**Byrjunarsaga:** Þú ert sjóræningi sem fékkst þér einum of mikið af rommi í gærkvöldi. Þér var treyst fyrir því að passa upp á fjársjóðskistu en eftir læti gærkvöldsins hefur þú ekki hugmynd um hvar hún er niður komin. Þú vaknar í káetunni þinni og þarft að leita að fjársjóðnum.

**Fyrirmæli:** Leikurinn er einfaldur. Þú byrjar í einu herbergi, þú getur séð hvaða herbergi það er með skipuninni <hvarerég>, þar inni eru hlutir sem þú getur valið að skoða nánar. Skipunin <hvaðerhér> gefur þér lýsingu á herberginu, allir hlutir sem þú getur skoðað eru inni í <>. Skrifaðu nafnið á þeim til að skoða þá nánar. Þegar þú vilt færa þig milli herbergja getur þú fengið lista yfir alla mögulega áfangastaði með skipuninni <hvertgetégfarið>, og farið svo í annað herbergi með skipuninni <fara>.

**Káetan:**

"Þú ert í káetunni. Hún er lítil og dimm og loftið er þungt. Eina ljósið í herberginu er sólarljósið sem skín í gegnum götótt gluggatjöldin. Þú horfir í kringum þig. Í einu horninu er lítið <rúm> og við enda þess er gamalt <skrifborð> með skúffu. Í hinum enda herbergisins er <skápur>."

* Skápur (Hlutur).
  + Ef leikmaður er ekki með lykil þá:
    - Skilaboð: „Skápurinn er læstur. Það er skráargat á hurðinni en það er enginn lykill í skránni.“.
  + Ef leikmaður er með lykil þá:
    - Skilaboð: „Fjársjóðurinn er fundinn! Til hamingju þú vannst“.
* Skrifborð (Hlutur).
  + Skilaboð: „Á borðinu eru stórir staflar af bókum og rifið landakort. Í borðskúffunni er hálfétið epli sem er farið að mygla.“.
* Rúm (Hlutur).
  + Skilaboð: „Rúmið er allt í óreiðu en þar er ekkert að finna nema hálftóma viskíflösku. Um borð í skipinu er nóg af rommi en viskíflöskur fást bara á barnum. Þú stingur flöskunni í jakkavasann.“.
    - **Fyrsta vísbending** á að leiða leikamann á barinn til að tala við Nonna sjóræningja.

**Bar á höfn:**

"Þú ert á barnum. Hann er ekki stór, varla nema lítill kofi við bryggjuna. Innan við er sterkur tóbaksfnykur. Við barinn stendur <barþjónn>, stór svertingi frá Kúbu, og raðar flöskum í hillur. Nokkrir gestir eru á barnum, við barborðið situr <Nonni> sjóræningi sem þú þekkir ágætlega, þig rámar óljóst í að þú hafir hitt hann í gærkvöldi. Í dimmu horni situr <Einar gamli> og skrifar í bók. Framarlega í herberginu situr <Fröken Jósefína>, óskilgetin dóttir landsstjóra eyjunnar, við borð og drekkur úr vínglasi ásamt öðrum konum."

* Barþjónn (Hlutur).
  + Skilaboð: „Þú sýnir barþjóninum viskíflöskuna. Hann yppir öxlum og hristir hausinn, þeir selja ekki þessa tegund á barnum.“.
* Nonni sjóræningi (Persóna AI).
  + Ef leikmaður hefur ekki svarað spurningu Nonna rétt.
    - "Fyrir framan Nonna er fjöldi tómra glasa, hann umlar örlítið þegar þú ávarpar hann, þegar þú stjakar við honum snýr hann sér við og þú sérð að hann er mjög fullur. Hann segist geta hjálpað þér ef þú svarar einni spurningu."
      * Spurning: Hver er munurinn á viskí og koníaki?
        + Viskí er ekki eimað.

