



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

Unsere beiden Abenteurer haben endlich den Eingang zum legendären Tempel von Apikhabou gefunden. Nun sind sie entschlossen, seine Gänge zu erkunden und alle Geheimnisse darin zu lüften.

SPIELPRINZIP DER PENNY PAPERS ADVENTURES-REIHE

Ausgerüstet mit Stift (nicht enthalten) und 1 Abenteuerplan nutzt ihr das Ergebnis des gleichen Würfelwurfs, um den Ort gründlicher zu erkunden als alle anderen. Es gilt, die Zahlen auf dem eigenen Plan so gut wie möglich zu platzieren und Spezialfähigkeiten weise einzusetzen, um die meisten Siegpunkte (★) zu erhalten. Alle spielen gleichzeitig!

SPIELMATERIAL



3 Würfel
(je 1-5 und 1 Spezialsymbol)



100 beidseitig bedruckte Abenteuerpläne
(Die Rückseite zeigt einen anderen Tempel.)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:

<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch je 1 Stift und je 1 Abenteuerplan (mit der gleichen Seite nach oben) und tragt oben links eure Initialen ein. Legt die 3 Würfel in die Mitte des Spielbereichs, sodass jeder sie erreichen kann.

SPIELABLAUF

Werft alle 3 Würfel. (Es ist nicht wichtig, wer die Würfel wirft, da das Ergebnis für alle gilt. Ihr könnt z. B. reihum würfeln.) Tragt dann, entsprechend der gewürfelten Symbole und Augen, **1 Zahl**, den Regeln entsprechend, auf eurem Plan ein. Nachdem alle etwas eingetragen haben, beginnt die nächste Runde und es wird erneut gewürfelt.



Die Würfelaugen

Werden ausschließlich Würfel mit Augen gewürfelt (also keine Spezialsymbole), tragt auf dem eigenen Plan **genau 1 Zahl in 1 leeres Feld ohne Tür ein**.

ALLGEMEINE REGEL: ZAHLEN EINTRAGEN

Immer wenn ihr 1 Zahl eintragen sollt, könnt ihr dazu den Wert eines einzelnen Würfels, oder die Summe von 2 oder 3 Würfeln verwenden, falls möglich.

Beispiel

Es wurde 2, 3 und 5 gewürfelt. Ihr müsst also 1 der folgenden Zahlen auf dem eigenen Plan eintragen:

2	3	5	7	8	10

ALLGEMEINE REGEL: STREICHEN

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.





Penny Papers

Wird dieses Symbol gewürfelt, ignoriert alle Würfel mit Zahlen darauf. Tragt 1 **beliebige Zahl** von 1 – 15 auf eurem Plan ein. Tragt die Zahl auf 1 Feld ohne Tür ein oder auf 1 Türenfeld, wenn der Dietrich gleichzeitig gewürfelt wurde.



Dakota Smiths Fähigkeit: Der Dietrich

Wird dieses Symbol gewürfelt, tragt 1 Zahl auf einem **Türenfeld** ein. Bestimmt die Zahl anhand der Augen auf den übrigen Würfeln oder durch Penny Papers, wenn sie gleichzeitig gewürfelt wurde. Sind bereits alle Türfelder ausgefüllt, ignoriert dieses Symbol.



Das Gefahrensymbol: Die Mumie

Penny Papers und Dakota Smith werden von den Mumien bedroht, die im Tempel lauern.

ALLGEMEINE REGEL: DAS GEFAHRENSYMBOL

Wird das Gefahrensymbol gewürfelt, ignoriert alle anderen Würfel! Legt eurem Plan in die Mitte des Spielbereichs und nehmt euch einen zufälligen, fremden Plan. Trag dort auf ein beliebiges, leeres Feld **ohne Tür** das **Mumienymbol** ein und gebt den Plan zurück (die Initialen stehen oben links in der Ecke).

Gefahrensymbole auf eurem Plan kosten euch am Ende ★, wenn ihr die Gefahren nicht mit einer 9 abwehren könnt (siehe unten).

Eine Mumie auf eurem Plan belegt das Feld.

Befindet sich bei Spielende **die Zahl 9 angrenzend** zu einer Mumie, dann habt ihr sie **abgewehrt** und dürft sie **durchstreichen**.

