Автор гри: Генрі Кермарек

PENNY PAPERS ADVENTURES
VALLEY OF WIRAQOCHA

1-100 гравців
від 7 років
15 хвилин

Пориньте в неймовірні пригоди разом зі знаменитими дослідниками – Пенні Пейперс та Дакотою Смітом!

Наші шукачі пригод відшукали досі невідому локацію – загублену долину Віракоча. Їхня мета – скласти мапу місцевості та знайти залишки древніх цивілізацій, розкидані по долині.

ЗАГАЛЬНА КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ «ПРИГОДИ ПЕННІ ПЕЙПЕРС»

Гравці, озброєні олівцем (не входить до комплекту гри) і аркушем пригод, використовують один і той самий результат кидка кубика для того, щоб дослідити локацію краще за суперників. Кожен гравець намагається розмістити числа в аркуші пригод якнайкраще і мудро розпорядитися спеціальними силами, щоб отримати якомога більше ★. Всі гравці ходять одночасно!

ПІДГОТОВКА

Вміст коробки: 3 кубика і 100 двосторонніх аркушів пригод з мапою долини (на звороті – інший варіант мапи).

Кожен гравець отримує олівець і аркуш пригод, який позначає своїми ініціалами у верхньому лівому куті (всі використовують одну й ту ж сторону аркуша пригод). Три кубики розміщуються в центрі ігрової зони, щоб усі могли їх добре бачити.

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Один з гравців (неважливо, хто саме) кидає всі три кубики.

Всі гравці повинні використати **числа** та/або спеціальні символи, що випали на кубиках, щоб **написати число** (чи намалювати споруду, якщо випав символ Дакоти Сміта) **в одній чи більше** клітинках свого аркуша **по сусідству з уже написаними числами.**

Виняток: перша клітинка, яку ви заповните, має знаходитись скраю аркуша, поруч з хмарами. Це місце, куди прибули Пенні Пейперс та Дакота Сміт, і з якого вони починають досліджувати долину.

Число, яке ви пишете в кожній клітинці, може бути як **числом з одного кубика**, так і **сумою чисел** з двох або всіх трьох кубиків на ваш вибір. Ви можете використати кожен кубик **лише один раз**, отже, неможливо заповнити більш ніж 3 клітинки в один хід. Ви не зобов'язані використовувати всі кубики, але повинні заповнити **хоча б одну клітинку** (або викреслити змію – див. стор. 3).

Після того, як кожен з гравців записав усі числа, які хотів (і, можливо, позначив область на карті або знайшов залишки цивілізацій – див. стор. 4), киньте кубики знову, щоб почати новий раунд.

Приклад

На кубиках випало 2, 3 і 5. Кожен гравець може вибрати будь-який з наступних наборів чисел, щоб вписати їх у свій аркуш:
2, 3 і/або 5; 7 (2+5); 7 і 3; 8 (3+5); 8 і 2; або 10 (2+3+5).

Спеціальні символи

Дакота Сміт

Коли випадає цей символ, кожен гравець **може** намалювати одну з трьох доступних споруд (хижа, статуя, шахта). Кожну споруду можна намалювати лише один раз за гру. Якщо ви намалювали одну з них, поставте позначку біля відповідної комірки в правій частині вашого аркуша.

Пенні Пейперс

Коли випадає цей символ, кожен гравець **може** вписати **будь-яке** число від 1 до 15 в клітинці свого аркуша за звичайними правилами.

Змія

Коли випадає цей символ, **ігноруйте інші кубики**! Всі повинні зробити наступне: покласти свої аркуші по центру ігрової зони, взяти звідти випадковий чужий аркуш, намалювати змію в клітинці на свій вибір і, нарешті, повернути аркуш його власнику (дивіться на ініціали в верхньому лівому куті аркуша).

ПРИМІТКА: ви можете використовувати спеціальні символи разом з іншими кубиками (якщо не випала Змія, звісно). ***Приклад:*** *в результаті кидка випали Дакота Сміт, Пенні Пейперс і 3-ка. Ви можете намалювати споруду, записати будь-яке число від 1 до 15 і, нарешті, написати число 3.*

СПОРУДИ

Цей символ представляє Дакоту Сміта, який знаходить і розпізнає стародавні, але все ще придатні до використання споруди.