Skilaboð: „"Veistu ekki neitt? Reyndu aftur", segir Nonni.“.

Virkni: Leikmaður fær aftur spurninguna og annan séns.

* + - * + Koníak er eimað úr víni en viskí úr korni.

Skilaboð: „Nonni segir þér að þið voruð að synda í sjónum á ströndinni í gærkvöldi og rákust á róna sem býr á ströndinni, hann veit kannski eitthvað um hvar fjársjóðurinn er“.

**Önnur vísbending** á að leiða leikmann á stöndina og tala við kristján róna.

* + - * + Viskí þarf að koma frá Frakklandi til að kallast koníak.

Skilaboð: „"Veistu ekki neitt? Reyndu aftur", segir Nonni.“.

Virkni: Leikmaður fær aftur spurninguna og annan séns.

* + - * + Viskí er geymt lengi í tunnum en ekki koníak.

Skilaboð: „"Veistu ekki neitt? Reyndu aftur", segir Nonni.“.

Virkni: Leikmaður fær aftur spurninguna og annan séns.

* + Ef leikmaðurinn er búinn að svara spurningunni rétt.
    - Skilaboð: „Nonni liggur dauðadrukkinn fram á borðið með tóma flösku í hægri hendi. Hann bregst ekki við þótt þú stjakir við honum.“.
* Fröken Jósefína (Hlutur).
  + Ef leikmaður er tómhentur:
    - Skilaboð: „Jósefína slær þig utan undir fyrir ódæðissemi gærkvöldsins. Hún spyr þig hvernig þú vogir þér að koma til hennar tómhentur.“.
    - Virkni: Leikmaður missir eitt líf.
  + Ef leikmaður kemur með gjöf og biðst forláts:
    - Skilaboð: „Hún þakkar þér fyrir gærkvöldið og réttir þér nokkur ópíumlauf til að rétta þig af. Hún minnist á að þú hafir talað mikið um Einar gamla og ráðleggur þér að tala við hann“.
* Gamall bindindismaður (Hlutur).
  + Ef leikmaður er enn þunnur:
    - Skilaboð: „Gamli maðurinn er gallharður bindindismaður, hann finnur áfengislyktina af þér og slær þig með þungum göngustaf.“.
    - Virkni: Leikmaður missir eitt líf.
  + Annars:
    - Skilaboð: „Einar muldrar eitthvað og lætur þig fá dularfullt kort sem leiðir þig að skóginum“.
    - Virkni: Núna getur leikmaður farið í skóginn.

**Strönd:**

"Þú ert á ströndinni. Það er gott veður úti og sjórinn er lygn. Í fjörunni gengur ljóshærð <kona> og horfir út á sjóinn. Rétt hjá henni er lítill <skúr>. Á ströndinni kemur þú auga á hóp katta, þegar þú nálgast þá sérðu tötraralegan mann liggja í miðjum kattahópnum með undarlega hliðartösku slengda um aðra öxlina, það er <Kristján> róni."

* Róninn Kristján (Persóna AI).
  + Ef leikmaður hefur ekki svarað spurningu Kristjáns rétt.

Skilaboð: "Róninn gælir við kött og segist vera svangur. Hann neitar að svara spurningum þínum nema hann fái að borða."

* + - Kristján neitar að tala nema þú gefir honum mat.
      * Spurning: "Hvernig mat gefurðu Kristjáni?"
        + Grænmmeti.

Skilaboð: „Rétt svar, róninn er sáttur og segir þér hvað gerðist kvöldið áður, þið Nonni voruð ekki einir á ströndinni þið voruð með tveimur konum og fóruð með þeim á barinn. Róninn segir þér að færa henni eitthvað fallegt fyrir það sem þú gerðir í gær. Hann tekur fallega skel sem hann fann á ströndinni úr hliðartösku sinni og gefur þér hana.".

Virkni: Þú getur núna farið og beðið Jósefínu fyrirgefningar.

