



1-100 spelers
vanaf 10 jaar
25 minuten

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

Onze twee avonturiers ontdekten een nog onbekende locatie, de verloren vallei van Wiraqocha. Het is hun doel om de site in kaart te brengen en de resten van een oude beschaving bloot te leggen.



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 vallei).

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.

Alle spelers moeten de nummers en/of speciale zijden van de gegooide dobbelstenen gebruiken om **een nummer** in hun rooster **te noteren** (of een gebouw te tekenen indien Dakota Smith gegooid werd) **op één of meer vakken aangrenzend aan een vak met een nummer of een gebouw**. Indien er geen lege vakken grenzen aan een nummer of gebouw, mag je het nummer noteren (of gebouw tekenen) op een leeg vak naar keuze.

Uitzondering: het eerste vak dat je gaat vullen, moet aan de rand van de vallei naast de wolken liggen. Dit is waar Penny Papers & Dakota Smith aankomen.

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! Je mag elk resultaat van de gegooide dobbelstenen slechts éénmalig gebruiken. Daardoor is het onmogelijk om meer dan drie velden in te vullen in één ronde. Je hoeft niet alle gegooide resultaten te gebruiken, maar je **moet minstens één veld invullen** (of een slang doorkruisen; zie pagina 3).

Nadat iedereen een leeg veld op z'n rooster heeft ingevuld en eventueel een ontdekking heeft gedaan, gooi je de dobbelstenen opnieuw en start een nieuwe beurt.

Voorbeeld

De gegooide dobbelstenen tonen 2, 3 en 5. Elke speler kan één van de volgende combinaties kiezen om neer te schrijven in hun rooster: 2, 3 en/of 5; 7 (2+5); 7 en 3; 8 (3+5); 8 en 2 of 10 (2+3+5).

SPECIALE ZIJDES



Dakota Smith Wanneer dit symbool gegooid wordt, **mag** elke speler één van de drie mogelijke gebouwen (hut, standbeeld, mijn) tekenen. Je kan elk gebouw slechts één keer tekenen. Indien je er één tekent, markeer je het kleine cirkeltje bij dit gebouw op de rechterkant van je blaadje.



Penny Papers Wanneer dit symbool wordt gegooid, mag elke speler een **nummer naar keuze** van 1 tot 15, volgens de reguliere regels, in hun rooster noteren.



Slang 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 slangsymbool op dit blaadje op een vak naar keuze (het moet nergens aan grenzen). Geef het blaadje nadien terug aan de eigenaar (initialen staan in de linkerbovenhoek op het blaadje).

OPMERKING: je mag speciale zijden gebruiken en de andere dobbelstenen (tenzij er een slang werd gegooid natuurlijk). **Voorbeeld:** *Er werd een Dakota Smith, Penny Papers en een 3 gegooid. Je mag een gebouw tekenen en nummer van 1-15 noteren en de 3 gebruiken.*

GEBOUWEN



Dit symbool vertegenwoordigt Dakota Smith die bouwvallige maar bruikbare gebouwen van de oude beschaving ontdekt.

Er zijn drie types van gebouwen, voor elk type scoor je ★ afhankelijk van de aangrenzende vakken:



De hut levert je 2★ op per aangrenzend “jungle” veld aan het einde van het spel.



Het standbeeld levert je 2★ op per aangrenzend “stads” veld aan het einde van het spel.



De mijn levert je 2★ op per aangrenzend “berg” veld aan het einde van het spel.



SLANGEN

Dit symbool stellen slangen voor die de vallei onveilig maken. Penny Papers en Dakota Smith moeten hier zeer goed voor opletten tijdens hun expedities.

Een slang tekenen in het rooster van een tegenstander maakt niet enkel het vak onbruikbaar maar laat hen ook nog een **aantal ★ verliezen gelijk aan het grootste aangrenzende nummer** aan het einde van het spel. Tenzij...

Onze helden kunnen ontsnappen aan deze slangen! Om dit te doen, moeten ze gewoon een “9” gebruiken (door dobbelstenen te gebruiken volgens de reguliere regels of door Penny Papers speciale zijde te gebruiken om een 9 te creëren). **Je noteert deze negen niet** op je blaadje. Daarna kruis je de slang op je rooster door. Dobbelresultaten die gebruikt worden om een slang uit te kruisen, worden “opgeofferd” en kunnen niet gebruikt worden om een vak te vullen.

Cartografie en oude beschaving blootleggen

Doorheen de expeditie zal je ondoordringbare jungles moeten trotseren, resten van oude steden onderzoeken maar ook imposante gebergtes overwinnen en magnifieke pyramiden ontdekken.

Nadat iedereen één tot drie vakken heeft ingevuld gedurende deze beurt (of een slang heeft doorkruist), mag elke speler ervoor opteren om één van de volgende ontdekkingen op een geschikte locatie te noteren om de corresponderende ★ te scoren. Je mag meerdere ontdekkingen van hetzelfde type doen tijdens het spel. Tenzij expliciet anders vermeld moeten de vakken van de ontdekkingen in geen specifieke volgorde geplaatst worden.

