

1 – Пустыня и горы

Вы находитесь в безжизненной пустыне, пребывание без запаса воды тут невозможно, если у вас нет с собой воды – вернитесь обратно, если же есть, то выпейте флягу и сможете продолжать путь. Нигде поблизости нет ни рек, ни ручьев, ни колодцев, поэтому наполнить фляги тут нельзя.

В небольшой пещерке выдолбленной в скале живёт отшельник. Он отдаёт вам амулет с изображением красавицы и говорит, что его потеряли купцы проезжавшие недавно. Вы получаете: «Амулет с красавицей».

Если у вас собой «Овчинный тулуп» - смотрите на обороте листа.

1 – Пустыня и горы

Вы отдали отшельнику «Овчинный тулуп»

Отшельник очень был тронут материнской заботой и чуть не прослезился. Потом сказал вам: - Знаешь, странник, люди на своих этапах жизни по разному оценивают материнскую любовь. Ну что это я? А, вот, пустыня и горы – молчаливы, но со мной иногда говорят и открывают тайны, и если ты принесёшь мне имя великого отшельника, я укажу тебе место обитания его духа!

Если вам известно «Заратустра» (если у вас есть эта карта) - назовите имя великого отшельника!

Молодой человек, услышав имя Заратустры, впал в транс и провёл в этом состоянии несколько минут.

- Да, правильно! Заратустра! Ты найдёшь его дух и сможешь задать вопрос в [Скалах в пустыне\(76\)](#).

Возьми «Коготь ящерицы», увидев его, Заратустра ответит тебе!

2 – Дорога через пустыню

Вы идёте хорошо протоптанной и укатанной дорогой через пустыню. Солнце усердно прожаривает все, что не сокрыто от его лучей. Одолеть эту дорогу невозможно без воды и наполнить фляги нигде. Если у вас нет с собой воды – выберите другую дорогу.

Сбиться с пути трудно, ориентирами служат скелеты верблюдов у обочин. На дороге вы встретили небольшой караван торговцев, задержавшийся в пути как раз по случаю смерти одного из верблюдов.

Если у вас есть с собой «Амулет с красавицей» - смотрите на обороте листа.

2 – Дорога через пустыню

Вы поздоровались с торговцами и показали «Амулет с красавицей».

Один из торговцев увидев «Амулет» очень обрадовался – это был портрет его жены, который, как он думал, потерял навсегда. В благодарность он дал тебе самое дорогое, что можно дать в пустыне – «Флягу с водой».

Вы получаете: «Флягу с водой» (*возьмите ещё одну флягу из колоды*). Теперь у вас есть 2 фляги, которые можно будет наполнить у родника.

3 – Пристанище в пустыне

Небольшой оазис в этой безжизненной пустыне. Несколько колодцев, небольшие хибарки и твёрдый грунт делают это место подходящим для отдыха и пополнения запасов.

Вы можете наполнить тут свои фляги водой и пообщаться с людьми.

Старик,правляющий на пристанище, рассказал вам о своих обязанностях:

– Напоить лошадей и верблюдов, путников и караванщиков, накормить всех, дать ночлег и лечение по мере возможностей. Только вот беда, песком занесло один из колодцев, и для его расчистки надо «Работников из городка в горах». Приведи их, пожалуйста, если твоё сердце – доброе.

Вот тебе «Заказ на чистку колодца» *(возьмите эту карту из колоды)*

Вас окликнула старая женщина, живущая в одной из хижин.

– Здравствуй, сынок, ты похож на путешественника и скитальца. Не мог бы ты отнести этот тёплый овчинный тулуп моему сыну? Он живёт отшельником. Я за него очень волнуюсь, в пустыне по ночам очень холодно, как бы не простыл.

Возьми, пожалуйста «Овчинный тулуп».

Если вы привели «Работников из городка в горах» - смотри на обороте листа.

3 – Пристанище в пустыне

Вы привели «Работников из городка в горах» (*Положите эту карту назад в колоду*)

Старик, заправляющий на пристанище, сердечно благодарит за помощь и рассказывает:

- В замке правителя служит командиром охраны сотник Кутлуб, мой старый боевой товарищ.

Когда я служил в армии, он был надо мной десятником, много лет мы с ним плечом к плечу служили.

Вот тебе «Рекомендация старика с пристанища в пустыне», отдай Кутлубу если нужна помощь, он человек влиятельный. И вот тебе «Факел»

4 – Городок в горах

Небольшой, но и не маленький, не весёлый, но и не мрачный городок. Тут живут не жадные, но и не расточительные люди, всегда готовые оказать помощь. Вас накормят, напоят и фляги водой наполнят.

На столбе в центре городка висит объявление о пропавших работниках, которые ушли чистить колодец у дома лесника и не вернулись. По городу ходят слухи, что в лесу завёлся медведь-людоед и, похоже, работников уже не вернуть. Если вы желаете помочь в поисках – отправляйтесь в [Лес\(7\)](#).

Староста городка Джемаль, предлагает вам за 1 монету сопроводить груз рыбы из [посёлка рыбаков\(8\)](#).

Если вы согласны - возьмите «Повозку со льдом»

В городе без торговли никак нельзя, из всего разнообразия товаров вам может понадобиться:

Можно купить - «Факел» - 1 «Монета»

Можно купить - «Рогатина» - 1 «Монета»

Если вы привели «Работников из городка в горах» - смотрите на обороте листа.

Если у вас есть «Повозка со льдом» и «Рыба» - получите от Джемалю 1 «Монету».

4 – Городок в горах

Если вы привели «Работников из городка в горах»:

Староста Джемаль благодарит вас и даёт одну «Монету» и «Знак укротителя медведя»

Если у вас есть: «Знак укротителя медведя» и «Заказ на чистку колодца»:

Староста Джемаль отправляет с вами в пустыню: «Работников из городка в горах»

Если у вас есть: «Знак укротителя медведя» - вы можете:

Джемаль хитрый и прижимистый человек, и при виде денег готов дать рекомендацию.

Можно купить - «Рекомендация Джемалья» за: 2 «Монеты» + «Знак укротителя медведя»

5 – Замок правителя

Перед вами большой и величественный замок, под его стенами ютятся небольшие домики, где живут рабочие и крестьяне. Здесь вы можете пополнить запасы воды и отдохнуть.

Но пройти в замок без рекомендаций или писем нельзя.

Люди, живущие около замка, говорят, что пройти в замок вы можете, если у вас есть:

«Рекомендация старика с пристанища в пустыне», «Рекомендация Джемалы» или письма других правителей.

-----В замке:-----

Если у вас есть: «Рекомендация старика с пристанища в пустыне» или «Рекомендация Джемалы» или письма других правителей.

Сотник Кутлуб пропускает вас на приём к правителю – Тимуру. Смотри с обратной стороны листа.

Если у вас есть: «Рекомендация старика с пристанища в пустыне»:

Сотник Кутлуб даёт вам «Факел».

Получить задание: Телохранитель Тимура – богатырь Ак Бога говорит вам, что хочет померяться силами с другим богатырём, и если вы встретите в своих путешествиях такого, то передайте ему «Вызов Ак Бога».

Возьмите: «Вызов Ак Бога»

Если у вас есть: «Вызов Ак Бога» и другой «Вызов» - смотрите на обороте.

Если у вас есть: «Магический футляр Тимура» и «Стихия» - смотрите на обороте.

Если у вас есть: «Магический футляр ...», «Стихия» и «Армия ...» - смотрите на обороте.

5 – Замок правителя

У вас есть: «Вызов Ак Бога» и другой «Вызов»:

Ак Бога благодарит вас за знакомство с известным воином.

Теперь вас сопровождает в ваших путешествиях: «Богатырь Ак Бога».

Получить задание:

Правитель Тимур, узнав о том, что вы известный путешественник говорит:

- Меня, как и других, окружают стихии: земля, вода, огонь, воздух. Какая из них самая сильная? Принеси её мне! Вот тебе «Магический футляр Тимура»! Заклучи суть стихии в него! А чтоб ты мог быстро путешествовать вот тебе моё «Письмо», с ним тебя примут другие правители.

получить: «Магический футляр Тимура» и «Письмо Тимура»

У вас есть: «Магический футляр Тимура» и «Стихия» -

Тимур: - Великолепно, это и есть самая сильная стихия! С ней моя армия непобедима, все народы покорятся мне и примут как отца! Двигаемся к замкам без стихий и покоряем!

получить: «Армия Тимура»

Получить задание:

Имея «Магический футляр Тимура», «Стихия» и «Армия Тимура» стать на замок другого правителя, не имеющего «Магического футляра» и «Стихий» и забрать его футляр.

У вас есть: «Магический футляр ...», «Стихия» и «Армия ...»

Забрать у другого игрока или из колоды: «Магический футляр Тимура» если у игрока нет «Стихий» и «Армии».

6 – Крестьянские поля

От горизонта до горизонта простираются поля, требующие ухода и труда. Здесь нельзя пополнить запасы воды и еды, не смотря на то, что тут трудится много крестьян. Никто не берёт с собой лишнего провианта. Если у вас нет с собой воды, то это место не для вас, идите другим путем.

Но всё же:

Крестьяне не могут поделиться с вами водой и едой, но если вы поможете им на полях – готовы дать 1 «Монету»:

Если поработать (1 ход стоять на поле, не считая захода на поле) то:

вы получите: 1 «Монету»

Если у вас есть: «Магический футляр ...» - смотри на обороте.

6 – Крестьянские поля

У вас есть: «Магический футляр ...» -

Получить задание:

Крестьяне говорят: - Ищи ветра в поле! Поговори с пастухом, живущим недалеко от нас. Этот старый чудаков говорит, что встречался с человеком, познавшим могущество ветра!

