



1 bis 100 Spieler
Ab 8 Jahren
20 Minuten

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

Ihre ausgiebigen Forschungen haben unsere zwei Abenteurer zur Totenkopfinselführer geführt. Dort warten unzählige Schätze ... die sie aber erst mal finden müssen!



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 eine andere Insel).

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, müssen alle Spieler die Zahlen auf den Würfeln nutzen, um **eine Zahl in genau ein beliebiges leeres Inselfeld** auf dem eigenen Plan einzutragen, **das an eine Zahl oder an ein Boot angrenzt**. Ausnahme: Das erste Feld, das ihr auf diese Weise ausfüllt, ist ein beliebiges an das Meer grenzende Inselfeld. Das ist der Ort, an dem Penny Papers an Land geht. WICHTIG: Es ist nicht erlaubt, eine Zahl auf einem Berg oder im Meer 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 und vielleicht einen Schatz gefunden (siehe unten), 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: 2, 3, 5, 7 (2+5), 8 (3+5) oder 10 (2+3+5).

Schätze finden und ★ erhalten

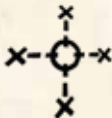
Um einen Schatz zu finden, muss der Ort auf der Karte durch richtiges Platzieren von Zahlen aufgedeckt werden.

Ihr könnt den Ort eines Schatzes bestimmen, indem ihr vier Zahlen des **gleichen Werts** (siehe *Beispiel auf Seite 6-7*) findet, wobei ein Zahlenpaar in der gleichen Spalte und ein Zahlenpaar in der gleichen Reihe ist. Der Schnittpunkt der Linien zwischen dem horizontalen und dem vertikalen Paar zeigt euch den Ort, an dem der Schatz versteckt ist. Malt in das Feld mit dem Schatz einen Kreis. Es spielt keine Rolle, ob dieses Feld leer ist oder eine Zahl, einen Berg oder ein Gefahrensymbol enthält. Im Wasser könnt ihr aber keine Schätze finden. WICHTIG: Ist auf dem Feld eine Gefahr, die bis zum Spielende nicht überwunden wurde, ist dieser Schatz wertlos (siehe nächste Seite)!

Tragt als Nächstes die Zahl, mit der ihr den Schatz gefunden habt, in eines der Schatzfelder unten auf eurem Plan ein. Die Zahl gibt auch an, wie viele ★ der Schatz wert ist (z. B.: vier 7er bringen einen Schatz, der 7★ wert ist).



WICHTIG: Auf jedem Feld kann sich nur ein Schatz befinden. Für jeden Schatz, den ihr findet, müsst ihr eine **andere Zahl** verwenden.



Spezialsymbole



Navigation (Fähigkeit von Dakota Smith) Wird dieses Symbol gewürfelt, **kann** jeder Spieler auf einem freien Meerfeld ein Boot malen, anstatt eine Zahl in ein Inselfeld des Plans einzutragen.



Penny Papers Wird dieses Symbol gewürfelt, trägt jeder Spieler eine **beliebige Zahl** von 1 bis 15 auf dem eigenen Plan ein. Wurde außerdem das Navigationssymbol gewürfelt, muss sich jeder Spieler für eines der beiden Symbole entscheiden.



Gefahr 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 Inselfeld eurer Wahl den Totenkopf ein (muss nicht an etwas anderes angrenzen) und markiert einen der fünf kleinen Kreise auf der rechten Seite. Gebt den Plan anschließend an den Besitzer zurück (die Initialen stehen oben links in der Ecke).

Wenn alle 5 Kreise markiert wurden, ignoriert ihr alle weiteren gewürfelten Gefahrsymbole.



GEFAHREN

Dieses Symbol steht für die tödlichen Gefahren und Fallen, die Penny Papers und Dakota Smith auf ihrer Expedition erwarten.



Wird ein Totenkopf auf dem Plan eines Gegners eingetragen, ist nicht nur das Feld belegt, sondern der Spieler **verliert** am Ende des Spiels **★ entsprechend der kleinsten angrenzenden Zahl**. Außerdem wird jeder Schatz auf diesem Feld wertlos. Außer natürlich ...

Unsere Helden können diese Gefahren überwinden! Schreibt dazu einfach **die Zahl 9** (nach den normalen Regeln) in ein angrenzendes Feld zu einer Gefahr. So könnt ihr die Gefahr **durchstreichen** und sie **bringt euch** am Ende des Spiels **★ in Höhe der kleinsten angrenzenden Zahl**.

Ihr könnt eine 9 natürlich auch schon vorher eintragen, um bestimmte Felder zu „schützen“. Ihr müsst eine 9, die ihr bei einer Gefahr 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 Gefahren gleichzeitig überwinden.



