

## Сценарий 3

Вы потерпели кораблекрушение и оказались на пустынном острове. Вы в очень непростой ситуации, но смотрите-ка! Одна из ваших попутчиц, хорошенькая Дженни оказалась на одинокой скале в океане. Нужно построить плот и спасти её! А потом - лодку и уплыть с острова. И побыстрее бы, а то надвигается ураган...

# Дженни нужна помощь!



### Цель сценария

В сценарии есть две цели. Первая - спасти Дженни. Для этого надо построить плот, а потом выполнить на нём действие "исследование" чтобы доставить её в лагерь. Если Дженни погибнет, вы проигрываете. Вторая - построить шлюпку, чтобы уплыть с острова. Чтобы выиграть, нужно выполнить два эти задачи.

### Особенности подготовки к игре:

Если в качестве стартового предмета выпал барометр, вытащите вместо него другой предмет.

**Скользкие скалы**  
Игрок, нашедший такой символ, получает 2 раны.

**Кладбище**

**Остатки рангоутов**  
У вас появляется верёвка. (переверните её карту)

**Упавший аэростат**  
2

Целебные травы	Пистолет	Развалины хижины	Лианы
+	Один выстрел +3	2	+

### Шторм

Приближается ураган. Сильно штормит.

### Дополнительные правила

Дженни получает 2 раны каждую ночь, пока её не спасут. Когда вы её спасёте, возьмите дополнительную фишку. Это - Дженни, она теперь участвует в игре:

- на неё распространяются эффекты всех событий;
- она теряет жизни за нехватку ресурсов;
- к ней применяются эффекты погоды;
- ночью её нужно кормить;
- она может получить рану за ночёвку вне лагеря.

Стоимость шалаша, крыши и оружия при появлении Дженни не изменяется. Дженни может выполнять только действие "отдых". На неё не действует эффект кровати.

**Плот**

Спасает Дженни

? -

**Шлюпка**

Победа

Date	1	2	3	4

### Победные очки

- по 1 за 5 очков за спасение Дженни
- по 2 за
- по 3 за 5 очков за строительство шлюпки
- по 4 за