7 – Лес (домик лесника)

В дремучем лесу нельзя без «Факела». Тут поблизости и корчмы и гостеприимных деревень не найдёшь. Без провианта никак, иначе гибель. Пополнить провиант, надежды нет, и не будет.

Если вы всё же смогли выжить в лесу то:

Вы нашли дом лесника и постучались. Услышав человеческий голос, лесник вас впустил и сразу запер засов. В доме были и рабочие – живые и невредимые. Они рассказали вам, что закрылись в доме от медведя и запасы еды у них на исходе. Для борьбы со зверем нужна «Рогатина», свою лесник потерял.

Если у вас есть: «Рогатина»:

Лесник показал вам как с рогатиной противостоять медведю, взял топор, работники взяли лопаты и ночью вы встретились с медведем и одолели его. На следующий день работники закончили чистить колодец, и пошли с вами.

Оставьте: «Рогатину», которая пришла в негодность и «Факел», который сторел.

Заберите «Работников из городка в горах» и сопроводите их куда надо. Вы можете сейчас пополнить провиант.

7 – Лес (домик лесника)

8 – Посёлок рыбаков на реке

Рыбацкая деревенька, каких множество, но вам попалась именно эта. Народ, тут просоленный и суровый, но в помощи не откажет. Поесть и попить дадут, и наполнить фляги тут можно.

Если у вас есть «Повозка со льдом» - получите от рыбаков – «Рыбу»

Если у вас есть: «Магический футляр ...» - смотри на обороте

8 – Посёлок рыбаков на реке

У вас есть: «Магический футляр ...» :

Рыбаки говорят: - Вода – это жизнь! Далеко отсюда есть человек, подчинивший себе воду. Теперь вода работает на него. Возможно, у него есть сила этой стихии.

9 – Степь, пастбища, домик пастуха

Степь да степь кругом. Высокие сочные травы, быстрые и сильные ветра. Далеко видны стада коров. Ручьёв и колодцев тут не найти, поэтому для путешествия по этим степям надо иметь с собой воду. Если у вас нет её - скорее уходите, пока не пропали.

Если у вас есть: «Магический футляр ...» - смотри на обороте

9 – Степь, пастбища, домик пастуха

У вас есть: «Магический футляр ...»

Старый пастух говорит вам, что человек познавший могущество ветра живёт там, где ветра гуляют свободнее всего и обдувают всё: и землю, и воду, и травы, и зверей и людей. Он живёт в [Степи\(18\)](#).

10 – Океан и горы

Бескрайний, могучий и опасный океан перед вами. Без «Лодки» вам тут делать нечего. Без провианта не выжить. Пополнить запасы даже не надейтесь! Если у вас нет лодки и воды – возвращайтесь туда, откуда пришли и идите другим путём.

Если же вы смельчак на лодке и с провиантом то:

Если вы ищете русалку – смотрите с обратной стороны.

10 – Океан и горы

Вы ищете русалку:

Но никого не видно и не слышно. Вдруг к вам в лодку запрыгивает летающая рыба и говорит: - Русалку ты тут не найдёшь, она около острова, но не уговорить, не прогнать, не убить не сможешь. Потому как не русалка она вовсе. Это самка морской коровы, которая обезумела от горя после потери детёныша. Во время шторма малыш, где-то пропал, и она его ищет, зовёт и плачет. Если бы найти, кого-то из её родни, может они смогли её отсюда забрать, а то и детёныш нашёлся б?

11 – Остров в океане

Без «Лодки» вам тут делать нечего. Без провианта не выжить. Пополнить запасы даже не надейтесь! Если у вас нет лодки и воды – возвращайтесь туда, откуда пришли и идите другим путём.

В океане есть острова. Бывает, плывёшь и куда ни глянь – вода. Вода конечно всегда разная, то тёмная и грозная, то прозрачная и ласковая, но вода, вода, вода. А тут вдруг на горизонте – земля. Остров, к которому плыл! И сразу радостно становится.

Если вы на лодке и с провиантом - то познакомьтесь с русалкой.

Русалка воет или плачет, никак на ваши слова не реагирует и от её «пения» вы теряете курс и оказываетесь у Скалы(14)

Если у вас есть «Ракушка» - смотрите с обратной стороны.

11 – Остров в океане

У вас есть «Ракушка»:

Вы бросаете «Ракушку» морской корове. Увидев её, та сразу перестаёт кричать и вопросительно смотрит. Вы рассказываете ей о её малыше. Она благодарит вас и тут же отправляется в путь. У вас в руках остаётся «Расколовшаяся Ракушка». Отдайте её жителям [Города у берега\(13\)](#) и расскажите о случившемся.

12 – Дремучий лес

В дремучем лесу нельзя без «Факела». Тут поблизости и корчмы и гостеприимных деревень не найдёшь. Без провианта никак, иначе гибель. Пополнить провиант, надежды нет, и не будет.

12 – Дремучий лес

13 – Город у берега

Этот город можно назвать купеческим. Он небольшой, но очень оживлённый и бойкий, как молодой задира. И в то же время не жадничающий накормить и напоить мимо проходящих путников, хотя бы ради рекламы. Тут вы можете наполнить свои фляги водой и пообщаться с жителями.

Жители города озабочены ухудшением торгового оборота по морю и рыболовного промысла.

Причина проблем – русалка, появившаяся недавно в море. Она своим пением запутывает моряков и мешает нормальной навигации. Желающим укротить русалку следует направиться к [Скале\(14\)](#), где их будет ждать лодка.

Если у вас есть «Расколовшаяся Ракушка» - смотрите с обратной стороны.

13 – Город у берега

У вас есть «Расколовшаяся Ракушка»:

Вы отдаёте её жителям города и рассказываете об этом случае. Городской голова благодарит вас за помощь и дарит: «Серебряную статуэтку русалки»

14 – Скала

Эта скала видна издалека. Найти её не сложно, но без провианта к ней не подобраться, воды и стоянок для путников тут нет.

Если у вас нет воды – идите другим путём, если есть то:

Вы пришли к большой скале, у подножия которой находится небольшая бухта. В бухте есть деревянная лачуга лодочника. Сам лодочник не желает плыть и передаёт под ваше управление небольшой двух местный ботик с парусом и вёслами.

получить – «Лодку». Лодочник советует искать русалку в [Океане\(10\)](#) и у [Острова\(11\)](#)

14 – Скала

15 – Лесостепь (хутор)

Небольшой гостеприимный хуторок в этой местности позволит вам отдохнуть, перекусить и пополнить провиант. Вы непременно знакомитесь с местными обитателями.

Если у вас есть «Магический футляр ...» жители хутора дают вам «Проводника» чтобы найти мудреца в «Степи»(18) (получите - «Проводник»)

15-Лесостепь (хутор)

16 – Болото

Перед вами покрытое туманами просторное болото. Ни пресной воды, ни тем более еды вам тут не найти. Если у вас нет с собой провианта, откажитесь от рискованных прогулок по топям.

Если же у вас есть вода – смело идите вперёд, но может, вам интереснее будет гулять по болоту с топором?

Если у вас есть «Топор» - смотрите с обратной стороны.

16 - Болото

Вы услышали крик о помощи и поспешили в ту сторону. На помощь звал человек, угодивший в топь, но он не тонул, но и не мог выбраться. Бедняга совсем выбился из сил. Вы срубили топором небольшое дерево и сделали из него длинную жердь. Человек ухватился за жердь, и вы смогли его вытащить. Человек стал вас благодарить.

- Спасибо тебе странник, я уж думал что погибну. Это болото, почему-то не стало меня затягивать, но и не отпускало. Наверное, это мне знак. Пойду, наверное, в монастырь. А тебе отдам «[Футляр духа](#)». Я не хочу продолжать поиски силы духа, в этом болоте я её уже нашёл. А ты можешь поискать. Начни поиски в [Горах\(30\)](#). Удачи тебе и спасибо.

17 – Джунгли

Дикие, непроходимые джунгли, где живёт много диких зверей. И обезьян тоже много. Они то, как раз и могут вам помешать найти бананы или какие другие фрукты для пропитания. Воды тут тоже не найти. Поэтому, если у вас нет с собой провианта – идите другой дорогой.

17 - Джунгли

18 – Степь

Степь да степь кругом. Высокие сочные травы, быстрые и сильные ветра. Ручьёв и колодцев тут не найти, поэтому для путешествия по этим степям надо иметь с собой воду. Если у вас нет её - скорее уходите, пока не пропали.

Попав в эту степь без «Проводника» вы останетесь тут на два дня, и придётся выпить всю имеющуюся у вас воду.

Если у вас есть «Магический футляр ...» и «Проводник» - смотрите с обратной стороны.

18 – Степь

У вас есть «Магический футляр ...» и «Проводник» -

Вы быстро нашли мудреца, после чего проводник вас покинул и сказал, что будет на хуторе.

Мудрец, выслушав вашу историю, ответил: - Ничего нового ты мне не сказал. Никакого запрета к тому чтобы заключить мощь воздуха в футляр - нет. Просто всю мощь не заключишь, но часть можно.

Для этого ты разгадай «Загадку ветра». Потом я тебе помогу.

получить - «Загадку ветра»

Оставить: «Проводника»

Если у вас есть «Магический футляр ...», «Проводник», «Загадка ветра» и «Мука» -

Мудрец развеял горсть муки на ветру, прочитал заклинания, потом испёк из оставшейся муки лепёшки, накормил ими полевую мышь, птицу и волка. И заключил силу ветра в футляр.

