

Ein Spiel von Henri Kermarrec



1 bis 100 Spieler  
Ab 7 Jahre  
15 Minuten

## Erlebt die sagenhaften Abenteuer der berühmten Forscher Penny Papers und Dakota Smith!

Unsere beiden Abenteuerer haben endlich den Eingang zum legendären Tempel von Apikhabou gefunden. Nun sind sie entschlossen, seine Gänge zu erkunden und alle Geheimnisse darin zu lüften.



### SPIELPRINZIP DER PENNY PAPERS ADVENTURES-REIHE

Ausgerüstet mit Stift (nicht enthalten) und einem Abenteuerplan nutzen alle Spieler das Ergebnis des gleichen Würfelwurfs, um einen Ort gründlicher zu erkunden als die Mitspieler. Es gilt, die Zahlen auf dem eigenen Plan so gut wie möglich zu platzieren und Spezialkräfte weise einzusetzen, um die meisten ★ zu erhalten. Alle Teilnehmer spielen gleichzeitig!



### VORBEREITUNG

**Material:** 3 Würfel und 100 beidseitig bedruckte Abenteuerpläne (auf der Rückseite ist ein anderer Tempel).

Alle Spieler nehmen sich je einen Stift und je einen Abenteuerplan (mit der gleichen Seite) und tragen oben links ihre Initialen ein. Legt die drei Würfel in die Mitte des Spielbereichs, damit sie jeder sehen kann.

## SPIELABLAUF

Ein beliebiger Spieler wirft alle drei Würfel.

Wird kein Spezialsymbol gewürfelt, muss jeder Spieler die Zahlen auf den Würfeln nutzen, um auf dem eigenen Plan **eine Zahl in genau ein beliebiges leeres Feld ohne Tür einzutragen**.

Die Zahl, die ihr eintragt, kann die **eines einzelnen Würfels** oder **die Summe von zwei oder drei** Würfeln sein – ihr entscheidet!

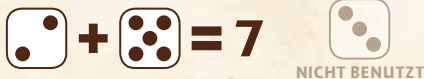
Hat jeder ein Feld auf seinem Plan ausgefüllt, wird wieder gewürfelt und die nächste Runde beginnt.

### Beispiel

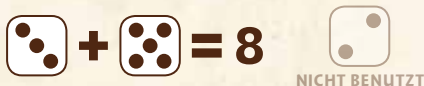
Es wurde 2, 3 und 5 gewürfelt. Jeder Spieler kann eine der folgenden Zahlen auf dem eigenen Plan eintragen:



Oder zwei Würfel addieren für eine 7 (2+5)



Oder zwei Würfel addieren für eine 8 (3+5)



Oder alle drei Würfel addieren für eine 10 (2+3+5)



## Spezialsymbole



### Dietrich (Fähigkeit von Dakota Smith)

Wird dieses Symbol gewürfelt, **muss** jeder Spieler eine Zahl (Auswahl wie immer) auf einem Türenfeld eintragen.



### Penny Papers

Wird dieses Symbol gewürfelt, trägt jeder Spieler eine **beliebige Zahl** von 1 bis 15 auf dem eigenen Plan ein (in ein Feld ohne Tür, außer es wurde ebenfalls das Dietrich-Symbol gewürfelt).



### Mumie

Wird dieses Symbol gewürfelt, **ignoriert ihr beide anderen Würfel!** Alle Spieler legen ihren Plan in die Mitte des Spielbereichs und ziehen zufällig einen der anderen Pläne. Dort tragt ihr auf einem türlosen Feld eurer Wahl das Mumienymbol ein und gebt den Plan anschließend an den Besitzer zurück (die Initialen stehen oben links in der Ecke).

## MUMIEN

**Penny Papers und Dakota Smith werden von den Mumien bedroht, die im Tempel lauern.**



*Wird eine Mumie auf dem Plan eines Gegners eingetragen, ist nicht nur das Feld belegt, sondern der Spieler **verliert** auch **2★** am Ende des Spiels. Außer natürlich ...*

*Unsere Helden können die Mumien besiegen! Schreibt dazu einfach **die Zahl 9** (nach den normalen Regeln) in ein angrenzendes Feld zu einer Mumie. So könnt ihr die Mumie **durchstreichen** und **erhaltet** am Ende des Spiels **2★**.*

*Ihr könnt eine 9 natürlich auch schon vorher eintragen, um bestimmte Felder zu «schützen». Ihr müsst eine 9, die ihr bei einer Mumie eingetragen habt, nicht sofort durchstreichen. Vielleicht lassen sich eure Mitspieler ja dadurch täuschen. Passt aber auf, dass ihr euch nicht selbst täuscht! Eine 9 kann mehrere angrenzende Mumien gleichzeitig besiegen.*

## SPIELLENDE UND ★ ZÄHLEN

Das Spiel endet, wenn alle Felder ohne Türen ausgefüllt sind.

