

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





1 à 100 joueurs
Dès 8 ans
20 minutes

Vivez les fabuleuses aventures des célèbres explorateurs Penny Papers & Dakota Smith !

Leurs nombreuses recherches ont enfin mené nos deux aventuriers sur l'île aux Crânes. Il paraît que de nombreux trésors y ont été enfouis... encore faut-il réussir à les localiser !



PRINCIPE DE LA SÉRIE PENNY PAPERS ADVENTURES

Équipés d'un crayon (non fourni) et d'une fiche Aventure, tous les joueurs disposent du même résultat d'un jet de dés pour explorer un lieu plus efficacement que leurs concurrents. Chacun tente de placer au mieux les nombres dans sa grille et d'utiliser à bon escient des pouvoirs spéciaux afin de marquer le plus de ★. Tous les participants jouent en même temps !



MISE EN PLACE

Matériel fourni : 3 dés et 100 fiches Aventure recto verso (le verso propose une île différente).

Chaque joueur se munit d'un crayon et d'une fiche Aventure (tous les joueurs utilisant la même face), sur laquelle il indique ses initiales dans le coin supérieur gauche. Placez les trois dés au centre de l'aire de jeu, de façon qu'ils soient visibles par tous les participants.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

L'un des joueurs (peu importe lequel) lance les trois dés.

Si aucune face spéciale n'apparaît, tous les joueurs doivent utiliser les nombres indiqués par les dés pour **inscrire un nombre dans une seule case** de leur grille **parmi celles adjacentes à une case contenant déjà un nombre ou un bateau**. Exception: la première case remplie doit être au bord de l'île; c'est là que Penny Papers débarque. REMARQUE: il est interdit d'écrire un nombre sur une montagne ou dans l'eau.

Le nombre inscrit peut correspondre au **résultat** d'un des trois dés **ou** à la **somme** du résultat de deux ou trois dés, au choix.

Lorsque tous les joueurs ont rempli une case de leur grille, et peut-être trouvé un trésor, on relance les dés pour un nouveau tour.

Exemple

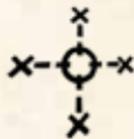
Les dés indiquent 2, 3 et 5. Les joueurs peuvent donc inscrire dans leur grille un nombre parmi 2, 3, 5, ou les additionner pour inscrire 7 (2+5), 8 (3+5) ou 10 (3+2+5).

Trouver des trésors pour marquer des ★

Pour trouver un trésor, il faut révéler son emplacement sur la carte grâce à des nombres bien placés.

Quatre nombres de **même valeur** alignés deux par deux horizontalement et verticalement révèlent un trésor à leur croisement (*voir exemple page 6*); les nombres alignés doivent se situer **de part et d'autre** de ce croisement. La case Île contenant le trésor est alors entourée d'un cercle; elle peut être vide, contenir un nombre, une montagne ou un symbole Danger. Aucun trésor ne peut être trouvé dans l'eau. REMARQUE: si le danger n'est pas surmonté avant la fin de la partie, ce trésor ne vaudra rien (voir page suivante)!

Dès qu'un trésor est découvert, il faut inscrire sa valeur dans une case Trésor libre en bas de la fiche; cette valeur correspond au nombre aligné pour le trouver (*exemple: si on a aligné quatre 7, le trésor vaut 7★*).



REMARQUE: deux trésors ne peuvent pas être découverts sur une même case, et les trésors découverts doivent tous être de **valeurs différentes**!

Faces spéciales



Navigation (aptitude de Dakota Smith)

Lorsque ce symbole apparaît, les joueurs **peuvent choisir** de dessiner un bateau dans une case Mer libre au choix qui borde l'île au lieu d'inscrire un nombre dans une case Île de leur grille.



Penny Papers

Lorsque ce symbole apparaît, tous les joueurs inscrivent dans une case Île de leur grille un **nombre au choix** entre 1 et 15. Si le symbole Navigation a également été obtenu sur un autre dé, chaque joueur utilise le symbole de son choix.



Danger

Lorsque ce symbole apparaît, **les deux autres dés sont ignorés!** Chaque joueur place sa fiche au milieu de l'aire de jeu, en prend une autre au hasard, y dessine le symbole Danger dans une case Île de son choix (sans obligation d'adjacence) et coche une des cinq petites bulles à droite de la grille avant de la rendre à son propriétaire (en s'aidant des initiales présentes dans le coin supérieur gauche de la fiche).

À partir du moment où les cinq petites bulles ont été cochées, on ignore tout nouveau symbole Danger obtenu sur un dé.