Отдать: «Загадку ветра», «Муку» и «Проводника»

получить - «Воздух»

19 – Водяная мельница

Прекрасное свежее место. Шум воды, вращающиеся колёса мельницы – жизнь прекрасна.

Но вот покормить тут вас никто не может, мельнику привозят провизии на него одного, и делиться с вами он не станет. Поэтому если у вас нет с собой воды – идите другим путём.

Если у вас есть «Магический футляр ...»:

Мельник, выслушав вашу историю о поиске стихии, сказал, что силу воды можно поискать у [Водопада\(27\)](#).

Если у вас есть «Зёрна гречихи» - мельник вам даст «Гречневую муку».

19 – Водяная мельница

20 – Болото

Перед вами покрытое туманами просторное болото. Ни пресной воды, ни тем более еды вам тут не найти. Если у вас нет с собой провианта, откажитесь от рискованных прогулок по толям.

Если же у вас есть вода – смело идите вперёд.

20 – Болото

21 – Башня

Угрюмая и одинокая башня высится вдаль, недалеко от неё раскинулась маленькая деревенька.

Трудолюбивые и терпеливые крестьяне никогда не откажут путнику в еде и пополнении запасов.

Жители деревеньки у башни говорят, что в башне сидит пленник и стерегут его угрюмые стражи. Стражи ничего не рассказывают, но по указу правителя крестьяне постоянно носят туда еду и питье. Больше крестьянам ничего не известно.

21 – Башня

22 – Лесоповал

Просторные рукотворные поляны с поваленными деревьями, тут трудятся сильные и грубые лесорубы. На угощение надеяться не стоит, так как их тут и не видать. Если у вас нет с собой провианта – идите другим путём.

22 – Лесоповал

23 – Крестьянские поля

От горизонта до горизонта простираются поля, требующие ухода и труда. Здесь нельзя пополнить запасы воды и еды, не смотря на то, что тут трудится много крестьян. Никто не берёт с собой лишнего провианта. Если у вас нет с собой воды, то это место не для вас, идите другим путем.

Но всё же:

Крестьяне не могут поделиться с вами водой и едой, но если вы поможете им на полях – готовы дать 1 «Монету»:

Если поработать (1 ход стоять на поле, не считая захода) то:

вы получите: 1 «Монету»

23 – Крестьянские поля

24 – Озеро в лесу

Тут очень красивое и спокойное место, в самое время задуматься о вечном, или просто помолчать, отдохнуть. Но вот поесть тут негде, да и воду из озера пить как-то небезопасно, поэтому если хотите тут находиться – захватите с собой провиант.

24 –Озеро в лесу

25 – Таверна у леса

Небольшая, но уютная таверна, как ни странно, в ней не пахнет прокисшим пивом, а пахнет можжевельником и дымом. Тут вас накормят и наполнят фляги водой. К сожалению, в таверне кроме вас постояльцев нет.

Получить задание: Хозяин таверны, накормив вас и приготовив комнату, рассказал:

– Ко мне часто заходили лесорубы с лесоповала. Торговля хорошо шла, ведь пьют они немало. А вот уже неделю как никто не приходит. Так я и волнуюсь за них, задолжали они мне. Долг правда - пустяшный, вот тебе «Долговая расписка» если встретишь отдай лесорубам, может совесть их заест, так вернуться и долг вернут.

получить: «Долговую расписку»

25 – Таверна у леса

26 – Лес

Дремучий спокойный лиственный лес перед вами. Дорога через него напоминает туннель – густо растущие деревья создают крышу над головой. Идя по этой дороге, испытываешь страх, тут тишина зловеща и неприветлива к одинокому путнику. Пополнить провиант тут негде, и если у вас нет с собой воды, то идите другой дорогой. Вы выходите на светлый и спокойный участок дороги и неожиданно на вас нападают разбойники, отбирают все имеющиеся деньги и воду.

Если вас сопровождает «Богатырь ...» - смотрите с обратной стороны.

26 – Лес

«Богатырь ...» атакует разбойников и разгоняет, тем самым, спасая вас от ограбления. У захваченного в плен разбойника вы узнаете о месте расположения лагеря бандитов. В лагере вы освобождаете из плена «Танцовщицу» и пополняете провиант. Танцовщица присоединилась к вам в ваших путешествиях.

Если у вас есть: «Долговая расписка» - Вместе с танцовщицей вы освобождаете лесорубов, и те в благодарность дарят вам «Топор»

27 – Водопад в лесу

Вы пришли к водопаду, у которого смогли только напиться и никаких подсказок о поиске силы воды не нашли. К сожалению еды тут не найти и пополнить провиант не получится, но с голоду не умрёте.

Если у вас есть «Магический футляр ...» и «Гречневая мука» - смотрите на обороте листа.

27 – Водопад в лесу

У вас есть «Магический футляр ...» и «Гречневая мука» - Путник, которого вы спасли у кургана, развеял муку над водой и заключил мощь её в футляр.

Вы получаете - «Воду».

28 – Заснеженные поля у деревни

Перед вами северные земли, стоит крепкий мороз, на полях лежит снег, но в небольшой деревеньке можно согреться и перекусить, а так же пополнить провиант.

Староста деревни просит вас отправиться в [Деревню в северных горах\(33\)](#) и попросить у её жителей дать пару телег угля. Так как их запасы подходят к концу. Все договорённости об угле у деревень есть, староста даёт вам только [«Заказ на уголь»](#).

Если у вас есть [«Собачьи упряжки»](#) и [«Уголь»](#) смотрите с обратной стороны листа.

28 – Заснеженные поля у деревни

У вас есть «Собаčky упряжки» и «Уголь»:

Староста и жители деревни от всей души благодарят вас и дают 1 «Монету» и «Кремень» («Собаčky упряжки» и «Уголь» положить в колоду)

29 – Заснеженные дороги

Дороги в этом северном краю пустынно и трудны для путника, пополнить провиант тут и не надеяться. Для того чтоб покорить их надо иметь с собой запасы воды и еды. Если вы не имеете провианта с собой – воздержитесь от путешествия по этим дорогам.

29 – Заснеженные дороги

30 – Горы

Выживание в горах северных стран задача сложная, пополнить провиант тут и не надеяться. Для того чтоб покорить их надо иметь с собой запасы воды и еды. Если вы не имеете провианта с собой – воздержитесь от путешествия по этим дорогам.

Если у вас есть «Футляр духа» - смотрите с обратной стороны.

30 – Горы

Если у вас есть «Футляр духа» Покрытые снегом и льдом, горы кажутся неприступными. Но не покорение этих вершин ваша цель. У подножия стоит небольшой домик, в котором живёт человек. Это молодой человек, только достигший совершеннолетия. Вы, конечно же, должны поговорить с ним, и показать футляр. Парень, выслушав вас, ответил:

- Вот тебе «Нетающий лёд», странник - обжигающе холодный и острый как стекло. В своих странствиях ты окажешься в месте, где лёд растает. Иди тогда прямо не сворачивая, пять дней, и на шестой окажешься около дерева. Польёшь его водой полученной из этого льда и получишь следующую подсказку.

31 – Собачья упряжка на дороге

Дороги в этом северном краю пустынны и трудны для путника, пополнить провиант тут и не надеяться. Для того чтоб покорить их надо иметь с собой запасы воды и еды. Если вы не имеете провианта с собой – воздержитесь от путешествия по этим дорогам.

Если у вас есть «Заказ на уголь» и вам нужны собаки, то смотрите с обратной стороны листа.

31 – Собачья упряжка на дороге

У вас есть «Заказ на уголь» и вам нужны собаки:

Охотники, узнав вашу историю, очень рассердились. Предводитель охотников сказал:

- А говорил я старосте на прошлой неделе, давай отвезём в поля уголь. А он мне – не надо, мол, им должно хватить. Теперь охота накрывается. Собирай мужики собак и снаряжение, конец охоте.

Возьмите из колоды карту - «Собачьи упряжки»

32 – Ледяные юрты

Вы пришли в необычную деревеньку – дома тут сделаны изо льда. Северный народ приветлив и добродушен. Тут вас и накормят и провиант пополнят.

Если у вас есть «Лисий хвост» смотрите на обратной стороне.

32 – Ледяные юрты

У вас есть «Лисий хвост»:

Мудрец в юрте очень обрадовался лисьему хвосту и отдал его своей жене, чтобы та пришила его к шапке. А на вопрос о силе огня он отвечал так:

- Сила огня – страшная сила, и добро она несёт и зло. Многие обуздали огонь, но не многим он открылся и позволил воспользоваться своей силой. Я знал двух братьев – пушкарей и подрывников, Ли и Чоу. Жили и работали они в Китайском городе, но однажды их стал народ обвинять в сговоре с дьяволом, так хорошо они управлялись с огнём. И они бежали оттуда в неизвестном направлении. Найди в Китайском городе их сестру и расспроси. Если найдёшь братьев – отдай им вот эту «Серу», они помогут тебе с Огнём.

Положите в колоду - «Лисий хвост», возьмите «Серу».

33 – Деревня в северных горах

В этой деревеньке живут трудолюбивые скромные люди. Не смотря на холодный климат их гостеприимство тёплое и сердечное. Вас обязательно накормят и пополнят провиант.

Если у вас есть «Заказ на уголь» - вы обращаетесь к старосте.

Местный староста говорит, что с радостью бы отправил груз угля, но морозы стоят очень крепкие и лошади не дойдут с грузом. А вот если запрячь собак в упряжки и на них отправить уголь, то это пойдёт, но собак в деревне сейчас нет, их забрали местные охотники. Их стоит поискать неподалёку.

Если у вас есть «Заказ на уголь» и «Собачи упряжки» смотрите с обратной стороны листа.