Jeder Spieler zählt seine ★ wie folgt und trägt den Zwischenstand in die Felder unten auf dem Abenteuerplan ein:



- **+1★** pro Feld in der längsten durchgehenden Folge aneinander angrenzender Zahlen (z. B. 3, 4, 5, 6).
- **+3★** für jede zusammenhängende Gruppe mit mindestens 3 gleichen Zahlen.  
**WICHTIG:** Für jede Zahl kann nur eine Gruppe gewertet werden.  
**Beispiel:** *Habt ihr mehrere Gruppen mit der Zahl 4, bringt euch nur eine davon die 3★.*
- **+2★** für jede besiegte Mumie (durchgestrichen).  
**-2★** für jede nicht besiegte Mumie (nicht durchgestrichen).

Ein **Beispiel** für die Wertung der ★ am Ende des Spiels findet ihr auf Seite 6.

Ein einzelnes Feld kann als Teil einer Zahlenfolge, als Teil einer Gruppe gleicher Zahlen und/oder zum Besiegen einer Mumie verwendet werden.

Der Spieler mit den meisten ★ hat das Spiel gewonnen.

Bei einem Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit der längeren Zahlenfolge. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

## ERKLÄRUNGEN

### Angrenzend

In diesem Spiel sind „angrenzende“ Felder immer vertikal, horizontal oder diagonal benachbart (es handelt sich also um die 8 umliegenden Felder).



### Durchstreichen und kritzeln

Es ist nicht erlaubt, ein Feld auf dem Plan durchzustreichen oder auszuradieren: Alles, was ihr schreibt, bleibt stehen. Überlegt also gut, bevor ihr etwas eintragt!

Fällt einem Spieler ein Regelverstoß auf, darf der Fehler jedoch durchgestrichen werden, um ihn zu korrigieren.



### Beispiel

Henri erhält 9★ für seine Zahlenfolge aus neun Zahlen (2-3-4-5-6-7-8-9-10, weiß markiert). Für die fünf Gruppen aus gleichen Zahlen (2er in Orange, 4er in Grün, 5er in Blau, 7er in Gelb und 9er in Pink) bekommt er 15★. Außerdem hat er vier der fünf Mumien bezwungen (und durchgestrichen), da er eine angrenzende 9 hat (2★+2★+2★+2★=8★), die fünfte konnte er aber nicht besiegen (-2★). Also erhält er 6★ (8★-2★) für Mumien.

HK

	<del>Skull</del>	9			
2	1	10	<del>Skull</del>		
2	7	9	9	8	
2	<del>Skull</del>	9	6	7	7
3	4	5	<del>Skull</del>	5	7
4	4		5	5	<del>Skull</del>

9 + 15 + 6 = 30

## SOLO-ABENTEUER

Spiele allein und versuche, so viele Punkte wie möglich zu erreichen, um deinen Rang als Abenteurer zu bestimmen!

Das Solospiel von *Penny Papers Adventures: The Temple of Apikhabou* nutzt alle normalen Regeln des Spiels bis auf eine Ausnahme: Wird eine Mumie gewürfelt, muss sie auf einem Feld ohne Tür platziert werden, das an das in der letzten Runde ausgefüllte Feld angrenzt. Ist das nicht möglich, kannst du die Mumie auf einem leeren, türlosen Feld deiner Wahl erscheinen lassen.

Nach dem Ende des Spiels kannst du deinen Erfolg anhand deiner Punkte folgendermaßen einschätzen:

- **TOURIST** → 0★ - 14★
- **PFADFINDER** → 15★ - 24★
- **REISENDER** → 25★ - 29★
- **FORSCHER** → 30★ oder mehr



ENTWICKLUNG UND GRAFIK

**Henri Kermarrec**

ILLUSTRATION (SCHACHTEL)

**Géraud Soulié**

ÜBERSETZUNG

**Frank Thuro**

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



/sitdown.jeux  
@sitdowngames  
rue de Labie 39  
BE-5310 Leuze

Der Autor möchte sich bei Laetitia Di Sciascio für ihre Ausdauer und Entschlossenheit und bei GRAL für die unerschütterliche Kreativität und Offenheit bedanken. Danke auch an das ANTIJEU-Festival, für die anhaltende Unterstützung, um das Spiel zu verwirklichen. Der Herausgeber dankt allen, die beim Testen des Spiels beteiligt waren. Danke an Thomas. ;-)

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole. © Megalopole, 2018. Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel kann nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. • **ACHTUNG:** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Dieses Spiel enthält Kleinteile, welche inhaliert oder verschluckt werden könnten. Bitte diese Information aufheben. • Der Inhalt kann von den Darstellungen auf der Packung abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten. • **Made in Spain.**



# HAST DU SCHON ALLE SPIELE DER PENNY PAPERS ADVENTURES-REIHE ERKUNDET?

