

## Сценарий №9

Вы нашли старую, потрепанную карту. Похоже на ней отмечены пиратские сокровища. Вы решаете нанять Джека В., старого морского волка, он ответит вас на остров. Но он не работает бесплатно. Найдите как можно больше сокровищ, что бы вернуться домой.

# TREASURE ISLAND JUNIOR



## Условия победы

- Для победы вы должны выполнить две задачи:
1. Найти письмо старого пирата. Оно спрятано под четвертым . Удачи в поиске сокровищ.
  2. Покиньте остров. Для этого вам придется найти 20 золотых монет, что-бы оплатить услуги Джека В.



## Поиск сокровищ



На участке с необходимо выполнить действие "Поиск сокровищ". Под каждым спрятан только один клад. Для поиска вам необходимо запланировать действие сбора ресурсов, отметив фишками действий на участке. После успешного поиска накройте жетонами 1, 2...

Под ним больше ничего нет!

При поиске возле первых трех вы должны скинуть любое количество (минимум 1). Возьмите из колоды находок столько карт, сколько вы скинули.

При поиске возле четвертого сбросьте ровно один . Тяните карту из колоды находок. Номер на карте укажет, какое из писем старого пирата вы нашли. Прочтите его!

## Покинуть остров

Обнаружив письмо старого пирата и собрав 20 золотых монет, дождитесь наступления ночи и покиньте остров под покровом темноты



Кусочек карты  
2



Пиратские сундуки  
2



Обезьянка



Пиастры  
2 Золота

## Пираты!



Сражение с голодными животными в фазе погоды происходит по обычным правилам.

## Находки

Карты находок, так-же как и другие ресурсы, собранные во время фазы действий, помещаются в ячейку ожидаемых ресурсов. После использования карты сбрасываются. Сброшенные карты не замешиваются в колоду находок, даже если она опустела. Каждая взятая но неиспользованная карта приносит 1 золото.



## Подготовка к игре

Переверните изобретение "Лопата" предметов вверх.

Вы же не могли забыть лопату дома!

В первом раунде используйте "Обломки сундука капитана"

Для игры вам также потребуется колода простых игральных карт.

Возьмите из неё карты с числами (3-10) и перемешайте.

Это ваша колода находок. Положите её рядом с полем.



## Особые правила

Когда вы исследуете участок острова с символом зверя, не размещайте карту зверя в колоде охоты (в этом сценарии её нет и вы не охотитесь). Вместо этого положите её на верх колоды событий. Тяните карту зверя в начале следующей фазы событий. Каждый игрок, начиная с первого, будет с ним сражаться.

**Важно!** Эти сражения проходят по особым правилам!

Не принимайте во внимание вторую колонку характеристик зверя, она не используется. Вместо этого уменьшите уровень оружия на число, равное силе зверя (первая колонка).

Первый игрок сравнивает силу зверя с уровнем оружия (получает возможную рану) и уменьшает уровень оружия на величину силы зверя. Каждый следующий игрок повторяет этот процесс (используя все меньшее и меньшее значение оружия). После того, как каждый игрок сразился со зверем вы получаете еду и шкуры.

После сражения тяните верхнюю карту колоды событий.

Если сверху лежит ещё одна карта зверя, пропустите её.

Оставьте на следующий раунд.



X - цифра на карте находок