33 – Деревня в северных горах

Если у вас есть «Заказ на уголь» и «Собачьи упряжки»:

Вы привели собачьи упряжки с охотниками в деревню, староста распорядился погрузить «Уголь» и отправить соседям. «Заказ на уголь» он забрал. – Отчётность есть отчётность – сказал староста.

34 – Северные скалы

Высокие обледенелые скалы нависают над путником, решившим пройти тут. Здесь не легко выжить, если у вас нет с собой провианта – пойдите другим путём. О пополнении провианта тоже, мечтать не приходится.

34 – Северные скалы

35 – Северная равнина

Равнина. Куда ни посмотри – от горизонта до горизонта снег и лёд. Еды и воды тут не найти и если вы не имеете с собой провианта – идите другим путём.

35 – Северная равнина

36 – Лес в снегу

Перед вами холодный, засыпанный снегом лес. Тут невозможно одинокому путнику раздобыть себе еду. Как бы самому не стать едой. Если у вас нет провианта – идите другим путём.

Но если у вас есть «Кремень» - смотрите на обороте листа.

36 – Лес в снегу

Вы нашли в этой глуши замерзающих охотников. Они потеряли свой кремь и теперь не могут развести огонь, чтобы согреться и приготовить еду. Вы отдаёте им «Кремь». Охотники развели огонь, приготовили поесть, угостили вас и говорят:

- Видишь, добрый человек, какова сила огня - маленькая искра согрела столько больших людей и спасла их от гибели. Вот тебе «Лисий хвост» отнеси его мудрецу в [Ледяных юртах\(32\)](#), он знает очень много о силе огня.

37 – Чайная плантация

У вас на пути огромная рукотворная чайная плантация. Вы поражены масштабами этого аграрного производства. К сожалению, пополнить провиант и поесть тут не получится, поэтому если у вас нет с собой провианта – идите другим путём.

На плантациях трудятся крестьяне, и они не могут поделиться с вами водой и едой, так как ежедневно имеют запас только для себя и то очень скудный, но если вы поможете им на полях – готовы отблагодарить.

Если поработать (1 ход стоять на поле, не считая захода на поле) то вы получите 1 «Монету».

37 – Чайная плантация

38 – Китайский город за стеной

Богат и огромен город, в который вы пришли. На улицах суета и толчея, и никому нет дела до одинокого путника. Но тут обязательно найдётся место, где вы сможете поесть и пополнить запасы. Если у вас есть «Магический футляр...» и «Сера» смотрите с обратной стороны. *Вы знаете что делать.*

Вас, как великого странника интересует аудиенция у правителя, но во дворец не пускают.

У жителей города вы узнаете, что пройти во дворец можно, если у вас есть: «Письмо» или «Рекомендация настоятеля монастыря»

-----Во дворце:-----

Офицер стражи пропускает вас на приём к правителю – Чжу Юаньчжан если у вас есть: «Рекомендация настоятеля монастыря» или «Письмо». Смотри с обратной стороны листа.

По пути на приём к правителю вы встретили телохранителя Чжу – богатыря Ли Туна. Он знает, что вы известный путешественник и просит вас об одолжении. Если в своих странствиях вам встретится другой богатырь передайте ему «Вызов Ли Тун».

Если у вас есть: «Вызов Ли Тун» и другой «Вызов» - смотрите на обороте.

Если у вас есть: «Магический футляр Чжу» и «Стихия» - смотрите на обороте.

Если у вас есть: «Магический футляр ...», «Стихия» и «Армия или ...» - смотрите на обороте.

38 – Китайский город за стеной

С «Магическим футляром...» и «Серой» вы идёте к сестре Ли и Чоу. Та после уговоров сдаётся и говорит, что братьев стоит поискать в Домике в лесу(61).

Если у вас есть: «Вызов Ли Тун» и другой «Вызов ...» - Ли Тун благодарит вас за знакомство с известным воином и присоединяется к вам, чтобы охранять и сопровождать.

В колоде есть карта «Богатырь Ли Тун»

Правитель Чжу Юаньчжан, узнав о том, что вы известный путешественник говорит: - Докажи что ты действительно великий путешественник, принеси мне стихию! - Вот тебе «Магический футляр Чжу»! Заклучи суть стихии в него! А чтоб ты мог быстро путешествовать вот тебе моё «Письмо», с ним тебя примут другие правители.

Если у вас есть: «Магический футляр Чжу» и «Стихия» - Правитель Чжу говорит: - Отлично! Вот моя армия и с нею мой лучший дипломат! Прежде чем воевать, дипломат, используя силу стихии и своё красноречие, склонит другие народы к покорности! Я хочу победить без боя! И так будет!

Вы продолжаете своё путешествие в составе «Армии Чжу»

И теперь вам надо прийти в замок другого правителя. Если на того правителя не работает странник, имеющий уже «Магический футляр ...», «Стихию» и «Армию ...» то забрать футляр *из колоды или у странника.*

Если у вас есть: «Магический футляр ...», «Стихия» и «Армия ...» то вы покоряете страну Чжу и забираете у другого игрока или из колоды: «Магический футляр Чжу» если у того игрока нет «Стихии» и «Армии Чжу».

39 – Огороды у леса

У вас на пути огромные рукотворные огороды. Вы поражены масштабами этого аграрного производства. К сожалению, пополнить провиант и поесть тут не получится, поэтому если у вас нет с собой провианта – идите другим путём.

На плантациях трудятся крестьяне, и они не могут поделиться с вами водой и едой, так как ежедневно имеют запас только для себя и то очень скудный, но если вы поможете им на полях – готовы отблагодарить.

Если поработать (1 ход стоять на поле, не считая захода на поле) то вы получите 1 «Монету».

Если у вас есть «Рекомендация настоятеля монастыря» - смотрите с обратной стороны.

39 – Огороды у леса

У вас есть «Рекомендация настоятеля монастыря» - крестьяне, узнав о беде своих коллег, не отказывают в помощи и передают с вами «Договор на овощи».

40 – Лес на горах

В этом лесу легко заблудиться без «Факела» и погибнуть. Найти тут пропитание одинокому путнику невозможно, запасы тут тоже не пополнишь. Если у вас нет с собой «Факела» и воды – выберите другой путь

Если у вас есть: «Магический футляр ...» - смотри на обороте

Если у вас есть: «Магический футляр ...» и «Земля» - смотри на обороте

40 – Лес на горах

Если у вас есть: «Магический футляр ...» - в лесу вы встретили огромного крота. Он заговорил с вами:

- Не пугайся меня путник и не отворачивайся, я хоть и слеповат, но чувствую других. У тебя есть «Магический футляр», и ты ищешь стихию, это я почувствовал, поэтому и показался тебе. Я всю жизнь провёл в земле и подскажу тебе, как найти силу земли. Но не за даром, когда найдёшь силу – вернись ко мне, я хочу к ней прикоснуться, тогда стану хорошо видеть. И я тебя за это награжу. Итак, в [Красной степи\(51\)](#) ты найдёшь хитрого суслика, разгадав его загадку – получишь силу земли. Не забудь обо мне!

Если у вас есть: «Магический футляр ...» и «Земля» - Крот прикасается к футляру и радуется своему прозрению. – Спасибо тебе странник, за это я тебе открою тайну. Кроме земли, воды, огня и ветра, ещё есть сила духа соперничающая с остальными стихиями. Поиском этой силы духа озабочены многие, и я дарю тебе «Футляр духа» в который ты сможешь заключить «Силу духа». Начни поиски в [Горах\(30\)](#).

41 - Рисовые чеки

Перед вами предстает множество квадратных лоскутов рисовых чеков залитых водой. Издали они похожи на полу болота полу поля. Найти тут еду сейчас нельзя, у крестьян, работающих на чеках её в обрез. Провиант тут тоже не пополнишь, поэтому, если у вас нет с собой еды – идите другим путём.

Крестьяне страдают от болей в животе, частой жажды и ничего не могут вам сообщить о причинах своего заболевания. Но в связи с болезнью и лишениями они распродают рис. Стоит искать разгадку в других местах.

Вы можете купить тут «Зёрна риса» за три «Монеты».

Если у вас есть «Кожаный мешок со льдом» - смотрите с обратной стороны.

Если у вас есть «Бурдюк» - смотрите с обратной стороны.

Если у вас есть «Договор на воду», «Договор на рыбу» и «Договор на овощи» - смотрите с обратной стороны.

41 - Рисовые чеки

Если у вас есть «Кожаный мешок со льдом» - вы предлагаете крестьянам поймать несколько рыб. Те охотно соглашаются, так как в воде полно рыбы, и наполняют «Кожаный мешок с рыбой»

Если у вас есть «Бурдюк» - вы говорите крестьянам, что рыбу из чеков есть нельзя, наполняете «Бурдюк с водой» и отправляетесь дальше.

Если у вас есть «Договор на воду», «Договор на рыбу» и «Договор на овощи» - крестьяне благодарят вас за помощь и дают: 1 «Монету», «Факел» и «Зёрна риса»

«Договор на воду», «Договор на рыбу» и «Договор на овощи» *отложите в колоду.*

42 – Озеро у гор

Вы находитесь около прекрасного тихого озера. Тут можно спокойно посидеть и подумать о вечном, но вот поесть тут негде. Также как и пополнить провиант. Поэтому если у вас нет с собой еды – идите другой дорогой. Вдали вы видите людей, но поживиться у них нечем.

Если у вас есть «Рекомендация настоятеля монастыря» - смотрите с обратной стороны.

