

POŁAWIACZE PERŁ



WPROWADZENIE

Spędziliście całe dotychczasowe życie na tej malutkiej wyspce, Matanui, i o niczym nie marzycie bardziej niż o wyruszeniu w podróż i obejrzeniu wszystkich cudów świata. Słyszeliście, że po drugiej stronie wyspy, wśród pradawnych koralowców, żyją wodne duchy, które mogłyby wam pomóc spełnić marzenie. Zdobyć ich przyjaźni jest proste, wystarczy ofiarować im prosty podarunek. W najciemniejszych głębinach rafy śmiałkowie mogą znaleźć cenne perły. Musicie nurkować w głębiach i wyłowić perły, aby stworzyć wyjątkową biżuterię, łącząc wasze zdolności rzemieślnicze z magią oceanu. Ten podarunek pozwoli wam zdobyć względy wodnych duchów.

CEL SCENARIUSZA

Zbudujcie Perłowy Naszyjnik i Ofiarujcie go wodnym duchom. Jeśli przeżyjecie do końca fazy Nocy dnia, w którym wykonacie Specjalną akcję Ofiarowania Naszyjnika, zwyciężacie!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Połóżcie  na pierwszym od prawej obszarze Wyspy. Ten pion wskazuje miejsce przebywania wodnych duchów.

W woreczku lub misce stwórzcie pulę Głębi złożoną z 5 , 5  i 5 .

SPECJALNE AKCJE

POŁAWIANIE PERŁ

Możecie wykonywać Specjalną akcję Poławianie perł, tylko jeżeli posiadacie Linę .

Rzućcie kośćmi zgodnie z poniższą tabelą:

PŁYCZNA		Rzuć  . Wylosuj 1 znacznik z puli Głębi.
RAFA		Rzuć  i  . Wylosuj 2 znaczniki z puli Głębi.
GŁĘBINY		Rzuć  ,  i  . Wylosuj 4 znaczniki z puli Głębi.

: **Biała Perła** – odłóż ją do obszaru Przyszłych Surowców.

: **Czarna Perła** – odłóż ją do obszaru Przyszłych Surowców.

: **Nic** – zwróć  do puli Głębi.

Rozpatrzyć tę akcję na koniec fazy Akcji, od razu po akcji Odpoczynku.

OFIAROWANIE NASZYJNIKA

Możecie wykonać tę akcję tylko na kafelku z , jeżeli posiadacie **Perłowy Naszyjnik**. Jeśli ta akcja zakończy się sukcesem, zwyciężacie pod koniec najbliższej fazy Nocy.

OFIAROWANIE NASZYJNIKA



POŁAWIANIE PERŁ





GRUPA DOCELOWA:
WYZWANIE
DLA EKSPERTÓW



DŁUGOŚĆ ROZGRYWKI
SZYBKA GRA =
SZYBKA ŚMIERĆ



GATUNEK:
ODKRYWANIE
NIEZNANEGO



NIESPRZYJAJĄCE WIATRY

Chociaż konsekwentnie dążycie do obranego celu, niesprzyjające wiatry mogą pokrzyżować wasze plany.

Położcie żeton na polu Pogody.



MORSKIE OPOWIEŚCI

Kiedy odkryjecie kafelek z , oznaczcie go losowym żetonem Kolejności i rozpatrzcie odpowiedni efekt:

- 1 Spotykacie złośliwego wodnego ducha.
Otrzymujesz 2
- 2 Ktoś próbuje ukraść wasze perły!
Rzuć : jeżeli wyrzucisz , odrzuć / z obszaru Dostępnych Surowców.
- 3 Potwór z głębin śledził cię aż do obozu.
Pociągnij 2 karty Tajemnic (rozpatrz tylko 1 i 1).
- 4 Silne prądy.
Połóż na polu Specjalnej akcji Poławianie Perel.
- 5 Pamiątki ze świata za morzem.
- 6 Bestia wpadła na wasz trop.
Dodaj 1 do talii Polowania.



MORSKIE SKARBY



PORZUCONY NÓŻ
Odrzućcie 2 z puli Głębi.



ZAGUBIONA BRANSOLETKA
Pociągnij 1 .



WIATROŁAP
Zignorujcie -1 .



OWOCE AMBICJI
Otrzymujecie 2 .