**Þriðja vísbending** leikmaður á núna fara aftur á barinn og tala við Jósefínu.

* + - * + Vegaborgara.

Skilaboð: „Rétt svar, Vegaborgarinn er ekki vegan en Kristján Róni veit það ekki. Þú neyðir ofan í hann kjöt. Plús eitt líf“.

Skilaboð: „Róninn er sáttur og segir þér hvað gerðist kvöldið áður, þið Nonni voruð ekki einir á ströndinni þið voruð með tveimur konum og fóruð með þeim á barinn. Róninn segir þér að færa henni eitthvað fallegt fyrir það sem þú gerðir í gær. Hann tekur fallega skel sem hann fann á ströndinni úr hliðartösku sinni og gefur þér hana.“.

**Þriðja vísbending:** leikmaður á núna að fara aftur á barinn og tala við Jósefínu.

* + - * + Kjúkling.

Skilaboð: „Rangt svar, róninn er vegan. Hann verður reiður og kastar einum ketti í þig. Kötturinn bregst ókvæða við og klórar þig.“.

Virkni: Leikmaður missir eitt líf.

* + - * + Samloku.

Skilaboð: „Rangt svar, það var ostur á samlokunni og róninn er vegan. Hann bítur þig.“.

Virkni: Leikmaður missir eitt líf.

* Pamela Anderson (Hlutur).
  + Skilaboð: „Þú gengur upp að konunni og sérð að þetta er Pamela Anderson, hún er með stjörnustæla og hrindir þér á hrúgu af kröbbum.“.
  + Virkni: Leikmaður missir eitt líf.
* Skúr (Hlutur).
  + Skilaboð: „Skúrinn er hrörlegur og gamall, innan í honum er mikið af gömlu drasli. Ofan á hrúgunni finnur þú flösku af framandi drykk, Gatorade. Þú drekkur innihald flöskunnar og losnar við þynnkuna.“.
  + Virkni: Leikmaður getur núna talað við Einar.

**Skógur: (Opnast þegar leikmaður hefur fengið kort frá Einari)**

"Þú ert í skóginum. Það er þétt milli trjáa og þú sérð ekki mikið. Skyndilega kemur <villimaður> hlaupandi úr skóginum, hann er kviknakinn fyrir utan litla lendarskýlu. Hann stoppar hjá þér."

* Villimaður (Persóna AI).

"Villimaðurinn talar góða íslensku. Þú tekur eftir því að hann heldur á gamalli útgáfu af Hobbitanum eftir J.R.R. Tolkien. Hann neitar að svara spurningum nema þú sigrir hann í gátukeppni"

* + - Fyrsta spurning: Kista án lama, loks eða lykils, leynir þó gullnum sjóði.
      * Mannsálin.
    - Skilaboð: "Rangt svar. Villimaðurinn slær þig"
    - Virkni: Þú missir líf
      * Vinátta.
    - Skilaboð: "Rangt svar. Villimaðurinn slær þig"
    - Virkni: Þú missir líf
      * Egg. Rétt svar næsta spurning.

Skilaboð: „Rétt svar! Næsta gáta!“

* + - * + Virkni: Ferð í næstu spurningu.
        + Virkni: Þú færð eitt líf.

Önnur spurning: „Raddlaus veinar hann, vængjalaus flögrar hann, tannlaus nagar hann, munnlaus púar hann.“

Sjórinn

Skilaboð: „Rangt svar! Villimaðurinn slær þig.“

Virkni: leikmaður missir eitt líf.

Vindurinn

Skilaboð: „Rétt svar! Villimaðurinn teygir sig ofan í sveitta lendarskýluna og réttir þér lykil. Hann segir að þú hafir misst lykilinn á ströndinni.“

Tíminn

Skilaboð: „Rangt svar! Villimaðurinn slær þig.“

Virkni: Þú missir líf.