42 – Озеро у гор

Если у вас есть «Рекомендация настоятеля монастыря» - люди на озере, выслушав вас, сразу начинают собирать повозки с бочками воды для отправки на чеки и дают вам «Договор на воду».

43 – Рыбаки на берегу

На берегу живут рыбаки – просоленные, простые и грубоватые люди. Однако в негостеприимстве их нельзя обвинить, обязательно накормят и пополнят провиант.

Если вы хотите помочь крестьянам на Рисовых чеках – смотрите с обратной стороны.

Если у вас есть «Рекомендация настоятеля монастыря» - смотрите с обратной стороны.

43 – Рыбаки на берегу

Вы хотите помочь крестьянам с рисовых чеков и обращаетесь к людям.

После долгих объяснений с рыбаками о болезни крестьян, вам посоветовали сходить к старому рыбаку на окраине деревни. Старик, выслушав, дал вам небольшой «Кожаный мешок со льдом» и сказал: - Иди на Рисовые чеки(41) и пусть крестьяне поймают в воде там несколько разных рыб. Положи их в мешок и принеси мне.

Если у вас есть «Кожаный мешок с рыбой» то:

Старик забрал мешок с рыбой и попросил вас подождать. Вскоре он передал вам «Бурдюк» с такими словами: - Иди снова на Рисовые чеки(41) и набери в Бурдюк воду из чеков. Крестьянам прикажи, строго настрого, не есть рыбу из чеков, а воду («Бурдюк с водой») отнеси целительнице на Озере у леса(44). Пусть она уже скажет, что делать дальше.

Если у вас есть «Рекомендация настоятеля монастыря» - и рыбаки без обсуждений готовят рыбу к отправке, и вы получаете «Договор на рыбу»

44 – Озеро у леса

Вы находитесь около прекрасного тихого озера. Тут можно спокойно посидеть и подумать о вечном, но вот поесть тут негде. Также как и пополнить провиант. Где-то тут живёт целительница, но на её поиски уйдёт весь день, поэтому если у вас нет с собой еды – идите другой дорогой.

Если у вас есть «Бурдюк с водой» - ищите целительницу, смотрите с обратной стороны.

44 – Озеро у леса

У вас есть «Бурдюк с водой» - найдя целительницу, вы передали ей бурдюк и рассказали о беде крестьян. Та забрала воду и попросила подождать. Проверив воду, она сказала:

- В воде и в рыбе есть паразиты, крестьяне пьют воду и едят рыбу с чеков. Полечившись в монастыре и потом, вернувшись на чеки, они опять заболевают. Пусть прекратят, есть ту рыбу, и пить воду с чеков, отправляются все лечиться в монастырь, а ты отнеси настоятелю вот эти «Целебные травы».

45 – Монастырь

Монастырь – тихое и спокойное место, тут обязательно накормят и позволят пополнить провиант страннику.

Настоятель монастыря говорит, что не может дать рекомендацию незнакомому страннику просто так. После выполнения поручения, настоятель даст рекомендацию.

Поручение: крестьяне, работающие на [Рисовых чеках\(41\)](#), очень часто обращаются за помощью в монастырь. Их поражает какая то странная болезнь. В монастыре пытаются помочь, но удастся лишь облегчить болезнь. Необходимо найти причину болезни и вылечить крестьян.

Если у вас есть «Целебные травы» - смотрите с обратной стороны.

45 – Монастырь

У вас есть «Целебные травы» и настоятель вас благодарит за помощь и даёт свою рекомендацию.

«Рекомендация настоятеля монастыря»

Так же настоятель просит вас посетить [рыбаков\(43\)](#), [Озеро у гор\(42\)](#) и [Огороды\(39\)](#).

- Покажи там мою рекомендацию и возьми с них договора о поставке рыбы, овощей и воды на чеки.

46 – Бедуины в пустыне

Вы находитесь в безжизненной пустыне, пребывание без запаса воды тут невозможно, если у вас нет с собой воды – вернитесь обратно, если же есть, то выпейте флягу и сможете продолжать путь. Нигде поблизости нет ни рек, ни ручьев, ни колодцев, поэтому наполнить фляги тут нельзя.

46 – Бедуины в пустыне

47 – Деревня в степи

В этой деревеньке живут пастухи с семьями - народ гостеприимный и добрый. Вас обязательно накормят и пополнят провиант.

Жители деревни рассказывают вам о конфликте с [кочевниками\(52\)](#). Те, мол, не признают никаких религиозных законов и вообще – дикари неотесанные и язычники. Недавно один молодой батыр оттуда, даже не спросив родителей и не посватавшись, как положено, выкрал девушку Гюльнар из деревни. Зовут его Мулюк. Это покрывает позором родителей девушки, и жители деревни поговаривают о силовом решении конфликта. Староста, просит вас попытаться разрешить конфликт мирным путём и даёт [«Письмо Мулюку»](#).

Если у вас есть [«Рог»](#) и [«Волшебный порошок»](#) - смотрите с обратной стороны.

47 – Деревня в степи

У вас есть «Рог» и «Волшебный порошок» - всё произошло по сценарию шамана, родители Гюльнар, согласились на ваши предложения. Оказалось, что мать Гюльнар знала о влюблённости дочери, но не сказала мужу. Но в целом всё закончилось благополучно.

Вы используете «Волшебный порошок» и пробудете ещё один день тут. Только после этого получите «Согласие родителей Гюльнар».

48 – Одинокий курган

Вы находитесь в безжизненной степи, вдали виднеется одинокий курган, пребывание без запаса воды тут невозможно, если у вас нет с собой воды – вернитесь обратно, если же есть, то выпейте флягу и сможете продолжать путь. Нигде поблизости нет ни рек, ни ручьев, ни колодцев, поэтому наполнить фляги тут нельзя.

Если у вас есть «Магический футляр ...» и 2 «Фляги» - смотрите на обратной стороне.

48 – Одинокий курган

У вас есть «Магический футляр ...» и 2 «Фляги»:

Вы нашли около кургана погибающего от жажды путника. Отдайте ему свою вторую флягу с водой (если есть). Человек выпил воды и ободрился, в глазах появилась надежда, движения стали уверенными. – А теперь давай покинем это недружелюбное место. Сказал он, и вы вместе отправились в [Деревню в степи\(47\)](#). По пути к деревне путник рассказал о силе воды, и что часть её можно заключить в Магическом футляре.

- Я отправлюсь к [Водопаду в лесу\(27\)](#) и буду там. Вот тебе «Зёрна гречихи» - иди к мельнице и попроси смолоть их в муку и с «Гречневой мукой» приходи ко мне.

Следуйте в [Деревню в степи\(47\)](#).

49 – Пастух и скот

Вы находитесь в степи, у пастуха запасов хватает только на себя и делиться с вами он не станет, пребывание без запаса воды тут невозможно, если у вас нет с собой воды – вернитесь обратно, если же есть, то выпейте флягу и сможете продолжать путь. Нигде поблизости нет ни рек, ни ручьев, ни колодцев, поэтому наполнить фляги тут нельзя.

49 – Пастух и скот

50 – Юрта шамана

Тут жилище шамана, немного поодаль от всех, зато спокойнее. Шаман всегда поможет путнику провиантом, водой и просто советом.

Если у вас есть «Письмо Мулюку» и «Рог» - смотрите с обратной стороны.

Если у вас есть «Рог», «Особый кумыс» и «Согласие родителей Гюльнар» - смотрите с обратной стороны.

50 – Юрта шамана

У вас есть «Письмо Мулюку» и «Рог» - Вы застали Мулюка и Гюльнар у шамана. Шаман вам рассказал следующее.

– Молодые пришли ко мне для того, чтоб я их обвенчал, но без согласия родителей это будет не правильно. Я знаю о конфликте между кочевниками и деревней. И знаю как это всё уладить. Я наполню «Рог» «Волшебным порошком», ты возвращайся в деревню(47). Как только ты туда придёшь, начнётся сильный ливень, расскажи родителям Гюльнар ситуацию и скажи, что если они дадут своё согласие на брак и снизят калым в 3 раза, небеса их вознаградят, в противном случае ливень не прекратится и им не видать молодых. А сам на следующий день избавься от порошка, высыпь его подальше от деревни. Тогда дождь прекратится.

Отдайте «Письмо Мулюку»

Если у вас есть «Рог», «Особый кумыс» и «Согласие родителей Гюльнар» - по старинному обычаю, который, кстати, соблюдается и кочевниками и жителями деревни, вы, как почётный гость передали молодым «Рог», наполненный кумысом, из которого они вместе выпили. И началось веселье. Жители деревни и кочевники примирились и чествовали молодых. А вам за помощь подарили прекрасного «Тоурменского жеребца».

Отдайте: «Рог», «Особый кумыс» и «Согласие родителей Гюльнар»

51 – Красная степь

Вы находитесь в безжизненной красной степи, пребывание без запаса воды тут невозможно, если у вас нет с собой воды – вернитесь обратно, если же есть, то выпейте флягу и сможете продолжать путь. Нигде поблизости нет ни рек, ни ручьев, ни колодцев, поэтому наполнить фляги тут нельзя.

Если у вас есть: «Магический футляр ...» - смотри на обороте

51 – Красная степь

У вас есть: «Магический футляр ...». - Перед вами появился хитрый суслик и загадал «Загадку Суслика»

52 - Юрты кочевников

Посреди степи расположилось кочевье, народ вольный и весёлый. Эти люди всегда рады гостям, тут вы можете рассчитывать на еду и пополнение запасов.