ЗМІЇ

Цей символ представляє змій, якими переповнена долина, тому Пенні Пейперс і Дакоті Сміту доведеться бути уважними й обережними під час експедиції.

Якщо в клітинці намальована змія – в цю клітинку не може бути вписане число. До того ж ви ***втрачаєте*** *в кінці гри ★ (кількість яких визначається* ***найбільшим сусіднім зі змією числом****). Хіба що…*

Наші герої можуть втекти від цих змій! Щоб це зробити, просто ***використайте 9-ку*** *(яку можна отримати як в результаті кидка кубиків, так і завдяки символу Пенні Пейперс),* ***не*** *записуючи її на аркуші. Тепер ви можете* ***викреслити*** *одну змію. Результати, викинуті на кубиках і використані для боротьби зі зміями, не можуть бути вписані в клітинки аркуша.*

Складання карти місцевості та відкриття залишків цивілізацій

Впродовж експедиції ви будете відкривати дикі джунглі та знаходити залишки стародавніх міст, високі гірські хребти та величні піраміди

Після того, як усі заповнили від одної до трьох клітинок (і/або викреслили змію), кожен гравець може нанести на карту **одне** з наведених нижче відкриттів відповідно до типу місцевості, щоб отримати ★. Ви можете робити декілька відкриттів одного типу під час однієї гри. Якщо не зазначено інше, клітинки, з яких складається відкриття, не повинні бути якось спеціально розташовані.

ДЖУНГЛІ Джунглі можуть бути відкриті рівно на **п'яти сусідніх** клітинках з п'ятьма **різними числами** в них. Щоб позначити джунглі, обведіть ці п'ять клітинок хвилястою лінією, схожою на листя. У кінці гри кожні джунглі **приносять 5★**.

МІСТО Місто може бути відкрито рівно на **чотирьох сусідніх** клітинках, усі числа в яких **однакові**. Щоб позначити місто, обведіть ці чотири клітинки прямою лінією з виступами на кутах. ПРИМІТКА: ви не можете мати 2 міста, що складаються з одного й того ж числа. Кожне місто в кінці гри **приносить 6★**.

ГІРСЬКИЙ ХРЕБЕТ Гірський хребет може бути відкритий рівно на **трьох сусідніх клітинках**, числа в яких мають бути **більше (або дорівнювати) 6**. Щоб позначити гірський хребет, намалюйте навколо кожної його клітинки маленьку гору. Кожен гірський хребет у кінці гри **приносить 7★**.

ПІРАМІДА Піраміда може бути відкрита рівно на **чотирьох сусідніх клітинках**, числа в яких дорівнюють **10 або більше** і які **розташовуються в формі піраміди** (основа з трьох клітинок і одна клітинка на центральній частині основи). При цьому те, куди спрямована вершина піраміди, значення не має. Щоб позначити піраміду, обведіть клітинки, з яких вона складається, трикутником. Кожна піраміда в кінці гри **приносить 15★**.

ПРИМІТКА: кожна клітинка може бути частиною лише одного відкриття!

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ВАШИХ ★

Гра закінчується тоді, коли хтось повністю заповнить свій аркуш Пригод.

Раунд дограється до кінця, після чого кожен гравець підраховує свої ★ в кожній категорії і записує результати в комірках, розміщених у верхній та правій частинах свого аркуша Пригод:

- Якщо ви **повністю заповнили свій аркуш**, отримайте **7**★

- **Кожне відкриття приносить** вказану вище кількість ★ (по **5** за джунглі, по **6** за місто, по **7** за гірський хребет, по **15** за піраміду)

- **Кожна споруда приносить 2**★ за кожну відповідну сусідню клітинку (*хижа*: джунглі, *статуя*: місто, *шахта*: гірський хребет)

- Кожна **невикреслена** змія **забирає** ★ в кількості, що дорівнює найбільшому сусідньому числу.

Гравець, що набрав найбільше ★, перемагає у грі.

У випадку нічиї гравець, що набрав найбільше ★ з допомогою споруд виграє. Якщо нічия все ще зберігається, гравці ділять перемогу між собою.

РОЗ'ЯСНЕННЯ

Сусідній

У цій грі термін «сусідній» означає сусідній по діагоналі, вертикалі чи горизонталі (тобто знаходиться в одній з 8 навколишніх клітинок).

