

Автор гри: Генрі Кермарек



1-100 гравців

від 7 років

15 хвилин

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

**Наші двоє шукачів пригод нарешті відшукали вхід до легендарного храму Апикабу! Вони збираються дослідити його, щоб розкрити давні секрети і відшукати таємні проходи.**

## 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 храму (на звороті – інший варіант храму).

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.

Якщо не випали спеціальні символи, кожен гравець використовує цифри, викинуті на кубиках, щоб **записати одне число в будь-якій пустій (без дверей) клітинці аркуша.**

Число, яке ви впишете, може бути **як числом з одного кубика, так і сумою чисел** з двох або всіх трьох кубиків на ваш вибір.

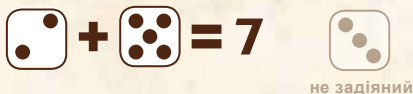
Після того, як кожен з гравців записав одне число, киньте кубики знову, щоб почати новий раунд.

### Приклад

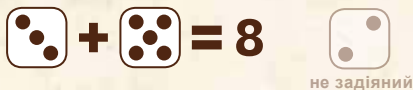
На кубиках випало 2, 3 і 5. Кожен гравець може вибрати й записати в своєму аркуші одне з нижчеперелічених чисел:



Або 7 - сума двох кубиків (2+5):



Або 8 - сума двох кубиків (3+5):



Або 10 - сума всіх трьох кубиків (2+3+5):



## Спеціальні символи



**Ключ** (спеціальні можливості Дакоти Сміта)

Коли випадає цей символ, кожен гравець **повинен** вписати число (вибране в звичайний спосіб) у **клітинку з дверима**. Якщо всі клітинки з дверима заповнені, ігноруйте цей символ.



**Пенні Пейперс**

Коли випадає цей символ, кожен гравець пише **будь-яке число** (на свій вибір) від 1 до 15 в своєму аркуші (в клітинці без дверей, хіба що на іншому кубуку випав ключ).



**Мумія**

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

### МУМІЇ

**Пенні Пейперс і Дакоті Сміту загрожують мумії, що живуть у храмі.**



Якщо в клітинці намальована мумія – в цю клітинку не може бути вписане число і ви **втрачаєте 2★** в кінці гри за саму мумію. Хіба що...

Наші герої можуть перемогти мумій! Щоб це зробити, просто напишіть **число 9** (за звичайними правилами) в клітинці, сусідній з мумією. Після цього ви можете **закреслити** мумію, за що **отримаєте 2★** в кінці гри.

Ви можете вписати 9 до того, як у вас з'явиться хоч одна мумія. Навіть якщо ви написали 9 поруч з мумією, ви не зобов'язані закреслювати її негайно; зачекавши, ви можете змусити своїх суперників невізідно розмістити наступних мумій, але ви також можете обдурити самі себе! Одна й та сама 9-ка може **нейтралізувати** кількох мумій.

## КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ВАШИХ ★

Гра завершується, коли всі клітинки без дверей заповнені.

Кожен гравець підраховує свої ★ наступним чином, записуючи результати в спеціальних комірках внизу свого аркуша пригод:



- **+1★** за кожен клітинку в найдовшому ланцюжку з сусідніх послідовних чисел, розміщених у порядку зростання (*наприклад: 3, 4, 5, 6*).
- **+3★** за кожен групу чисел, що складається з 3-х або більше однакових сусідніх чисел.  
**ПРИМІТКА:** Враховується тільки одна група кожного з чисел.  
*Приклад: Якщо у вас є декілька груп з числом 4, тільки одна з них принесе вам 3★.*
- **+2★** за кожен переможену (закреслену) мумію.  
**-2★** за кожен переможену (незакреслену) мумію.

*Див. приклад підрахунку ★ на стор. 6.*

Одна й та ж сама клітинка може бути одночасно використана як частина ланцюжка чисел, частина групи однакових чисел та/або для подолання мумії.

Гравець, що набере найбільше ★, перемагає у грі.

У випадку нічиєї гравець з найдовшим ланцюжком послідовних чисел 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.



### Приклад

Генрі набрав 9★ за свій ланцюжок з дев'яти чисел (2-3-4-5-6-7-8-9-10, позначені білим). Він також набрав 15★ за п'ять груп однакових чисел (2-ки обведені помаранчевим, 4-ки зеленим, 5-ки блакитним, 7-ки жовтим, а 9-ки рожевим). Він також перемиг (і закреслив) 4 з 5 мумій завдяки сусіднім 9-кам ( $2★ + 2★ + 2★ + 2★ = 8★$ ), але не подолав 5-ту ( $-2★$ ). Таким чином, він набрав 6★ ( $8★ - 2★$ ) за мумій.

HK

1... 15

9 + 15 + 6 = 30

## СОЛО-РЕЖИМ

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

Соло-режим у грі «Пригоди Пенні Пейперс: Храм Апікабу» грається як звичайна гра, за одним винятком: коли випала мумія, ви повинні намалювати її в клітинці без дверей, сусідній з клітинкою, яку ви заповнили в минулий хід. Якщо це неможливо, ви можете намалювати мумію у будь-якій пустій клітинці без дверей на ваш вибір.

Коли ваша гра скінчилась, оцініть свій рівень майстерності відповідно до того, скільки ★ ви набрали:

- **ТУРИСТ** → 0★ – 14★
- **ШУКАЧ ПРИГОД** → 15★ – 24★
- **МАНДРІВНИК** → 25★ – 29★
- **ДОСЛІДНИК** → 30★ або більше





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 <sup>SPR</sup>. ©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 <sup>SPR</sup>. • **Made in Spain.**

# HAVE YOU EXPLORED ALL THE GAMES OF THE PENNY PAPERS ADVENTURES ?