Если у вас есть «Письмо Мулюку» - кочевники говорят, что Мулюк со своей невестой покинул кочевья. Куда они отправились, вам говорить не хотят. И ещё кочевники вам говорят, что Мулюк выкрал девушку Гюльнар из-за калыма, который требовали её родители. Говорят, что калым был очень велик и Мулюк не мог его заплатить. И вообще, Мулюк и Гюльнар любят друг друга! Предводитель кочевников знает о недовольстве жителей деревни и просит выступить в роли посредника в решении конфликта. Он даёт вам «Рог».

Если у вас есть «Согласие родителей Гюльнар» - смотрите с обратной стороны.

52 - Юрты кочевников

Если у вас есть «Согласие родителей Гюльнар» и родители Мулюка дают своё благословение. Предводитель кочевников говорит, что все собираются у юрты шамана(50), там и свадьбу отмечать будут. И вас приглашают как почётного гостя. Предводитель наполняет «Рог» «Особым кумысом».

53 – Зелёная степь

Вы находитесь в безжизненной зелёной степи, пребывание без запаса воды тут невозможно, если у вас нет с собой воды – вернитесь обратно, если же есть, то выпейте флягу и сможете продолжать путь. Нигде поблизости нет ни рек, ни ручьев, ни колодцев, поэтому наполнить фляги тут нельзя.

Если у вас есть «Нетающий лёд» и «Футляр духа» - смотрите с обратной стороны

53 – Зелёная степь

Ваш «Нетающий лёд» - растаял, и осталась - «Талая вода»

«Нетающий лёд» отложите в колоду «Талую воду» - возьмите.

54 – Река в степи

Вы находитесь в безжизненной степи, пребывание без запаса воды тут невозможно, если у вас нет с собой воды – вернитесь обратно, если же есть, то выпейте флягу и сможете продолжать путь. В реке можно попробовать наполнить свою флягу водой и напиться, но вы не решаетесь рисковать. Лучше поскорее уйти отсюда.

54 – Река в степи

55 – Ветряная мельница

Около мельницы живёт гостеприимный мельник, он и накормит и напоит, и пополнить провиант всегда поможет.

Если у вас есть «Загадка ветра» - мельник даёт вам «Муку».

Если у вас есть «Зёрна гречихи» - мельник вам даёт «Гречневую муку»

55 – Ветряная мельница

56 – Лесная аллея к дому

Тут вам ни пополнить провиант, ни поесть, ни попить негде, аллея и аллея, длинная и безлюдная. Поэтому если у вас нет с собой еды – выберите другой путь, если же есть – выпейте флягу и сможете продолжать путешествие.

На аллее вы повстречали напуганную и заплаканную девушку. Она вам рассказала следующее: - Я пришла к бабушке, а там волк, такой большой и страшный, как зарычит. Мне еле удалось убежать, что теперь делать, что с бабушкой, страшно даже подумать. Где-то в [лесу\(57\)](#) есть охотники, может позвать их?

Если с вами «Охотники с самострелами» - смотрите с обратной стороны.

«Охотники с самострелами» идут к домику бабушки, окружают со всех сторон и кричат: - Серый волчище, ты окружён, выходи с поднятыми лапами и не вздумай сопротивляться.

Через минуту на пороге появляется недовольная бабушка, удивлённо смотрит на охотников, внучку и говорит: - Вы что, сказок перечитали? Какой такой волчище, это моя сторожевая собака – овчарка. Она как раз на ваших силках и капканах повредила себе лапу, я её лечу, и воет она от боли, заходите, смотрите.

Заплаканная девушка, охотники и вы зашли в дом к бабушке и увидели лежащую на печке больную собаку, которая смотрела на вас грустными глазами. Но, тем не менее, все очень обрадовались. Попив чаю у бабушки, вы с «Красной шапочкой» оправились к маме.

57 – Лес

В дремучем лесу нельзя без «Факела». Тут поблизости и корчмы и гостеприимных деревень не найдёшь. Без провианта никак, иначе гибель. Пополнить провиант, надежды нет, и не будет.

Если у вас есть с собой вода – выпейте флягу, если же нет – найдите другой путь.

Если вы ищете охотников – смотрите с обратной стороны.

Вы нашли охотников в лесу. Те пребывали в совершенно подавленном состоянии. Выслушав ваш рассказ, они ответили: - Знаем мы этого волка и давно пытаемся свести с ним счёты. Как раз хороший момент подвернулся, но вот беда. Вчера мы попали под дождь и промокли до нитки. Промокли и тетивы самострелов. С рогатинами на волка не пойдём, если сможешь принести новую «Тетиву», то мы разберёмся с волком. У [озера\(58\)](#) живёт таксидермист, вот он может сделать хорошую тетиву.

Если у вас есть «Тетива» то охотники ремонтируют свои самострелы и отправляются на поимку волка. «Охотники с самострелами» отправляются в путешествие с вами.

58 – Озеро

Вы находитесь около прекрасного тихого озера. Тут можно спокойно посидеть и подумать о вечном, но вот поесть тут негде. Также как и пополнить провиант. Поэтому если у вас нет с собой еды – идите другой дорогой. Если есть провиант – выпейте флягу воды.

Если вы ищете таксидермиста – смотрите с обратной стороны.

Вы ищете таксидермиста. После долгих поисков, вам удалось разыскать домик живодёра. Это оказался полный белобрысый мужчина лет за 40, большой любитель чёрного юмора. На ваши требования выдать «Тетиву» он уклончиво ответил, что 3 «Монеты» быстро решают такие вопросы.

Можно купить - «Тетиву» за 3 «Монеты»

Если у вас нет с собой денег, то мужчина готов обменять «Тетиву» на «Горностая». Он очень бы хотел сделать чучело из этого прекрасного зверька, но не смог поймать. Таксидермист гнался за зверьком до [каменистого берега\(63\)](#). Поймайте там зверька.

Можно обменять - «Тетиву» на «Горностая»

59 – Дуб

В дремучем лесу нельзя без «Факела». А вы думаете, дуб стоит среди деревни или города? Тут поблизости и корчмы и гостеприимных поселений не найдёшь. Без провианта никак, иначе гибель. Пополнить провиант, надежды нет, и не будет.

Если у вас есть с собой вода – выпейте флягу, если же нет – найдите другой путь.

Если у вас есть «Талая вода» - смотрите с обратной стороны.

Вы полили дуб «Талой водой» и с удивлением обнаружили, как на его коре стали проступать буквы. Через несколько минут вы смогли прочесть написанное, это было имя «Заратустра».

60 – Чёрный замок

Перед вами утрюмый неприступный замок. Никто не знает сейчас зачем он тут. В замок пройти невозможно, но под замком расположилась небольшая деревенька, в которой живут добрые и гостеприимные люди. Они вас накормят и обогреют и провиант пополнят. Люди говорят, что платят налог владельцам замка, которых сами никогда не видели. Раз в 3 месяца приезжают пристава и собирают пятую часть доходов, за это в округе они обеспечивают покой и мир уже многие годы и люди живут - горя не зная.

60 – Чёрный замок

61 – Домик в лесу

В небольшом домике живёт одинокий королевский лесник. Смотритель леса – он себя называет, не гостеприимный человек, но всё же не отказывается вас накормить и пополнить провиант. У него есть королевский устав, согласно которого он это обязан делать, если б не устав – наверное, и на порог не пустил.

Если у вас есть «Сера» и «Магический футляр» смотрите с обратной стороны.

61 – Домик в лесу

У вас есть «Сера» и «Магический футляр», но смотритель леса, что живёт в домике, недоверчиво вас слушает и ничего не предпринимает.

Без «Монеты» тут не обойтись.

Если вы отдадите 1 «Монету»:

Смотрителя обрадовала монета, и он повёл вас вглубь леса. Через некоторое время вы достигли большой поляны, на которой стоял домик и множество маленьких пушек, чучел, заборов, деревянных и кирпичных стен. Такой себе тайный полигон. Братья Ли и Чоу приняли вас гостеприимно, внимательно выслушали, были очень рады «Сере». И помогли получить «Огонь».

62 – Маяк у моря

Вы находитесь около одинокого заброшенного маяка, тут нет ни одной живой души, нет пресной воды. Пополнить провиант нигде, если у вас есть с собой фляга – выпейте, если нет – идите другой дорогой. На горизонте виднеется домик, но добираться до него очень долго, и вам обязательно нужен провиант.

В том домике живёт женщина. Она переживает за свою дочь, которая понесла пирожки бабушке в [Лесную аллею\(56\)](#). Дочь должна была вернуться ещё вчера, но и сегодня её нет.

Если с вами «Красная шапочка» - смотрите на обороте.

62 – Маяк у моря

Вы привели «Красную шапочку» домой - её мама от всей души благодарит вас за помощь и возвращение дочки и даёт в награду – «Пирожки».

63 – Каменистый берег

Перед вами каменистый берег моря. Рядом никого нет, нет ни селений, ни домиков, перекусить и пополнить провиант негде. Если у вас есть с собой фляга – выпейте, если нет, идите другим путём. Выпив флягу – продолжайте путь и обследуйте берег.

Побродив некоторое время, вы нашли измученного, голодного и беззащитного зверка – «Горностая», возьмите и спрячьте его за пазухой.

63 – Каменистый берег

64 – Западный город

Вы попали в большой оживлённый город, тут вас всегда покормят, напоят и провиант пополнят. Люди тут деловые и важные, но гостеприимные.

Нельзя пройти во дворец правителя без рекомендаций или писем.

Жители города, говорят, что пройти во дворец вы можете, если у вас есть: «Письмо» или

«Рекомендация Спытка» - командующего гарнизоном [Замка\(68\)](#).

-----Во дворце:-----

Если у вас есть: «Рекомендация Спытка» -

Офицер стражи пропускает вас на приём к правителю – Владиславу II Ягайло. Смотри с обратной стороны листа.