Закреслення та Виправлення

Не можна закреслювати чи стирати числа з клітинок. Усе, що ви впишете – лишиться назавжди, тож добре подумайте, перш ніж щось писати!

Однак, якщо хтось помітить порушення правил, ви можете закреслити написане, щоб виправити порушення.

Яскраві кольори

Щоб полегшити підрахунок ваших ★, використовуйте різні кольори для позначення різних відкриттів.

Приклад

СПОРУДИ

Хижа *знаходиться по сусідству з 5-ма клітинками джунглів і приносить 10★.*
Статуя *знаходиться по сусідству з 5-ма клітинками міста і приносить 10★.*
Шахта *знаходиться по сусідству лише з 2-ма клітинками гір і приносить 4★.*

ВІДКРИТТЯ

Генрі відкрив 3 ***джунглів*** *(зелений колір) і заробив 15★.*
Відкривши 3 ***міста*** *(блакитний колір) з різними числами на карті, він заробив 18★.*
Він відкрив 2 ***гірські хребти*** *(помаранчевий колір) і заробив 14★.*
Генрі відкрив 1-ну ***піраміду*** *(фіолетовий колір), що принесло йому 15★.*

ЗМІЇ

Наш герой ***втік*** *від однієї* ***змії****, отже, він не втрачає ★ за неї.*
Проте, три ***змії*** *все ще ховаються та* ***кусаються****, через що Генрі* ***втрачає*** *★ в кількості, що дорівнює найбільшому числу по сусідству: -13-9-6=-28★!*

СОЛО-РЕЖИМ

Зіграйте самі з собою, наберіть якомога більше балів і визначте, наскільки гарний ви шукач пригод!

Соло-режим гри «Пригоди Пенні Пейперс: Долина Віракоча» грається як звичайна гра, за двома винятками:

- Коли випала змія, ви повинні намалювати її в клітинці , сусідній з клітинкою, яку ви заповнили в минулий хід. Якщо це неможливо, ви можете намалювати змію в будь-якій пустій клітинці на ваш вибір.
- Гра триває 25 раундів. Щоб відстежити їх, в кінці кожного раунду позначайте один з кружечків в лівій частині вашого аркуша. Щойно всі кружечки позначені – гру скінчено.

Коли вашу гру завершено, оцініть свій рівень майстерності відповідно до того, скільки ★ ви набрали:

- **ТУРИСТ** → 0★ – 89★
- **ШУКАЧ ПРИГОД** → 90★ – 109★
- **МАНДРІВНИК** → 110★ – 129★
- **ДОСЛІДНИК** → 130★ або більше

Однак, щоб компенсувати ворожість долини Віракоча, для досягнення цих рівнів потрібно набрати на 4 ★ менше за кожну змію (включно з тими, яких ви викреслили). ***Приклад:*** *Якщо під час гри з'явилося 5 змій, для того, щоб стати ДОСЛІДНИКОМ, достатньо набрати 130 – (4 × 5 змій) = 110 ★.*

АВТОР І ХУДОЖНИК
Генрі Кермарек

ІЛЮСТРАТОР (КОРОБКА):
Жеро Сульє

ПЕРЕКЛАД УКРАЇНСЬКОЮ:
Петро Квасняк

www. **sitdown-games.com**
info@sitdown-games.com
/sitdown.jeux
@sitdowngames
rue de Labie 39
BE-5310 Leuze

The designer wishes to thank Laetitia Di Sciascio for her pertinence and pugnacity, GRAL for the unwavering creativity and frankness, and the ANTIJEU festival for supporting the original project. The publisher wishes to thank everyone who has volunteered to playtest the game. Thanks to Thomas. ;-)

A game from Sit Down! published by Megalopole sprl. ©Megalopole (2018). All rights reserved. • This game can only be used for private recreational purposes. • **WARNING:** not suitable for children under 3 years of age. This game contains small parts which can be ingested or inhaled. Retain this information. • Visuals are non-binding. Shapes and colours may change. • Any reproduction of this game, in whole or in part, in any medium, physical or electronic, is strictly forbidden without written permission from Megalopole sprl. • **Made in Spain.**

Have you explored all the games of the Penny Papers Adventures ?