



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

Unsere zwei Abenteuerer haben einen noch unbekanntem Ort entdeckt – das vergessene Tal von Wiraqocha. Nun erkunden sie die Fundstelle, um alle Spuren der uralten Zivilisationen darin zu finden.

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 und Symbole 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 ein anderes Tal.)

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.)

Ihr müsst dann entsprechend der gewürfelten Symbole und Augen auf eurem Plan **mindestens 1 Eintragung** machen, also 1 oder mehrere Zahlen eintragen, 1 Bauwerk zeichnen oder eine Schlange streichen (siehe unten).

Ihr dürft in jeder Runde in **höchstens 3** Felder etwas eintragen.

Das Resultat jedes Würfels kann nur 1x verwendet werden. (Ihr müsst nicht die Ergebnisse aller Würfel benutzen.)

ALLGEMEINE REGEL: STREICHEN

Es ist nicht erlaubt, ein Feld auf dem Plan durchzustreichen oder auszuradiieren: 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.

Jede Zahl und jedes Bauwerk, das ihr eintragt, muss an ein Feld **angrenzen**, in dem bereits 1 Zahl oder 1 Bauwerk steht.

Ausnahme: Tragt eure erste Zahl oder euer erstes Bauwerk am Rand des Tals, neben den Wolken, ein.

Wenn es keine leeren Felder gibt, die an eine Zahl oder ein Bauwerk angrenzen, tragt die Zahl oder das Bauwerk in ein beliebiges leeres Feld ein.

ALLGEMEINE REGEL: ANGRENZEND

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



Nachdem alle mindestens 1 Eintragung gemacht haben, dürft ihr alle je 1 Gebiet entdecken (siehe unten). Dann beginnt die nächste Runde und es wird erneut gewürfelt.



Die Würfelaugen

Wird kein Spezialsymbol gewürfelt, tragt wie oben beschrieben, bis zu 3 Zahlen ein.

ALLGEMEINE REGEL: ZAHLEN EINTRAGEN

Immer wenn ihr 1 Zahl eintragt, 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 könnt also folgende Eintragungen machen: 2, 3, 5, 7, 8, 10 und Kombinationen daraus, wobei jeder Würfel nur 1x verwendet werden darf.

2	3	5	7	8	10



Dakota Smith

Dakota Smith erforscht die uralten Bauwerke.

Wird dieses Symbol gewürfelt, **dürft** ihr 1 der 3 verfügbaren Bauwerke auf 1 leeres Feld, angrenzend zu mindestens 1 Zahl oder 1 Bauwerk zeichnen. Markiert dann rechts auf dem Plan den kleinen Kreis beim entsprechenden Bauwerk.

BAUWERKE

Es gibt 3 Arten von Bauwerken, die euch ★ bringen, je nachdem, welche Felder angrenzen.



Die Hütte bringt euch am Ende des Spiels 2★ für jedes angrenzende Dschungelfeld.



Die Statue bringt euch am Ende des Spiels 2★ für jedes angrenzende Stadtfeld.



Die Mine bringt euch am Ende des Spiels 2★ für jedes angrenzende Bergfeld.



Penny Papers

Wird dieses Symbol gewürfelt, dürft ihr 1 **beliebige Zahl** von 1 – 15 in 1 leeres Feld, das an mindestens 1 Zahl oder Bauwerk angrenzt, eintragen.



Das Gefahrensymbol: Die Schlange

Die Schlange steht für die unzähligen Schlangen im Tal, die eurer Expedition das Leben schwer machen.

ALLGEMEINE REGEL: DAS GEFAHRENSYMBOL

Wird das Gefahrensymbol gewürfelt, ignoriert alle anderen Würfel! Legt euren Plan in die Mitte des Spielbereichs und nehmt euch einen zufälligen, fremden Plan. Trag dort auf ein beliebiges, leeres Feld **die Schlange** ein. (Sie muss nicht an etwas angrenzen.) Gebt dann 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 Schlange auf eurem Plan belegt das Feld.

Um 1 Schlange **abzuwehren**, müsst ihr im Laufe des Spiels die Zahl 9 (oder das Penny Papers Symbol, siehe unten) verwenden, ohne diese auf eurem Plan einzutragen. Streicht dann 1 Schlange auf eurem Plan durch. Die entsprechenden Würfel sind für diese Runde „verbraucht“.

Für jede Schlange, die ihr nicht abwehrt, verliert ihr am Ende des Spiels ★ entsprechend der größten angrenzenden Zahl.

HINWEIS: Denkt daran, dass ihr Spezialsymbole **und** andere Würfel verwenden könnt (außer es wurde die Schlange gewürfelt).

Beispiel: Es wurde Dakota Smith, Penny Papers und eine 3 gewürfelt. Ihr dürft 1 Bauwerk zeichnen, 1 Zahl von 1 – 15 eintragen und die 3 verwenden.

Gebiete entdecken

Während der Expedition stoßt ihr auf riesige Dschungel und Spuren uralter Städte. Außerdem erwarten euch mächtige Berge und beeindruckende Pyramiden.

Nachdem ihr eure Eintragung gemacht habt, könnt ihr genau 1 der folgenden Entdeckungen in einem passenden Gebiet machen, um am Ende die entsprechenden ★ zu erhalten. Ihr dürft im Verlauf des Spiels mehrere Entdeckungen der gleichen Art machen. Sofern nicht anders angegeben, dürfen die Felder der Entdeckungen beliebig angeordnet sein.