- **JUNGLE** Een jungle kan blootgelegd worden indien er exact **vijf aangrenzende vakken** met **vijf verschillende waardes** zijn. Om een jungle te ontdekken, trek je een kring met bladeren rondom de rand van de vijf vakken.

Aan het einde van het spel is elke jungle 5★ waard.



- **STAD** Een stad kan ontdekt worden indien er exact **vier aangrenzende vakken** met **identieke waardes** zijn. Om een stad te ontdekken, trek je een rechte lijn rondom de rand van de vier vakken. **OPMERKING:** je mag geen twee steden met dezelfde waarden op je blaadje hebben. Aan het einde van het spel is elke stad 6★ waard.



- **GEBERGTE** Een gebergte kan ontdekt worden indien er exact **drie aangrenzende vakken** met **waardes 6 of hoger** zijn. Om een gebergte te ontdekken, trek je een kring rondom de rand van de drie vakken. Aan het einde van het spel is elk gebergte 7★ waard.



- **PYRAMIDE** Een pyramide kan ontdekt worden indien er **vier aangrenzende vakken** met **waardes 10 of hoger** zijn, specifiek in de **aangegeven pyramide opstelling** (een basis van 3 vakken met 1 vak "boven" het middelste vak van de basis), maar de oriëntatie doet er niet toe (0°, 90°, 180° of 270° is in orde). Om een pyramide te ontdekken trek je een driehoek rondom de vier vakken. Aan het einde van het spel is elke pyramide 15★ waard.



OPMERKING: Elk veld kan slechts deel uitmaken van één zo'n ontdekking!

EINDE VAN HET SPEL & JOUW ★ TELLEN

Het spel eindigt zo gauw iemand elk vak op zijn rooster heeft ingevuld.

Beëindig de lopende ronde. Daarna telt elke speler zijn ★ op de volgende manier: schrijf de tussenstand in de daarvoor voorziene vakken rechtsonder op je avonturenblaadje:

■ Indien je jouw **rooster volledig hebt kunnen vullen**, ontvang je 7★.



■ **Elke ontdekking is ★ waard zoals hierboven beschreven**

(5 per jungle, 6 per stad, 7 per berg, 15 per pyramide).



■ **Elk gebouw is 2 ★ waard per aangrenzend vak in het corresponderende type** (hut: jungle, standbeeld: stad, mijn: berg).



■ **Elke slang die niet werd doorkruist, kost jou ★ gelijk aan het grootste aangrenzende nummer.**

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

In geval van gelijkstand, wint de betrokken speler die het meeste ★ behaalde voor z'n gebouwen. Indien dan nog steeds gelijk, wordt de overwinning gedeeld.

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 vegen. 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.

Bonte kleuren

Om het tellen van je ★ aan het eind van spel te vergemakkelijken, zou je verschillende kleuren kunnen gebruiken om elk type ontdekking aan te geven.



Voorbeeld

GEBOUWEN

- De **hut** grenst aan 5 junglevelden dus scoort ze 10★.
 Het **standbeeld** grenst aan 5 stadsvelden dus levert ze 10★ op.
 De **mijn** grenst aan slechts 2 bergvelden en levert 4★ op.

ONTDEKKINGEN

- Henri heeft 3 **jungles** (groen) ontdekt en ontvangt 15★.
 Met 3 **steden** (blauw) van verschillende waarden, krijgt hij 18★.
 Hij heeft 2 **bergketens** ontdekt (oranje) dus 14★.
 Henri heeft ook nog 1 **pyramide** (paars) ontdekt en deze levert hem 15★ op.

SLANGEN

- Onze helden zijn **ontsnapt aan één slang** dus hiervoor verlies je geen ★.
 Langs de andere kant zijn er nog drie **slangen die hen nog lastigvallen**.
 Zij zorgen voor een verlies gelijk aan de hoogste aangrenzende waarde,
 in dit geval $-13-9-6=-28★$!

SOLO AVONTUUR

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

Het solospel van *Penny Papers Adventures: Valley of Wiraqocha* volgt de reguliere spelregels met twee uitzonderingen:

- Wanneer een slang 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 vak plaatsen.
- Het spel duurt 25 rondes. Om dit aan te geven, markeer je aan het einde van elke ronde één van de kleine cirkels aan de linkerkant van je blaadje. Zo gauw alle cirkels aangeduid zijn, is het spel ten einde.

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

- **TOERIST** → 0★ - 89★
- **PADVINDER** → 90★ - 109★
- **REIZIGER** → 110★ - 129★
- **ONTDEKKINGSREIZIGER** → 130★ of meer

Om tegemoet te komen aan de harde omgeving van de Wiraqocha-vallei bereik je deze levels voor 4★ minder per slang die je tijdens het spel hebt geplaatst (inclusief de slangen waaraan je bent ontsnapt). **Voorbeeld:** *Indien er 5 slangen op de proppen zijn gekomen tijdens het spel, heb je slechts $130 - (4 \times 5 \text{ slangen}) = 110$ ★ nodig om een ontdekkingsreiziger te worden.*



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. ;-)

Een 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.**

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