LES DANGERS

Ce symbole représente les dangers et pièges mortels qui guettent Penny Papers & Dakota Smith lors de leur expédition.



Dessiner un crâne dans la grille d'un adversaire rend non seulement cette case inutilisable, mais lui fait également **perdre** en fin de partie **autant de ★ que le plus petit nombre adjacent**. De plus, il annule tout trésor qui aurait été trouvé sur cette case. À moins que...

Nos héros peuvent surmonter ces dangers! Pour cela, il suffit d'inscrire **le nombre 9**, selon les règles normales, dans une case adjacente à un danger. Celui-ci peut dès lors être «barré» d'une croix et **rapportera** en fin de partie **autant de ★ que le plus petit nombre adjacent**.

Il est possible d'inscrire des 9 à l'avance pour «protéger» certaines cases, et il n'est pas obligatoire de barrer immédiatement les dangers surmontés. Un même 9 peut servir à surmonter plusieurs dangers.



LES BATEAUX

Ce symbole représente Dakota Smith, qui donne des indications à Penny Papers en longeant les côtes de l'île.

Un bateau permet de **remplacer** (tel un joker) un des quatre nombres nécessaires pour trouver un trésor. Un même bateau peut aider à trouver plusieurs trésors (de valeurs différentes); cependant, au maximum deux bateaux non alignés (un participant à la ligne verticale et l'autre à la ligne horizontale) peuvent être utilisés pour trouver un même trésor!

FIN DE LA PARTIE & DÉCOMPTE DES ★

La partie prend fin lorsqu'un joueur au moins a trouvé son cinquième trésor, ou lorsqu'un joueur a complètement rempli l'île de sa grille.

Les joueurs finissent le tour en cours, puis chacun compte ses ★ de la façon suivante, en inscrivant les sous-totaux dans les espaces prévus au bas et sur le côté droit de la fiche Aventure :

- chaque trésor rapporte autant de ★ que la **valeur** du nombre **qui a servi à le trouver**;
- chaque **danger surmonté** (barré) rapporte autant de ★ que le plus petit nombre adjacent; chaque **danger non surmonté** (non barré) **fait perdre** autant de ★ que le plus petit nombre adjacent.

Le joueur qui a marqué le plus de ★ remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur concerné qui a trouvé le trésor de plus haute valeur l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



PRÉCISIONS

Adjacent ?

Lorsqu'une règle mentionne une case ou un nombre « adjacent », il s'agit toujours d'une des 8 cases autour de la case concernée (donc orthogonalement ou diagonalement adjacentes).



Ratures & gribouillages

Il est interdit de raturer ou gommer une case de sa grille: tout élément inscrit l'est définitivement. Réfléchissez bien avant d'écrire quoi que ce soit!

Cependant, si une infraction aux règles est constatée, une rature propre est autorisée pour la corriger.

Où inscrire quoi ?

Les nombres et les symboles Danger doivent toujours être inscrits dans des cases Île libres (dépourvues de nombre, de symbole Danger ou de montagne); seuls les bateaux peuvent être dessinés sur l'eau.



AUTEUR & INFOGRAPHISTE

Henri Kermarrec

ILLUSTRATEUR (BOÎTE)

Géraud Soulié

www. **sitdown-games.com**
info@sitdown-games.com



/sitdown.jeux
@sitdowngames
rue de Labie 39
BE-5310 Leuze

L'auteur tient à remercier Laetitia Di Sciascio pour sa pertinence et sa pugnacité, le GRAL pour son indéfectible créativité et sa franchise, et le festival ANTIJEU pour avoir porté le projet original. L'éditeur tient à remercier toutes les personnes s'étant portées volontaires pour tester le jeu. Merci à Thomas ;-)

© Sit Down! / Megalopole ^{SPM} 2018. Tous droits réservés sous licence exclusive de Sit Down! / Megalopole sprl. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Sit Down! / Megalopole ^{SPM}. **Fabriqué en Espagne.**

Exemple

LES TRÉSORS

Henri a réussi à croiser quatre nombres de valeur 4 (en vert).
Au croisement de ces quatre nombres, il entoure la case (ici, une montagne).
Comme il vient de découvrir le **trésor de valeur 4**, il le note dans la première case Trésor du bas de sa fiche. Il ne peut donc plus découvrir d'autre trésor de valeur 4 et gagnera 4★ en fin de partie grâce à ce trésor.

Par la suite, il a trouvé le **trésor de valeur 1** (en orange) :
il entoure la case correspondante (ici, une case vide)
et inscrit le nombre 1 dans une case Trésor, en bas de sa fiche.

