la vallée de Wiraqocha étant particulièrement hostile, on retranchera à ces scores à atteindre 4★ par Serpent placé au cours de la partie, incluant ceux auxquels vous avez échappé. **Exemple**: si 5 serpents sont apparus pendant la partie, il faut maintenant réussir à scorer $130 - (4 \times 5 \text{ serpents}) = 110★$ pour devenir Explorateur.





AUTEUR & INFOGRAPHISTE

Henri Kermarrec

ILLUSTRATEUR (BOÎTE)

Géraud Soulié

www. **sitdown-games.com**
info@sitdown-games.com

 /sitdown.jeux
 @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 ^{SPM} 2018. Tous droits réservés sous licence exclusive de Sit Down! / Megalopole sprl. 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 ^{SPM}. **Fabriqué en Espagne.**

AVEZ-VOUS EXPLORÉ TOUS LES JEUX DE LA GAMME PENNY PAPERS ADVENTURES ?