Телохранитель правителя – богатырь Повала говорит вам, что хочет померяться силами с другим богатырём, и если вы встретите в своих путешествиях такого, то передайте ему «Вызов Повалы». Повала даёт вам серебряную пластинку с гербом и девизом.

Если у вас есть: «Вызов Повалы» и другой «Вызов» - смотрите на обороте.

Если у вас есть: «Магический футляр Владислава» и «Стихия» - смотрите на обороте.

Если у вас есть: «Магический футляр ...», «Стихия» и «Армия ...» - смотрите на обороте.

64 – Западный город

У вас есть: «Вызов Повалы» и другой «Вызов...»:

Повала благодарит вас за знакомство с известным воином и присоединяется к вам - «Богатырь Повала»

Получить задание: Правитель Владислав, узнав о том, что вы известный путешественник говорит: - Докажи что ты действительно великий путешественник, принеси мне стихию! - Вот тебе «Магический футляр Владислава»! Заклучи суть стихии в него! А чтоб ты мог быстро путешествовать вот тебе моё «Письмо», с ним тебя примут другие правители.

У вас есть: «Магический футляр Владислава» и «Стихия» - Владислав говорит: - Отлично! Вот моя армия и с нею наши святые отцы! Святые отцы, используя силу стихии и своё красноречие, обратят другие народы в нашу веру! Мы сделаем их гражданами нашей страны и расширим своё влияние. С вами - «Армия Владислава».

Ваша задача теперь:

Имея «Магический футляр Владислава», «Стихию» и «Армию Владислава» стать на замок другого правителя, не имеющего «Магического футляра» и «Стихии» и забрать его футляр.

Если у вас есть: «Магический футляр ...», «Стихия» и «Армия ...» - заберите у другого игрока или из колоды: «Магический футляр Владислава» если у соперника нет «Стихии» и «Армии».

65 – Берег океана

Большие и высокие волны с шумом накатываются на берег, бьются о скалы, брызги летят во все стороны. Здесь свежо и хорошо, но вот поесть и пополнить провиант негде. Если у вас есть с собой фляга – выпейте, если нет – идите другой дорогой.

Если у вас есть «Ультиматум» и «Вино» - смотрите с обратной стороны.

65 – Берег океана

У вас есть «Ультиматум» и «Вино» - Вас заворожил шум прибоя и вид огромных волн бьющихся о скалы. Неожиданно к вам подбежал нищий в лохмотьях и вытащил из сумки «Вино». Тщетно вы пытались уговорить его отдать вино, нищий только кривлялся и танцевал, а когда он выпил всё вино – превратился в чайку и улетел, оставив на берегу свои «Лохмотья». Вам ничего не остается делать, как подобрать их.

66 – Монастырь на горе

Ну, в монастыре или около него вы всегда можете рассчитывать на еду и пополнение запасов, крестьяне, живущие рядом, и монахи не дадут никому голодать и бедствовать.

Если у вас есть «Ультиматум» - вы рассказываете настоятелю монастыря историю об уклонении крестьянами от налогов. Он вам отвечает следующее:

- В монастыре действуют божьи законы, и с государственными законами мы их не смешиваем. Но я думаю вмешаться в эту ситуацию и дать тебе совет. Если деревня окажется без защиты армии, то при набеге врагов или бандитов люди потеряют значительно больше чем при налогообложении. Вряд ли крестьяне сами смогут себя защитить. Правитель не станет терпеть неуплату налогов, и прибегнет к силовому решению. Тут крестьяне тоже не выиграют. Но эти доводы, как ты говоришь, на них не подействовали. Я считаю, им надо напомнить о смирении, но так чтобы они поверили. Им надо чудо. Вот тебе «Вино» - побывай в шумном месте на [берегу океана\(65\)](#) и в тихом у [озера\(72\)](#). Чудо произойдёт, сам всё увидишь. Потом пойди и убеди крестьян.

66 – Монастырь на горе

67 – Поле

Перед вами широкое бескрайнее поле. Перейти его конечно - не жизнь прожить, но день потратить надо. Только вот воды и еды тут нигде нет, и если у вас нет с собой провианта – смело уходите. Если же вы позаботились о хлебе насущном – поешьте, попейте и продолжайте путь.

67 – Поле

68 – Замок

Вы пришли к замку. Высокие прочные стены внушают уважение. Внутри вас всегда накормят и напоят. Так же в замке есть небольшая торговая лавка, где можно кое-что приобрести:

Можно купить - «Факел» за 1 «Монету»

Можно купить - «Флягу» за 1 «Монету»

Так же можно поговорить с руководством замка.

Командир гарнизона замка – Спытко, говорит вам, что жители деревни у дороги(70) стали уклоняться от налогов, от чего довольствование гарнизона правителем урезалось. Многие солдаты уволились в запас и разошлись по домам. Спытко просит вас вразумить крестьян и даёт «Ультиматум» в котором поясняет, что всё равно будет применена сила, рано или поздно, при сборе налогов, и при набегах деревню, гарнизон замка защищать не будет.

Если у вас есть «Декларация о доходах» - смотрите с обратной стороны.

68 – Замок

У вас есть «Декларация о доходах» -

Командир гарнизона благодарит вас за помощь, забирает «Декларацию о доходах» и даёт «Рекомендацию Спытка».

69 – Лесная поляна

Поляна среди леса. Чтобы дойти сюда надо потратить день. Тут нет прохладного ручья, тут нет изобилия кустов со сладкими ягодами, тут вообще еды нет и пополнить нечем провиант. Если у вас нет с собой фляги – найдите другой путь, если есть – выпейте флягу, дойдите до поляны, посидите, подумайте о жизни и своих странствиях.

69 – Лесная поляна

70 – Деревня у дороги

Небольшая, но такая желанная в путешествиях деревня у дороги, где можно остановиться, отдохнуть, поесть и пополнить провиант. Тут можно узнать новости и рассказать людям свои.

Крестьяне готовы напоить и накормить вас, но про налоги говорить не желают.

Если у вас есть «Ультиматум» и «Колючка» - смотрите с обратной стороны.

70 – Деревня у дороги

У вас есть «Ультиматум» и «Колючка» - вы пытаетесь уговорить крестьян платить налоги, но они слушать не хотят. Более того они грозно надвигаются на вас, собираясь поколотить. Вы бросаете им под ноги колючку, и та превращается в медведицу с медвежатами. Медведица грозно рычит, давая понять, что медвежат в обиду не даст, дети чувствуют опеку матери и не боятся, звери без проблем уходят из деревни. Крестьяне, поражённые таким зрелищем, решают, что это знак свыше и бегут к одному из своих стариков. Тот толкует это чудо так: медведица – это наша страна, которая будет нас защищать, а мы её дети и должны любить и помогать матери. Крестьяне соглашаются платить налоги, дают вам «Декларацию о доходах» и просят отнести в [замок\(68\)](#).

Отдайте «Ультиматум» крестьянам.

71 – Крестьянское хозяйство

Вы пришли в место, где всем правит труд и упорство. Вечная борьба человека с природой для получения плодов, необходимых для жизни. Тут негде пополнить провиант и никто не накормит вас. Поэтому если у вас нет с собой фляги – уходите, если есть выпейте и останьтесь, если желаете.

Крестьяне не могут поделиться с вами водой и едой, но если вы поможете им на полях – готовы дать 1 «Монету»:

Если поработать (1 ход стоять на поле, не считая захода на поле) то получите: 1 «Монету»

Если у вас есть «Магический футляр...», «Зёрна риса» и «Загадка суслика» - смотрите с обратной стороны.

71 – Крестьянское хозяйство

У вас есть «Магический футляр...», «Зёрна риса» и «Загадка суслика» - Крестьяне засевают зёрна в землю и поливают. Вы ставите Магический футляр на землю, но ничего не происходит. Крестьяне смеются, глядя на вашу поспешность. Зёрна сразу не взойдут. Нужно подождать один день если у вас есть ещё одна фляга, если нет, то сходить пополнить провиант и вернуться. Через один день получите: «Землю»

(Отложите в колоду «Зёрна риса» и «Загадку суслика»)

72 – Озеро

Прекрасное большое озеро. Тут тихо и спокойно, но покушать негде и пополнить провиант не получится. Если у вас нет с собой провианта – придётся идти другим путём. Если же есть – выпить и остаться.

Если у вас есть «Ультиматум» и «Лохмотья» - смотрите с обратной стороны.

72 – Озеро

Если у вас есть «Ультиматум» и «Лохмотья» - посмотритесь.

На берегу озера вас поразила тишина и умиротворённость этого места. Было так спокойно и хорошо, вокруг ни души, вы прилегли и задремали. Проснувшись, вы увидели рыжую корову с большими добрыми глазами, которая смотрела на вас и, не спеша, жевала «Лохмотья». Вы расхохотались и вопросительно уставились на бурёнку. Животное молчать не стало: - Не очень то и вкусны эти твои лохмотья. Но не в этом дело, я увидела одинокого человека и решила прийти и просить о помощи. На поле я зацепила колючку и та очень сильно мне мешает. Сними её, прошу. Вы помогли корове избавиться от «Колючки» и взяли её с собой.

73 – Скала у моря

Скала! Волны бьют о подножие, летают чайки над ней, тут шумно и как-то беспокойно. Тут негде пополнить провиант и поесть. Если у вас с собой нет запасов – придётся уйти, если же есть – можете остаться, если знаете зачем.

Если вы знаете о горе русалки у [Острова\(11\)](#) – смотрите с обратной стороны.

