Автор гри: Генрі Кермарек

PENNY PAPERS ADVENTURES
SKULL ISLAND

1-100 гравців
від 8 років
15 хвилин

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

Наполегливі пошуки привели наших шукачів пригод на острів Черепа. Схоже, на ньому повно скарбів… Залишається лише відшукати їх!

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 острова (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.

Якщо не випали спеціальні символи, кожен гравець використовує цифри, викинуті на кубиках, щоб **записати одне число у будь-якій пустій клітинці острова, сусідній з цифрою чи кораблем**. *Виняток*: Перша клітинка, яку ви заповните таким чином, має бути сусідньою не з цифрою чи кораблем, а з морем (це місце, де Пенні Пейперс висадилась на острів).
ПРИМІТКА: Ви не можете писати числа в клітинці з горою чи морем.

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

Після того, як кожен із гравців записав одне число (а, можливо, ще й знайшов скарб), киньте кубики знову, щоб почати новий раунд.

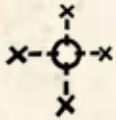
Приклад:

На кубиках випало 2, 3 і 5. Кожен гравець може вибрати і записати одне з перелічених нижче чисел: 2, 3, 5, 7 (2+5), 8 (3+5) або 10 (2+3+5).

Знаходження скарбів та отримання ★

Щоб знайти скарб, ви повинні визначити його місцезнаходження на мапі, правильно розставивши числа.

Ви можете визначити місцезнаходження скарбу, вписавши **4 однакових числа** *(див. **приклад** на сторінках 6-7)* - два в одній колонці і два в одному ряду. Перехрестя ліній, проведених між цими числами, і є місцем, де сховано скарб. Обведіть клітинку зі скарбом. Неважливо, чи намальований в цій клітинці якийсь символ, чи записане число і чи є у клітинці гора. Однак, ви не можете знайти скарб у воді.



ПРИМІТКА: Якщо в клітинці, де ви знайшли скарб, є символ Небезпеки і вона залишається неподоланою на момент завершення гри, цей скарб не принесе ★ (див. наступну сторінку)!
Одразу запишіть число, з допомогою якого ви знайшли скарб, до однієї з комірок скарбів унизу вашого аркуша пригод. Це число показує, скільки ★ вам приносить скарб *(так, чотири 7-ки «знаходять» скарб, що приносить 7★)*.

ПРИМІТКА: у кожній комірці може бути лише одне число і кожне число може «знайти» скарб лише один раз!

Спеціальні символи

Навігація (спеціальні можливості Дакоти Сміта)
Коли випадає цей символ, кожен гравець має намалювати корабель у пустій морській клітинці замість того, щоб писати число у клітинці суші.

Пенні Пейперс
Коли випадає цей символ, кожен гравець пише будь-яке число від 1 до 15 в своєму аркуші. Якщо разом з Пенні Пейперс випав символ навігації, гравці самі обирають, який символ використовувати.

Небезпека
Коли випадає цей символ, **ігноруйте інші кубики**! Всі повинні зробити наступне: покласти свої аркуші по центру ігрової зони, взяти звідти випадковий чужий аркуш, намалювати череп в клітинці суші без гори на свій вибір, зафарбувати один з 5 кружечків поруч з комірками у формі черепа в правій частині аркуша і, нарешті, повернути аркуш його власнику (див. ініціали у верхньому лівому куті аркуша). Після того, як усі 5 кружечків будуть зафарбовані, ігноруйте всі наступні символи Небезпеки.

НЕБЕЗПЕКИ

Цей символ представляє смертельні небезпеки та пастки, яких Пенні Пейперс і Дакота Сміт мають остерігатися під час своєї експедиції.

Якщо в клітинці намальований череп – в цю клітинку не може бути вписане число. Ви втрачаєте в кінці гри ★ (в кількості, що дорівнює найменшому сусідньому з черепом числу), а всі скарби, знайдені на клітинках з черепом, не приносять ★.

*Хіба що… Наші герої можуть подолати небезпеки! Щоб це зробити, просто напишіть **число 9** (за звичайними правилами) в клітинці, сусідній з черепом. Після цього ви можете **закреслити небезпеку**, **отримавши за це** ★ в кінці гри (кількість ★ дорівнює **найменшому сусідньому** з небезпекою **числу**).*

Ви можете вписати 9 заздалегідь, щоб захистити сусідні клітинки від небезпеки. Навіть якщо ви написали 9 поруч з небезпекою, ви не зобов'язані закреслювати її негайно; зачекавши, ви можете змусити своїх суперників невигідно розмістити небезпеки, але ви також можете обдурити самі себе! Одна й та сама 9-ка може здолати декілька небезпек.

→

КОРАБЛІ

Цей символ представляє Дакоту Сміта, який допомагає Пенні в пошуках, оглядаючи острів з корабля.

