

Scenariusz nr 9

Weszlście w posiadanie zniszczonej mapy. Podejrzewacie, że prowadzi ona do pirackiego skarbu. Postanowiliście wynająć starego wilka morskigo Nicka, który zabierze was na wyspę, którą przedstawia mapa. Nie będzie on jednak pracował za darmo, musicie więc postarać się i odnaleźć jak najwięcej skarbów.

WYSPA SKARBÓW JUNIOR

Cel

Musicie wykonać dwa zadania, aby wygrać:

1. Odnaleźć List starego pirata. Aby tego dokonać, musicie odkryć cztery i wykonać akcję Przeszukania skrzyni skarbów.
2. Wydostać się z wyspy. Aby to zrobić, musicie zebrać 20 złota dla przewoźnika.

Skrzynia skarbów

Na kafelku z możecie wykonać specjalną akcję Przeszukania skrzyni skarbów. Każdy pozwala na wykonanie jednej takiej akcji. Aby Przeszukać skrzynię skarbów, gracze muszą wykonać akcję Zbierania. Jako źródło na potrzeby tej akcji należy traktować . Po udanym wykonaniu akcji należy zakryć kolejnym żetonem Kolejności 1 2 ..., aby zaznaczyć wykonanie akcji. Podczas pierwszych trzech akcji gracz wykonujący akcję może odrzucić dowolną liczbę żetonów (przynajmniej 1), aby dobrać taką samą liczbę kart z talii Znależisk. Ich znaczenie należy odczytać w tabeli Znależisk. Podczas czwartej akcji gracz musi odrzucić 1 i dobrać jedną kartę Znależiska. Liczba na karcie określi numer Listu starego pirata, który gracze powinni odczytać.

Przygotowanie do gry

Zaczynacie z wytworzonym Przedmiotem *Lopata*.

W pierwszej rundzie zamiast karty *Skrzynię* z jedzeniem użyjcie karty *Kufer kapitana*.

Uwaga! Do rozgrywki potrzebna będzie wam talia kart pokerowych i *Listy* starego pirata. Więcej szczegółów na: www.portalgames.pl

Zasada specjalna – Bestia

Kiedy odkryty zostanie kafelek z ikoną karty Bestii, to zamiast dokładać kartę do talii Polowania, należy położyć ją na wierzchu talii Wydarzeń (w ten sposób nie powstanie w ogóle talia Polowania). Karta ta pozostaje na wierzchu talii Wydarzeń – dobierzecie ją w najbliższej fazie Wydarzeń i począwszy od Pierwszego Gracza każdy Walczy z Bestią.

Uwaga! Walka ta będzie przebiegać inaczej niż w podstawowych zasadach. Przede wszystkim nie bierzcie pod uwagę drugiej kolumny w statystykach Bestii. Zamiast tego należy obniżyć poziom Broni o siłę Bestii. A zatem Pierwszy Gracz porównuje poziom Broni z siłą Bestii (i otrzymuje ewentualne rany), po czym obniża poziom Broni o siłę tej Bestii (na przykład jeśli Bestia ma siłę 6 to obniża poziom broni o 6). Proces ten powtarza każdy kolejny gracz (korzystając z coraz to niższego poziomu Broni). Po tym jak wszyscy gracze zmierzają się z Bestią, jednorazowo otrzymujecie pożywienie i skóry dostarczane przez Bestię oraz rozpatrujcie ewentualne dodatkowe efekty.

Po wszystkich dobierzcie standardowo wierzchnią kartę Wydarzenia i rozpatrzyć ją.

Jeśli zdarzy się, że na wierzchu talii Wydarzeń będzie więcej kart Bestii, to należy walczyć tylko z jedną Bestią, a pozostałe karty pozostawić na kolejne rundy.

W fazie Pogody walka z Bestią odbywa się na standardowych zasadach.

Opuśczenie wyspy

Jak tylko odnajdziecie List starego pirata i zbierzecie 20 złota, to możecie opuścić wyspę na początku fazy Nocy.

Atak piratów

Znależiska

Karty Znależisk, jak wszystkie zasoby zebrane w ramach akcji, należy umieścić w obszarze Przyszłych Surowców. Po użyciu karty należy ją odrzucić. Odrzucone karty Znależisk nie są przetwarzane, jeśli ich talia się wyczerpie.

Uwaga! Każda zdobyta i niewykorzystana karta jest warta 1 złoto.

Mapa!

2

Skarb & krzakach

2

Oszwajona małpa



Dublony
2 złota

Piamenty
x złota

Rum
+x

Leczenie można rozdzielić pomiędzy kilku graczy.

Stare maczety
+x

Połamane deski
x

x = liczba na karcie Znależiska