Jede 9 kann mehrere angrenzende Mumien gleichzeitig abwehren.

Es spielt keine Rolle, ob die 9 oder die Mumie zuerst eingetragen wurde.

Ihr erhaltet am Ende des Spiels **2★** für jede durchgestrichene Mumie.

Für jede Mumie, die ihr nicht abwehrt, verliert ihr am Ende des Spiels **2★**.

REISE

ALLGEMEINE REGEL: ANGRENZEND

In diesem Spiel sind „angrenzende“ Felder immer vertikal, horizontal oder diagonal benachbart. Es handelt sich also um die 8 umliegenden Felder.



SPIELLENDE UND ★ ZÄHLEN

Das Spiel endet, wenn alle Felder ohne Türen ausgefüllt sind.

Zählt eure ★ wie folgt und tragt die Ergebnisse in die Felder unten auf eurem Abenteuerplan ein:




■...■ **+1★** pro Feld in der längsten ununterbrochenen Folge aneinander angrenzender, aufsteigender Zahlen (z. B. 4 ★ für die Folge 3, 4, 5, 6).

■■■ **+3★** für jede Gruppe mit mindestens 3 gleichen, aneinander angrenzenden Zahlen.

WICHTIG: Für jede Zahl kann nur eine Gruppe gewertet werden.


Beispiel: *Habt ihr mehrere Gruppen mit der Zahl 4, bringt euch nur eine davon die 3★.*

 **+2★** für jede **abgewehrte Mumie** (durchgestrichen).

-2★ für jede **nicht abgewehrte Mumie** (nicht durchgestrichen).

Ein einzelnes Feld kann sowohl als Teil einer Zahlenfolge, als Teil einer Gruppe gleicher Zahlen als auch zum Besiegen einer Mumie verwendet werden.

Wer am meisten ★ hat, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten die längere Zahlenfolge  hat. Herrscht dann noch immer Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

Beispiel

Henri erhält 9★ für seine Zahlenfolge aus 9 Zahlen (2-3-4-5-6-7-8-9-10, weiß markiert). Für die 5 Gruppen aus gleichen Zahlen (2er in Orange, 4er in Grün, 5er in Blau, 7er in Gelb und 9er in Pink) bekommt er 15★. Außerdem hat er 4 der 5 Mumien abgewehrt (und durchgestrichen), da er eine angrenzende 9 hat ($2★+2★+2★+2★=8★$). Die fünfte konnte er nicht abwehren (-2★). Also erhält er 6★ ($8★-2★$) für Mumien.



HK

	9	9							
	2	1	10	9					
	2	7		9	9	8			
	2	9	9	6	7	7			
	3	4	5	9	5	7			
	4	4		5	5	9			

$9 + 15 + 6 = 30$



SOLO-ABENTEUER

Spiele allein und versuche, so viele Punkte wie möglich zu erreichen, um deinen Rang als Abenteurer zu bestimmen!

Im Solospiel von *Penny Papers Adventures: Im Tempel von Apikhabou* gelten alle Regeln des Mehrpersonen-Spiels, bis auf 1 Ausnahme: Wird eine Mumie gewürfelt, trag sie auf ein leeres Feld ohne Tür ein, das an das Feld angrenzt, das du in der letzten Runde ausgefüllt hast. Ist das nicht möglich, darfst du die Mumie auf einem leeren Feld ohne Tür deiner Wahl erscheinen lassen.

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

- **TOURIST** → 0★ - 14★
- **PFADFINDER** → 15★ - 24★
- **REISENDER** → 25★ - 29★
- **FORSCHER** → 30★ oder mehr



Autor: Henri Kermarrec
Grafikdesign: Henri Kermarrec
Illustrationen (Schachtel): Gérard Soulié
Übersetzung: Frank Thuro

Bearbeitung für die deutsche Pegasus-Ausgabe:
Grafikdesign: Jens Wiese
Realisation: Martin Zeeb, Sebastian Hein

© der deutschen Ausgabe Penny Papers Adventures: Im Tempel von Apikhabou 2018 bei Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © Penny Papers Adventures 2018 bei Megalopole. Ein Spiel von Sit Down!, Belgium (www.sitdown-games.com). Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

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. :-)



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

KENNST DU SCHON DIE ANDEREN SPIELE DER PENNY PAPERS ADVENTURES-SERIE?

