



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

Ihre ausgiebigen Forschungen haben unsere zwei Abenteuerer zur Totenkopfinself geführt. Dort warten unzählige Schätze ... die sie aber erstmal finden müssen!

## 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 eine andere Insel.)

**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 drei 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 oder 1 Symbol** auf eurem Plan ein (siehe unten).

Prüft dann, ob ihr einen Schatz gefunden habt (siehe unten). Schätze sind eure wichtigste Quelle für ★.

Nachdem alle 1 Feld auf ihrem Plan ausgefüllt und nach Schätzen gesucht 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 Inselfeld, das an eine Zahl oder an ein Boot angrenzt**, ein. Das Feld darf keinen Berg zeigen.

Ausnahme: Tragt eure erste Zahl in ein beliebiges, an das Meer grenzendes Inselfeld ein.

Wenn es kein leeres Inselfeld gibt, das an eine Zahl oder ein Boot angrenzt, tragt die Zahl in ein beliebiges leeres Inselfeld 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: ANGRENZEND

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



## 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 in 1 leeres Inselfeld, das an mindestens 1 Zahl oder Boot angrenzt, ein. Das Feld darf keinen Berg zeigen. Wurde gleichzeitig das Boot gewürfelt, müsst ihr euch für eines der beiden Symbole entscheiden.



### Dakota Smiths Fähigkeit: Das Boot

**Dakota Smith gibt von der Küste aus wertvolle Richtungsangaben.**

Wird dieses Symbol gewürfelt, **dürft** ihr auf 1 freies Meeresfeld 1 Boot eintragen, anstatt 1 Zahl in 1 Inselfeld einzutragen. Boote helfen euch bei der Suche nach Schätzen (siehe unten).



### Das Gefahrensymbol: Der Totenkopf

**Tödliche Gefahren erwarten Penny Papers und Dakota Smith.**

## 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 Inselfeld, auf dem kein Berg abgebildet ist, das Totenkopfsymbol ein. (Es muss nicht an etwas angrenzen.) Markiert dann 1 der 5 kleinen Kreise auf der rechten Seite 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).



Sind bereits alle 5 Kreise markiert, ignoriert dieses Symbol.  
Ein Totenkopf auf eurem Plan belegt das Feld. Ein Schatz auf einem Feld mit einem nicht abgewehrten Totenkopf ist wertlos. Befindet sich bei Spielende **die Zahl 9 angrenzend** zu einem Totenkopf, dann habt ihr ihn abgewehrt und dürft ihn **durchstreichen**. Jede 9 kann mehrere angrenzende Totenköpfe gleichzeitig abwehren. Es spielt keine Rolle, ob die 9 oder der Totenkopf zuerst eingetragen wurde. Ihr erhaltet am Ende des Spiels ★ für jeden durchgestrichenen Totenkopf **entsprechend der kleinsten angrenzenden Zahl**. Für jeden Totenkopf, den ihr nicht abwehrt, verliert ihr am Ende des Spiels (★) entsprechend der kleinsten angrenzenden Zahl.

### Wo trage ich was ein?

Tragt Zahlen und Gefahrensymbole immer in leere Inselfelder, also Felder ohne Zahlen, Gefahrensymbole und Berge, ein. Nur Boote können auf Meeresfelder eingetragen werden – und nur dort.

### Schätze finden und ★ erhalten

Prüft nach dem Eintragen einer Zahl oder eines Symbols, ob ihr einen Schatz gefunden habt. Dazu müsst ihr seinen Ort auf der Karte durch richtiges Platzieren von Zahlen aufdecken.

Um einen Schatz zu finden, benötigt ihr 4 gleiche Zahlen, von denen ein Paar in der gleichen Zeile, das andere in der gleichen Spalte stehen muss.

Der Schatz befindet sich am Schnittpunkt von 2 gedachten Linien zwischen den jeweiligen Paaren.

Tragt in dieses Feld einen Kreis ein. Es spielt keine Rolle, ob dieses Feld leer ist oder eine Zahl, einen Berg oder ein Gefahrensymbol enthält. Im Wasser könnt ihr aber keine Schätze finden.



Für jeden Schatz, den ihr findet, müsst ihr eine andere Zahl verwenden.

Ein Boot kann eine fehlende Zahl ersetzen. Ihr könnt jedes Boot für mehrere Schätze verwenden (als unterschiedliche Zahlen), aber höchstens 2 Boote pro Schatz nutzen (1 pro Spalte und 1 pro Zeile).