Jedes Feld kann nur für eine einzige Entdeckung verwendet werden!

- **DSCHUNGEL** Ihr dürft auf genau **5 aneinander angrenzenden Feldern** mit **5 unterschiedlichen Zahlen** 1 Dschungel entdecken. Zeichnet dazu eine Ranke um den äußeren Rand der 5 Felder. Am Ende des Spiels **bringt** jeder Dschungel **5★**.



- **STADT** Ihr dürft auf genau **4 aneinander angrenzenden Feldern** mit **gleichen Zahlen** 1 Stadt entdecken. Zeichnet dazu eine gerade Grenze um den äußeren Rand der 4 Felder und macht an jede Ecke eine kleine Ausbuchtung.

Ihr dürft auf eurem Plan keine 2 Städte mit der gleichen Zahl entdecken.

Am Ende des Spiels **bringt** jede Stadt **6★**.



- **GEBIRGE** Ihr dürft auf genau **3 aneinander angrenzenden Feldern** mit **Werten von 6 oder höher** 1 Gebirge entdecken werden. Zeichnet dazu in jedem der drei Felder einen Kegel um die Zahl. Am Ende des Spiels **bringt** jedes Gebirge **7★**.



- **PYRAMIDE** Ihr dürft auf genau **4 aneinander angrenzenden Feldern** mit **Werten von 10 oder höher** 1 Pyramide entdecken, wenn diese wie eine Pyramide angelegt sind (eine Basis von 3 Feldern und 1 Feld „über“ dem zentralen Feld der Basis). Die Ausrichtung spielt dabei keine Rolle. Zeichnet dazu ein Dreieck um die 4 Felder. Am Ende des Spiels **bringt** jede Pyramide **15★**.



Hinweis: Ihr könnt die ★ leichter zählen, wenn ihr zum Umranden der Gebiete andersfarbige Stifte benutzt.

SPIELLENDE UND ★ ZÄHLEN

Das Spiel endet, wenn jemand alle Felder auf dem Plan ausgefüllt hat. Spielt die laufende Runde zu Ende und zählt dann eure ★ wie folgt und tragt die Ergebnisse in die Felder unten und rechts auf eurem Abenteuerplan ein:

- Wenn ihr euren **Plan komplett ausgefüllt** habt, bekommt ihr 7★.



- **Jedes entdeckte Gebiet** bringt euch die oben angegebenen ★ (5★ pro Dschungel, 6★ pro Stadt, 7★ pro Gebirge und 15★ pro Pyramide).



- **Jedes Bauwerk** bringt euch 2★ für jedes angrenzende Feld des passenden Typs (Hütte: Dschungel, Statue: Stadt, Mine: Berg).



- Für **jede Schlange**, die nicht durchgestrichen ist, **verliert** ihr ★ in Höhe der **größten angrenzenden Zahl**.

Wer am meisten ★ hat, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten die meisten ★ durch Bauwerke erhalten hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.





Beispiel

BAUWERKE

Die **Hütte** grenzt an 5 Dschungelfelder an und bringt 10★.

Die **Statue** grenzt an 5 Stadtfelder an und bringt 10★.

Die **Mine** grenzt nur an 2 Bergfelder an und bringt daher 4★.

ENTDECKUNGEN

Henri hat 3 **Dschungel** (grün) entdeckt und bekommt 15★ (3x5★).

Die 3 **Städte** (blau) mit unterschiedlichen Werten bringen ihm 18★ (3x6★).

Er hat 2 **Gebirge** entdeckt (orange) und erhält 14★ (2x7★).

Henri hat 1 **Pyramide** (lila) entdeckt, die ihm 15★ bringt.

SCHLANGEN

Henri hat die untere Schlange abgewehrt. Durch sie verliert er also keine ★. Da die anderen drei Schlangen nicht abgewehrt wurden, verliert er für sie jeweils Punkte entsprechend der größten angrenzenden Zahl, in diesem Fall $-13-9-6=-28★!$

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 Tal des Wiraqucha* gelten alle Regeln des Mehrpersonen-Spiels, bis auf 2 Ausnahmen:

Wird eine Schlange gewürfelt, trag sie auf einem leeren Feld ein, das an ein Feld angrenzt, das du in der letzten Runde ausgefüllt hast. Ist das nicht möglich, darfst du die Schlange auf einem leeren Feld deiner Wahl erscheinen lassen.

Das Spiel dauert 25 Runden. Markiere am Ende jeder Runde eine der kleinen Blasen links auf deinem Plan, um den Fortschritt zu sehen. Wenn alle Blasen markiert sind, ist das Spiel vorbei.

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

- **TOURIST** → 0★ - 59★
- **PFADFINDER** → 60★ - 74★
- **REISENDER** → 75★ - 89★
- **FORSCHER** → 90★ oder mehr

Da das Tal von Wiraqucha ein so lebensfeindliches Gebiet ist, musst du pro Schlange auf deinem Plan, 4★ weniger sammeln, um den entsprechenden Rang zu erreichen (einschließlich der Schlangen, die du abwehrest).

Beispiel: Hast du 5 Schlangen auf deinem Plan eingezeichnet, brauchst du nur $130 - (4 \times 5 \text{ Schlangen}) = 110★$ für den Rang 'Forscher'.

Autor: Henri Kermarrec

Grafikdesign: Henri Kermarrec

Illustrationen (Schachtel): Géraud 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 Tal des Wiraqucha 2018 bei Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © Penny Papers Adventures 2018 bei Megalopolis. 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 ANTI|EU-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