BOOTE

Dieses Symbol steht für Dakota Smith, der Penny an der Inselküste wertvolle Richtungsangaben gibt.

Ein Boot kann eine fehlende Zahl **ersetzen**, wenn man einen Schatz sucht. Ein einzelnes Boot kann sogar dabei helfen, mehrere Schätze aufzufinden (mit unterschiedlichem Wert natürlich). Es dürfen jedoch maximal zwei Boote für den gleichen Schatz eingesetzt werden: eines für eine Zahl in einem vertikalen Paar und eines für eine Zahl in einem horizontalen Paar.

SPIELLENDE UND ★ ZÄHLEN

Das Spiel endet, wenn jemand seinen fünften Schatz gefunden oder jedes Inselfeld ausgefüllt hat.

Die aktuelle Runde wird noch fertiggespielt. Anschließend zählt jeder Spieler wie folgt seine ★ und trägt den Zwischenstand in die Felder unten und rechts auf dem Abenteuerplan ein:

- Jeder Schatz bringt so viele ★ wie die **Zahl, mit der er gefunden wurde**.
- Jede **überwundene Gefahr** (durchgestrichen) **bringt ★** in Höhe der kleinsten angrenzenden Zahl.
Jede **nicht überwundene Gefahr** (nicht durchgestrichen) **nimmt euch ★** in Höhe der kleinsten angrenzenden Zahl.

Der Spieler mit den meisten ★ hat das Spiel gewonnen.

Bei einem Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit dem wertvollsten einzelnen Schatz. Herrscht 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.

Wo trage ich was ein?

Zahlen und Gefahrensymbole werden immer in leere Inselfelder eingetragen (ohne Zahlen, Gefahrensymbole und Berge). Nur Boote können im Wasser gemalt werden – und nur dort.



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.**

Beispiel

SCHÄTZE

Henri hat es geschafft, mit vier 4ern (grün markiert) einen Schatz zu finden. Am Schnittpunkt zwischen den vier Zahlen malt er einen Kreis in das Feld (in diesem Fall auf einen Berg). Da er den **4★-Schatz** gefunden hat, trägt er eine 4 in die Schatzkiste unten auf dem Plan ein. Er kann nun keinen **4★-Schatz** mehr finden, erhält aber für diesen Schatz am Ende des Spiels **4★**.

Später findet er den **1★-Schatz** (orange). Er kreist das Feld ein (in diesem Fall ist es leer und er könnte später noch etwas eintragen) und schreibt eine 1 in die Schatzkiste unten auf seinem Plan.

Mit einem Boot, das die vierte Zahl ersetzt, findet er den **9★-Schatz** (lila). Er schreibt die 9 unten auf seinen Plan.

Mit zwei Booten gelingt es ihm, den **7★-Schatz** (pink) zu finden.

Mit einem der beiden Boote kann er schließlich auch noch den **10★-Schatz** (blau) finden und beendet so das Spiel. Leider ist eine Gefahr auf dem Feld des **10★-Schatzes**. Aber zum Glück grenzt daran bereits eine 9 und die Gefahr ist überwunden (durchgestrichen), sodass er die **★** für den Schatz doch bekommt.

GEFAHREN

Während dem Spiel sind drei Gefahren aufgetreten. Henri hat also rechts auf dem Plan drei Totenköpfe markiert.

Er konnte **die erste Gefahr** links oben auf der Insel nicht überwinden und verliert **★** in Höhe der kleinsten angrenzenden Zahl. In das erste Totenkopffeld trägt er **-1** ein.

Die zweite Gefahr in der Mitte der Insel wurde überwunden, da sie an eine 9 angrenzt. Henri erhält also **★** in Höhe der kleinsten angrenzenden Zahl. In das zweite Totenkopffeld schreibt er **+4**.

Die dritte Gefahr konnte er auch nicht überwinden und leider ist die kleinste angrenzende Zahl eine 7. In das dritte Totenkopffeld trägt er **-7** ein.

Henri addiert die Werte der Schätze, die er gefunden hat ($4+1+9+7+10=31★$), und die gewonnenen und verlorenen **★** durch Gefahren ($-1+4-7=-4★$). Er beendet das Spiel mit **27★**.



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: Skull Island* nutzt alle normalen Regeln des Spiels bis auf eine Ausnahme: Wird eine Gefahr gewürfelt, muss sie auf einem Inselfeld platziert werden, das an das in der letzten Runde ausgefüllte Feld angrenzt. Ist das nicht möglich, kannst du die Gefahr auf einem leeren Inselfeld deiner Wahl erscheinen lassen.

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

- **TOURIST** → 0★ - 59★
- **PFADFINDER** → 60★ - 74★
- **REISENDER** → 75★ - 89★
- **FORSCHER** → 90★ oder mehr

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