Auf jedem Feld kann sich nur 1 Schatz befinden.

Tragt die Zahl, mit der ihr den Schatz gefunden habt, in eines der Schatzfelder unten auf eurem Plan ein. Die Zahl gibt an, wie viele ★ der Schatz wert ist.



(Beispiel: Mit 4 7ern findet Bettina einen Schatz, der 7★ wert ist.)



WICHTIG: Ist auf dem Feld ein Totenkopf, der bis zum Spielende nicht durchgestrichen wurde, ist dieser Schatz wertlos!

## SPIELLENDE UND ★ ZÄHLEN

Das Spiel endet, wenn jemand seinen fünften Schatz gefunden oder jedes Inselfeld ausgefüllt hat.

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

- Jeder **Schatz** bringt so viele ★ wie die **Zahl, mit der er gefunden wurde**.
- Jeder **abgewehrte Totenkopf** (durchgestrichen) bringt ★ in Höhe der kleinsten angrenzenden Zahl.  
Für jeden **nicht abgewehrten Totenkopf** (nicht durchgestrichen) verliert ihr ★ in Höhe der kleinsten angrenzenden Zahl.

Wer am meisten ★ hat, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten den wertvollsten einzelnen Schatz gefunden hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.



## Beispiel

### SCHÄTZE

Henri hat es geschafft, mit vier 4ern (grün markiert) einen Schatz zu finden. Am Schnittpunkt zwischen den vier Zahlen malt er einen Kreis in das Feld (in diesem Fall auf einen Berg). Da er den **4★-Schatz** gefunden hat, trägt er eine 4 in die Schatzkiste unten auf seinem Plan ein. Er kann nun keinen **4★-Schatz** mehr finden, erhält aber für diesen Schatz am Ende des Spiels **4★**.

Mit Hilfe eines Bootes, das die vierte Zahl ersetzt, findet er später den **1★-Schatz** (orange). Er kreist das Feld ein (in diesem Fall ist es leer und er könnte später noch etwas eintragen) und schreibt eine 1 in die Schatzkiste unten auf seinem Plan.

In gleicher Weise findet er den **9★-Schatz** (lila). Er schreibt die 9 unten auf seinen Plan.

Mit zwei Booten gelingt es ihm, den **7★-Schatz** (pink) zu finden.

Mit einem der beiden Boote kann er schließlich auch noch den **10★-Schatz** (blau) finden und beendet so das Spiel. Leider ist ein Totenkopf auf dem Feld des **10★-Schatzes**. Aber zum Glück grenzt daran eine 9 und der Totenkopf ist somit abgewehrt (durchgestrichen), sodass er die **★** für den Schatz doch bekommt.

### GEFAHREN

Während des Spiels sind 3 Gefahren aufgetreten. Henri hat also rechts auf dem Plan 3 Totenköpfe markiert.

Er konnte **die erste Gefahr** links oben auf der Insel nicht abwehren und verliert **★** in Höhe der kleinsten angrenzenden Zahl. In das erste Totenkopffeld trägt er also  $-1$  ein.

**Die zweite Gefahr** in der Mitte der Insel wurde abgewehrt, da sie an eine 9 angrenzt. Henri erhält also **★** in Höhe der kleinsten angrenzenden Zahl. In das zweite Totenkopffeld schreibt er  $+4$ .

**Die dritte Gefahr** konnte er auch nicht abwehren und leider ist die kleinste angrenzende Zahl eine 7. In das dritte Totenkopffeld trägt er  $-7$  ein.

Henri addiert die Werte der Schätze, die er gefunden hat ( $4+1+9+7+10=31★$ ), und die gewonnenen und verlorenen **★** durch Gefahren ( $-1+4-7=-4★$ ). Er beendet das Spiel mit **27★**.



## 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: Die Totenkopfinsel* gelten alle Regeln des Mehrpersonen-Spiels, bis auf 1 Ausnahme: Wird ein Totenkopf gewürfelt, trag ihn auf einem leeren Inselfeld ein, das an das Feld angrenzt, das du in der letzten Runde ausgefüllt hast. Ist das nicht möglich, darfst du den Totenkopf auf einem leeren Inselfeld deiner Wahl erscheinen lassen.

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



**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: Die Totenkopfsinsel 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](http://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](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)