



1 à 100 joueurs
Dès 7 ans
15 minutes

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

Nos deux aventuriers sont parvenus à entrer
dans le légendaire temple d'Apikhabou, bien décidés à l'explorer
pour découvrir les mystères et passages secrets qu'il renferme.



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 un temple différent).

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.

Si aucune face spéciale n'apparaît, tous les joueurs doivent utiliser les nombres indiqués par les dés pour **inscrire un nombre dans une seule case vide** de leur grille **ne contenant pas de porte**, au choix.

Le nombre inscrit peut correspondre au **résultat** d'un des trois dés **ou** à la **somme** du résultat de deux ou trois dés, au choix.

Lorsque tous les joueurs ont rempli une case de leur grille, on relance les dés pour un nouveau tour.

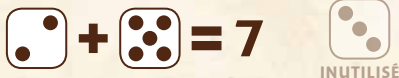
Exemple

Les dés indiquent 2, 3 et 5.

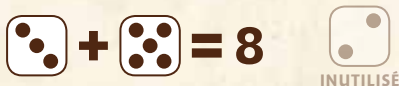
Les joueurs peuvent donc inscrire dans leur grille un nombre parmi 2, 3, 5 :



Ou les additionner pour inscrire 7 (2+5) :



Ou les additionner pour inscrire 8 (3+5) :



Ou les additionner pour inscrire 10 (2+3+5) :



Faces spéciales



Crochetage (aptitude de Dakota Smith)

Lorsque ce symbole apparaît, tous les joueurs **doivent** inscrire un nombre, choisi selon les règles normales, dans une case Porte.



Penny Papers

Lorsque ce symbole apparaît, tous les joueurs inscrivent dans leur grille un **nombre au choix** entre 1 et 15 (dans une case sans porte, sauf si le symbole Crochetage a également été obtenu).



Momie

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 le symbole Momie dans une case de son choix (sans porte) avant de la rendre à son propriétaire (en s'aidant des initiales présentes dans le coin supérieur gauche de la fiche).

LES MOMIES

Penny Papers & Dakota Smith sont menacés par des momies qui rôdent dans le temple.



*Dessiner une momie dans la grille d'un adversaire rend non seulement cette case inutilisable, mais lui fait également **perdre 2★** en fin de partie. À moins que...*

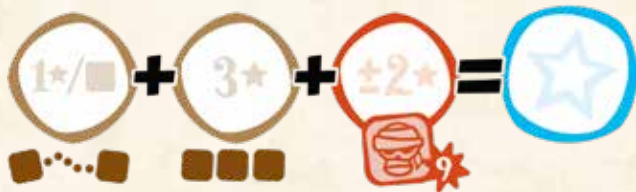
*Nos héros peuvent vaincre ces momies! Pour cela, il suffit d'inscrire **le nombre 9**, selon les règles normales, dans une case adjacente à une momie. Celle-ci peut dès lors être «**barrée**» d'une croix et **rapportera 2★** en fin de partie.*

Il est possible d'inscrire des 9 à l'avance pour «protéger» certaines cases, et il n'est pas obligatoire de barrer immédiatement les momies vaincues. Enfin, un même 9 peut servir à vaincre plusieurs momies.

FIN DE LA PARTIE & DÉCOMPTE DES ★

La partie prend fin lorsque toutes les cases ne contenant pas de porte sont remplies.

Chacun compte alors ses ★ de la façon suivante, en inscrivant les sous-totaux dans les espaces prévus au bas de la fiche Aventure :



- **+1 ★** par case qui compose la plus longue série ininterrompue de nombres adjacents consécutifs (*exemple*: 3, 4, 5, 6...);
- **+3 ★** par groupe d'au moins trois nombres identiques adjacents.
ATTENTION! Un seul groupe compte pour chaque valeur
Exemple: si un joueur a créé plusieurs groupes de nombres 4 adjacents, un seul d'entre eux permettra de marquer les 3★;
- **+2 ★** par momie vaincue (barrée),
-2 ★ par momie invaincue (non barrée).

Voir l'*exemple* de décompte des ★ en fin de partie, page 6.

Une même case peut être utilisée pour réaliser un groupe de nombres identiques, une suite et/ou vaincre une momie.

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

En cas d'égalité, le joueur concerné qui possède la plus longue suite 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.



Exemple

Henri marque 9★ pour sa suite de 9 nombres (2-3-4-5-6-7-8-9-10 en blanc). Il marque aussi 15★ pour les cinq groupes de nombres identiques (les 2 en orange, les 4 en vert, les 5 en bleu, les 7 en jaune et les 9 en rose). Enfin, quatre des cinq momies ont été vaincues (barrées) grâce à au moins un 9 adjacent ($2★+2★+2★+2★=8★$) et une momie ne l'a pas été ($-2★$). Les momies rapportent donc 6★ ($8★-2★$).

The image shows a game board with a grid of numbers and icons. The grid is as follows:

| | | | | | |
|---|------------------|----|------------------|---|------------------|
| | Mummy | 9 | | | |
| 2 | 1 | 10 | Mummy | | |
| 2 | 7 | 9 | 9 | 8 | |
| 2 | Mummy | 9 | 6 | 7 | 7 |
| 3 | 4 | 5 | Mummy | 5 | 7 |
| 4 | 4 | | 5 | 5 | Mummy |

At the bottom, a calculation is shown:

$$9 + 15 + 6 = 30$$

The numbers 9, 15, 6, and 30 are enclosed in circles. A small mummy icon with a star is next to the 6.

Top left: HK logo.

Top right: A purple icon with a mummy and '1... 15', and a green icon with a key and '15... 15'.

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: The Temple of Apikhabou* suit toutes les règles normales du jeu, à une exception près: lorsqu'une momie apparaît, elle doit être placée sur une case (sans porte) adjacente à la case remplie au tour précédent. S'il n'est pas possible de respecter cette règle, la momie peut être placée sur une case libre de votre choix (toujours sans porte).

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

- **TOURISTE** → 0 à 14★
- **ÉCLAIREUR** → 15 à 24★
- **VOYAGEUR** → 25 à 29★
- **EXPLORATEUR** → 30★ ou plus



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^{spil} 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^{spil}. **Fabriqué en Espagne.**

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

