

■ジンの効果

	<p>光あれ！</p> <p>・盗賊の親方からランプを2つ受け取る。</p>
	<p>ここは通ったぞ！</p> <p>盗賊の親方は、このトークンをマップ上に、冒険者が選んだ方向を向くように置く。このトークンが冒険者の前に来る度に、親方は矢印の方向と色を宣言しなければならない。</p>
	<p>財宝はどっち？</p> <p>財宝までの最初の1歩の方向が分かる。全員で価値3以上の宝石を支払うと、最初の2歩の方向が分かる。</p>
	<p>出口はどっち？</p> <p>最も近い出口までの最初の1歩の方向が分かる。全員で価値3以上の宝石を支払うと、最初の2歩の方向が分かる。</p>
	<p>お宝はどっち？</p> <p>最も近い宝箱か財宝までの最初の1歩の方向が分かる。全員で価値3以上の宝石を支払うと、最初の2歩の方向が分かる。それが宝箱か財宝かは判別できない。</p>

※ジンはランプ1つ (3分)につき1回しか使用できない。

※ジンを使用した冒険者は、袋からトークンを3つ取り出し、そのうち1つを獲得できる。

■盗賊の親方

・親方が冒険者と同じマスに入ったら以下の処理を行う。

1) 盗賊の親方は冒険者から、内容を見ずにトークンを奪う(先頭から2つ、それ以外からは1つずつ)。
2) 冒険者はランプを1つ消費する。
3) 盗賊の親方トークンをマップから除去する。

■イベントの効果

	<p>移動</p> <p>盗賊の親方トークンが矢印の数だけ移動する。</p>
	<p>幻／どちらかを選択</p> <p>a) 盗賊の親方トークンを2マス移動 b) 冒険者が見つけた宝箱を即座に除去する(財宝は手に入らない)。</p>
	<p>小さな南京錠／どちらかを選択</p> <p>a) 盗賊の親方トークンを2マス移動 b) 見つけた宝箱に鍵をかける。先頭から順にダイスを振っていき、6を出したプレイヤーが人数分の財宝を引き、望むように財宝を1つずつ分配する。呪いが出た場合は引き直すこと。</p>
	<p>泥棒の出現</p> <p>盗賊の親方は、冒険者の先頭の2人のどちらからかから宝石かジンを1つ奪う。</p>
	<p>組み合わせ錠／どちらかを選択</p> <p>a) 盗賊の親方トークンを2マス移動 b) 見つけた宝箱か財宝に鍵をかける。先頭から順にダイスを振り、6・5・4を1回ずつ出さなければならない。</p>
	<p>地滑り／どちらかを選択</p> <p>a) 盗賊の親方トークンを2マス移動 b) マップの任意の場所に地滑りトークンを置く(必ず財宝、出口までの道を残すこと)。</p>
	<p>シェヘラザードの出現</p> <p>先頭から順にダイスを振る。 1～4: 宝石(なければジン)を1つ、シェヘラザードに渡す。 5～6: シェヘラザードは自分の持つトークンをその冒険者に渡す。 ※最後に、シェヘラザードが持つトークンは袋に戻される。</p>
	<p>商人の出現</p> <p>盗賊の親方は各冒険者から宝石かジンを1つずつ奪い、テーブルに並べる。 各冒険者は、先頭から順にテーブルに並んだトークンを1つずつ獲得していく。</p>