73 – Скала у моря

Вы увидели у берега крупного самца морской коровы и рассказали ему о самке у Острова. Он ответил вам: - Ну, возможно это мать того малыша, что остался один с нами после шторма. Значит, она не погибла! Передай ей эту «Ракушку» и скажи что мы сейчас тут. Малыша одного мы к ней не отпустим, пускай сама сюда скорее плывёт. А я обрадую малыша!

74 – Крестьянские уголья

Вы пришли в место, где всем правит труд и упорство. Вечная борьба человека с природой для получения плодов, необходимых для жизни. Тут негде пополнить провиант и никто не накормит вас. Поэтому если у вас нет с собой фляги – уходите, если есть выпейте и останьтесь, если желаете.

Крестьяне не могут поделиться с вами водой и едой, но если вы поможете им на полях – готовы дать 1 «Монету»:

Если поработать (1 ход стоять на поле, не считая захода на поле) то получите: 1 «Монету»

Если у вас есть «Магический футляр...», «Зёрна риса» и «Загадка суслика» - смотрите с обратной стороны.

74 – Крестьянские уголья

У вас есть «Магический футляр...», «Зёрна риса» и «Загадка суслика» - Крестьяне засевают зёрна в землю и поливают. Вы ставите Магический футляр на землю, но ничего не происходит. Крестьяне смеются, глядя на вашу поспешность. Зёрна сразу не взойдут. Нужно подождать один день если у вас есть ещё одна фляга, если нет, то сходить пополнить провиант и вернуться. Через один день получите: «Землю»

(Отложите в колоду «Зёрна риса» и «Загадку суслика»)

75 – Восточный город

Прекрасный восточный город. Тут караваны торговцев, огромный базар, утопающие в роскоши дворцы богачей, прекрасные храмы и площади соседствуют с трущобами и местами, куда одному ходить нельзя. В городе обязательно вас накормят и пополнят провиант.

Нельзя пройти во дворец правителя города без рекомендаций или писем.

Жители города, говорят, что пройти во дворец вы можете, если у вас есть: «Письмо» или «Рекомендация Халеда» - исследователя и кладоискателя который сейчас у Пирамид(79).

-----Во дворце:-----

Если у вас есть: «Рекомендация Халеда» -

Офицер стражи пропускает вас на приём к правителю – Баязету I. Смотри с обратной стороны листа.

В коридорах власти вы встретили богатыря Торлака:

Телохранитель Баязета – богатырь Торлак говорит вам что хочет померяться силами с другим богатырём и если вы встретите в своих путешествиях такого, то передайте ему «Вызов Торлака»

Если у вас есть: «Вызов Торлака» и другой «Вызов ...» - смотрите с обратной стороны.

Если у вас есть: «Магический футляр Баязида» и «Стихия» - смотрите на обороте.

Если у вас есть: «Магический футляр ...», «Стихия» и «Армия ...» - смотри на обороте.

75 – Восточный город

У вас есть: «Вызов Торлака» и другой «Вызов»:

«Богатырь Торлак» благодарит вас за знакомство с известным воином и присоединяется к вам.

Получить задание: Правитель Баязет, узнав о том, что вы известный путешественник говорит:
- Докажи что ты действительно великий путешественник, принеси мне стихию! - Вот тебе «Магический футляр Баязета»! Заклужи суть стихии в него! А чтоб ты мог быстро путешествовать вот тебе моё «Письмо», с ним тебя примут другие правители.

У вас есть: «Магический футляр Баязета» и «Стихия» - Правитель Баязет говорит: - Отлично! Вот моя армия и с нею мои лучшие и хитрейшие купцы! Прежде чем воевать, купцы, используя силу стихии, свою хитрость и предприимчивость, принудят другие народы к покорности! Они их задавят экономически и оставят без оружия и штанов! Я хочу победить без боя! И так будет!
За вами идёт: «Армия Баязета»

Теперь надо:

Имея «Магический футляр Баязета», «Стихия» и «Армия Баязета» стать на замок другого правителя, не имеющего «Магического футляра» и «Стихии» и забрать его футляр.

Если у вас есть: «Магический футляр ...», «Стихия» и «Армия ...» - забрать из колоды или у другого игрока: «Магический футляр Баязета» если у него нет «Стихии»

76 - Скалы в пустыне

Огромная пустыня, вдалеке видны скалы, чтобы дойти к ним потребуется день. Только тут негде найти еду и воду и если у вас с собой нет провианта - придётся забыть о скале, если вам, конечно же, туда надо. А если вам не надо к скале, то чего вы сюда пришли – идите другим путём.

Если у вас есть «Коготь ящерицы» и имя «Заратустры» - смотрите с обратной стороны.

76 - Скалы в пустыне

В этом опасном и безжизненном месте вы целый день искали дух мудреца и к вечеру встретились с ним. Вы показали ему «Коготь ящерицы» и «Футляр духа» и рассказали свою историю. Дух отвечал: - Неужели столько лет я провёл в ожидании тебя? Ты не похож на сверх-человека, но у тебя есть коготь и футляр. Как бы ни было мне обидно, как бы ни был я разочарован, но придётся мне разместиться в футляре. У вас появилась сила «Духа»!

(Отложите в колоду «Коготь ящерицы» и имя «Заратустра»)

77 – Степь

Несмотря на то, что в степи редко встретишь помощь, тут вы сможете найти еду и пополнение провианта. Кочевые племена пасут как раз в этих местах свои огромные стада. Они всегда накормят и напоят путников.

Если у вас есть: «Книга» - смотрите с обратной стороны.

77 – Степь

У вас есть: «Книга» - вы рассказали пастухам о своих поисках перевода книги. Но степной народ поголовно неграмотный и не видел вообще книг, не говоря уже о знании языков. Но к ним из пустыни часто приходят торговать люди, которые между собой говорят на непонятном языке, может они знают что-то?

78 – Пустыня

Перед вами безжизненная пустыня, вдалеке виднеется караван торговцев. Чтобы догнать его нужно много сил и целый день. Еды в пустыне, конечно, нет и пополнить провиант негде. Если у вас нет с собой еды – вам не догнать караван и лучше выбрать другой путь. Если же есть – выпейте флягу и догоняйте, вдруг что-то интересное узнаете.

Если у вас есть: «Книга» - смотрите с обратной стороны.

78 – Пустыня

У вас есть: «Книга» - торговцы из пустыни говорят на многих языках, увидев книгу, они сказали, что это древний язык, на котором говорят их деды, но читать они на нём не могут, на [пляже\(80\)](#) живёт старец, который сможет прочесть эту книгу. И вас будет сопровождать переводчик, чтобы перевести слова старца. Торговцы отправляют с вами «Переводчика».

79 – Пирамиды

Не смотря на то, что пирамиды находятся в безжизненной пустыне, тут кипит жизнь. Тут вам всегда помогут с провиантом и накормят. Даже тут есть торговцы:

Можно купить - «Фляга» - 1 «Монета»

Можно купить - «Факел» - 1 «Монета»

У пирамид вы нашли большое поселение, это были в основном рабочие трудящиеся на раскопках. Руководит ими известный в этих краях учёный и историк – Халед. Он по заданию Баязета исследует захоронения, и все ценности передаёт в государственную казну. Но не только золото и драгоценные камни их интересуют, и Халед предлагает вам задание в обмен на рекомендацию.

Халед говорит: - Мне посчастливилось найти множество табличек с письменами, свитки и даже древние книги. Многие из них переводятся без труда, но одна «Книга» написана на неведомом мне языке. Если ты найдёшь способ её перевести – я буду очень тебе признателен.

Возьми эту «Книгу»!

Если у вас есть «Торговля и экономика» - смотрите с обратной стороны.

79 – Пирамиды

У вас есть «Торговля и экономика» - Халед удивлён и обрадован: - Это довольно интересные знания, они могут оказаться ценнее, чем золотые монеты, что мы тут находим, я обязательно покажу книгу Баязету, а тебе я дам рекомендацию, посети нашего правителя, он с радостью примет такого достойного человека!
Отдаёте книгу «Торговля и экономика» и получаете: «Рекомендацию Халеда»

80 – Пляж

Где-то на пляже живёт мудрый старец, чтобы его найти нужно, потратить целый день, но вот поесть и пополнить провиант тут негде, поэтому если у вас нет с собой провианта – уходите, если есть – выпейте флягу и ищите на здоровье.

Если у вас есть: «Книга» и «Переводчик» - смотрите с обратной стороны.

80 – Пляж

У вас есть: «Книга» и «Переводчик», но старец говорит, что совсем плохо видит и не может прочесть ни слова. Если вы возьмёте тут «Лодку», отправитесь на [море\(81\)](#) поныряете там и найдёте ракушки с жемчугом, то старец полечит глаза и сможет помочь.

Если у вас есть: «Книга», «Переводчик» и «Жемчуг» - старик попросил переводчика растолочь жемчуг, приготовить ему специальное лекарство, помазал веки, стал видеть и перевёл книгу.

Отдайте «Книгу», «Переводчика», «Жемчуг» и «Лодку»

Теперь у вас есть переведённая книга под названием «Торговля и экономика»

81 – Море

Если вы знаете, зачем вы сюда пришли, то у вас с собой должна быть «Лодка» и провиант, иначе тут делать нечего и следует покинуть это место. Пополнять провиант тут тоже нельзя.

Если у вас есть: «Книга», «Переводчик» и «Лодка» - смотрите с обратной стороны.

81 – Море

Если у вас есть: «Книга» и «Переводчик» - но вы неопытный охотник за жемчугом и должны пробыть тут 2 дня, чтобы найти жемчуг. Для этого надо иметь с собой 2 полные «Фляги».

Простояв на этом поле 2 хода вы получите: «Жемчуг».