*Корабель може **замінити** число під час пошуку скарбів. Один і той самий корабель може допомогти знайти кілька скарбів (різної цінності, звісно). Однак, ви можете використовувати не більше 2 кораблів для пошуку одного скарбу: один в горизонтальній лінії, а інший у вертикальній.*

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ВАШИХ ★

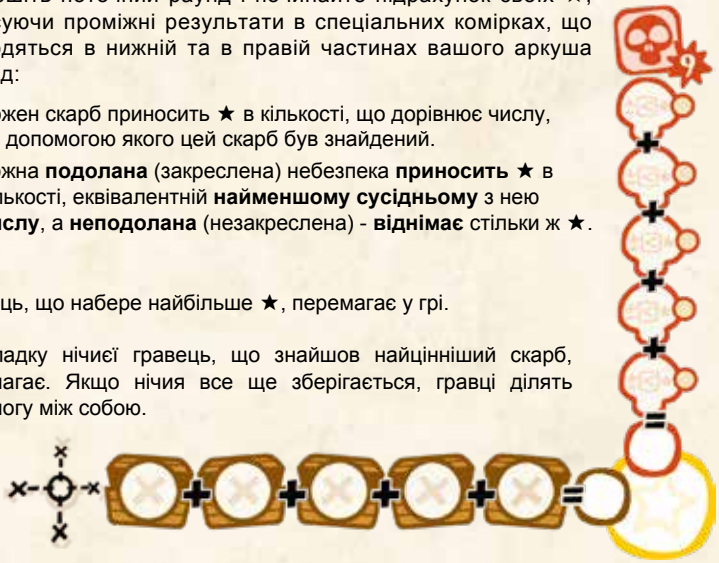
Гра завершується, коли хтось знаходить 5-й скарб або заповнює останню клітинку суші без гори.

Завершіть поточний раунд і починайте підрахунок своїх ★, записуючи проміжні результати в спеціальних комірках, що знаходяться в нижній та в правій частинах вашого аркуша пригод:

- Кожен скарб приносить ★ в кількості, що дорівнює числу, за допомогою якого цей скарб був знайдений.
- Кожна **подолана** (закреслена) небезпека **приносить** ★ в кількості, еквівалентній **найменшому сусідньому** з нею **числу**, а **неподолана** (незакреслена) - **віднімає** стільки ж ★.

Гравець, що набере найбільше ★, перемагає у грі.

У випадку нічиєї гравець, що знайшов найціннішій скарб, перемагає. Якщо нічия все ще зберігається, гравці ділять перемогу між собою.



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.

Де що писати?

Числа і символи Небезпеки завжди пишуться у пустій клітинці суші (без чисел, символів Небезпек чи гір). Тільки кораблі малюються у клітинках води.

АВТОР І ХУДОЖНИК
Henri Kermarrec

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.**

Ілюстрація до цього прикладу - на сторінці 7.

Приклад:

СКАРБИ

Генрі знайшов скарб, використовуючи чотири 4-ки (позначено зеленим). Він обводить клітинку на перехресті ліній, проведених між цими чотирма числами (в нашому випадку це – гора). Оскільки він знайшов скарб ***цінністю 4★****, він пише 4 в комірці скарбів унизу його аркуша. Він не може знайти ще один скарб цінністю 4★, але він отримає* ***4★*** *в кінці гри за цей скарб.*

Пізніше він знаходить скарб цінністю 1★ (помаранчевий). Він обводить потрібну клітинку (яка в цьому випадку порожня, отже, він може написати у ній щось пізніше) і пише 1 в комірці скарбів.

Використавши корабель в якості четвертого числа, він знаходить скарб вартістю 9★ (фіолетовий). Він пише 9 внизу свого аркуша (в комірці скарбів).

Використавши два кораблі, він зміг знайти ще один скарб вартістю 7★ (рожевий).

Нарешті, знову використавши один з цих двох кораблів, він знаходить скарб вартістю 10★ (блакитний) і цим закінчує гру. На жаль, в клітинці з останній скарбом (10★) міститься небезпека. На щастя, поруч вписане число 9, отже, небезпека подолана (викреслена); завдяки цьому він врешті-решт отримає ★ і за цей скарб.

НЕБЕЗПЕКИ

Впродовж цієї гри тричі виникла небезпека, отже, Генрі відмітив три черепи в правій частині аркуша Пригод.

Він не подолав ***першу небезпеку*** *(у верхній лівій частині острова), тому втрачає ★ в кількості, що дорівнює найменшому сусідньому числу. Отже, він пише* ***-1*** *в першій комірці-черепі.*
Він подолав ***другу небезпеку*** *поруч з центром острова, адже на сусідній клітинці є 9, тому він отримує ★ в кількості, що дорівнює найменшому сусідньому числу. Він пише* ***+4*** *у другому черепі.*
Він не зміг подолати ***третю небезпеку****, і, на жаль, найменше сусіднє число – 7. Він пише* ***-7*** *у третій комірці-черепі.*

Генрі підсумовує вартість скарбів, які він знайшов (4+1 +9 +7+10=31★) і ★, отримані та втрачені ним завдяки небезпекам (−1+4–7=−4★). Він закінчує гру з 27★.

СОЛО-РЕЖИМ

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

Соло-режим у грі «Пригоди Пенні Пейперс: Острів Черепа» грається як звичайна гра, за одним винятком: коли випала небезпека, ви повинні намалювати череп в клітинці острова без гори, сусідній з клітинкою, яку ви заповнили останньою. Якщо це неможливо, ви можете намалювати череп у будь-якій пустій клітинці острова без гори на ваш вибір.

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

- **ТУРИСТ** → 0★ – 59★
- **ШУКАЧ ПРИГОД** → 60★ – 74★
- **МАНДРІВНИК** → 75★ – 89★
- **ДОСЛІДНИК** → 90★ або більше

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