En s'aidant d'un bateau au-dessus pour remplacer le quatrième nombre,
il a ensuite trouvé le **trésor de valeur 9** (en violet).
Il entoure la case correspondante et inscrit le nombre 9 en bas de sa fiche.

En s'aidant de deux bateaux, il est parvenu à trouver
le **trésor de valeur 7** (en rose).

Enfin, en s'aidant encore une fois de deux bateaux,
il a découvert le **trésor de valeur 10** (en bleu), mettant fin à la partie.
Au croisement se trouve un danger: heureusement, lorsque la partie s'arrête,
celui-ci est surmonté (barré); il pourra donc bénéficier des ★ de ce trésor.

LES DANGERS

Trois dangers sont apparus lors de cette partie;
trois cases associées aux dangers sont donc cochées à droite de la fiche.

- Le premier danger** (en haut à gauche) n'est pas surmonté;
il fait donc perdre la valeur du plus petit nombre adjacent: -1★.
- Le deuxième danger** est surmonté, parce qu'il est adjacent à un 9;
il fait donc gagner la valeur du plus petit nombre adjacent: +4★.
- Le dernier danger** n'est pas surmonté;
il fait donc perdre la valeur du plus petit nombre adjacent: -7★.

Henri additionne les valeurs des trésors découverts ($4+1+9+7+10=31★$)
et ajoute les ★ qu'il a gagnés ou perdus avec les dangers ($-1+4-7=-4$).
Il a donc un total de 27★!



AVENTURE EN SOLO

Jouez seul et tentez de réaliser le meilleur score pour déterminer votre niveau d'aventurier !

Le mode solitaire de *Penny Papers Adventures: Skull Island* suit toutes les règles normales du jeu, à une exception près: lorsqu'un danger apparaît, il doit être placé sur une case Île adjacente à la case remplie au tour précédent. S'il n'est pas possible de respecter cette règle, le danger peut être placé sur une case Île libre de votre choix.

Une fois votre partie terminée, évaluez votre niveau de réussite selon la hauteur de votre score comme suit:

- **TOURISTE** → 0 à 59★
- **ÉCLAIREUR** → 60 à 74★
- **VOYAGEUR** → 75 à 89★
- **EXPLORATEUR** → 90★ ou plus

AVEZ-VOUS **EXPLORÉ** TOUS LES JEUX
DE LA GAMME PENNY PAPERS ADVENTURES ?



1...
..15

Ship icon Ship icon

Skull icon 9

Skull icon with ⊕ ⊗

Skull icon with =

Skull icon with =

Skull icon with =

Star icon

		⌄		
	⌄	⌄		⌄
		⌄		
⌄			⌄	
		⌄		

Compass rose

⊗ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ =

1...
..15

⚓ ⚓

☠ 9

⊕ ⊗ ⊕

⊕ ⊗ ⊕

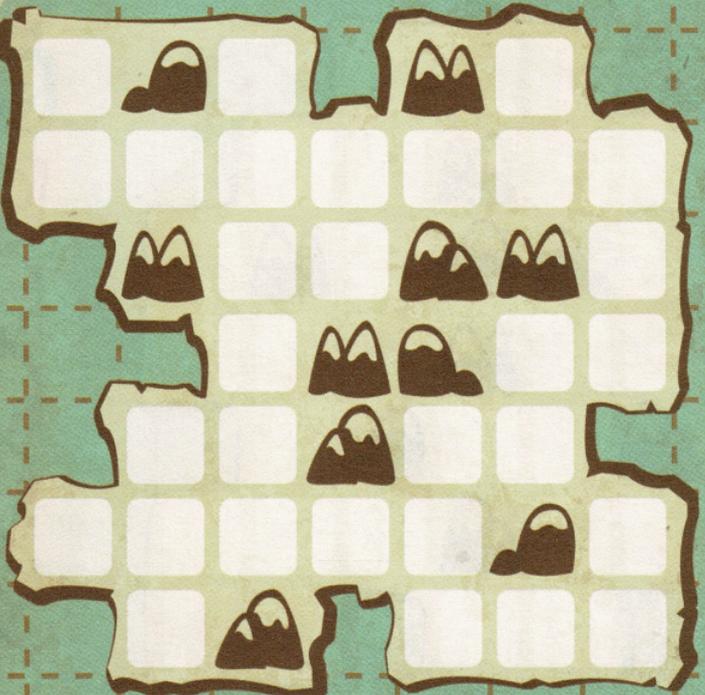
⊕ ⊗ ⊕

⊕ ⊗ ⊕

⊕ ⊗ ⊕

⊕ ⊗ ⊕

⊕ ⊗ ⊕



⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ = ⊕

