

HABA

Spielanleitung • Rulebook



Treasure Map Ahoy!

SCHATZKARTE AHOI!

PLÄTTCHEN FLIPPEN, MÜNZEN FINDEN





SCHATZKARTE AHOI!

PLÄTTCHEN FLIPPEN, MÜNZEN FINDEN



Eine spannende Schatzsuche für 2 - 4 Kinder ab 6 Jahren.

Autor: Michael Kallauch **Redaktion:** Markus Singer
Illustration: Maia Zeidan **Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Seid ihr bereit für ein weiteres Abenteuer in der Welt von Käpt'n Pepe?

Madame Goldzahn ist in die Flucht geschlagen, aber als Piratin auf hoher See hat sie viele unschuldige Seeleute beklaut und deren Schätze an einem geheimen Ort versteckt. Zum Glück hat Mia die Katze eine Spur! Als Gefangene von Frau Goldzahn konnte sie vor ihrer Flucht einige Gespräche belauschen ... dabei wurde die Totenkopfinsel häufig erwähnt.

Das Gebiet um diese Insel ist sehr gefährlich: Unter der Wasseroberfläche lauern gefährliche Riffs und starke Strömungen. Aber mit dem neu gebauten Boot von Biber Bob und der herausragenden Navigation von Schildkröte Tuga erreicht ihr schlussendlich doch die Totenkopfinsel.

Auf der Insel stolpert Affe Charly tatsächlich über herumliegende Edelsteine ... diese sind wohl beim Verstecken aus den prall gefüllten Schatzkisten herausgefallen. Sofort schwingt sich Käpt'n Pepe hoch in die Lüfte und gibt euch von oben Anweisungen. Folgt den Edelsteinen und findet alle versteckten Schätze auf der Insel. Doch Achtung, was war das? Erdmännchen Oskar ist der festen Meinung, ein zischendes Fiepsen gehört zu haben ...

Schafft ihr es, alle Schätze zu finden, bevor die Wasserratten euer Boot entern?

DAS IST DRIN:



1 Block mit
120 Charakterblättern



1 Boot (2 Seitenteile,
Boden, Segel)



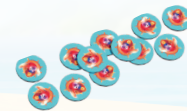
4 Wasserratten



4 Stifte



26 Münzen (12x Anker,
7x Krake, 7x Totenkopf)




36 Edelstein-Plättchen
(je 9x gelb, pink, blau und grün)



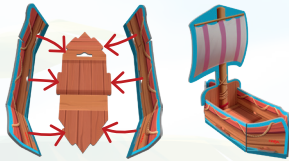
1 Piraten-Würfel

Hinweis:

 Die 2 Plättchen mit diesem Symbol könnt ihr entsorgen. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

BEVOR ES LOSGEHT:

- 1 Jedes Kind nimmt sich einen **Stift** und ein Charakterblatt vom **Block**. Achtet darauf, dass jedes Kind mit einem anderen Charakter spielt.
- 2 Legt dann ein weiteres Blatt mit der Rückseite nach oben (mit der Wasserratte) in die Mitte der Spielfläche. Das ist euer **Inselplan**.
- 3 Baut das **Boot** wie abgebildet zusammen und stellt es auf die Insel ohne Fußspuren des Inselplans.



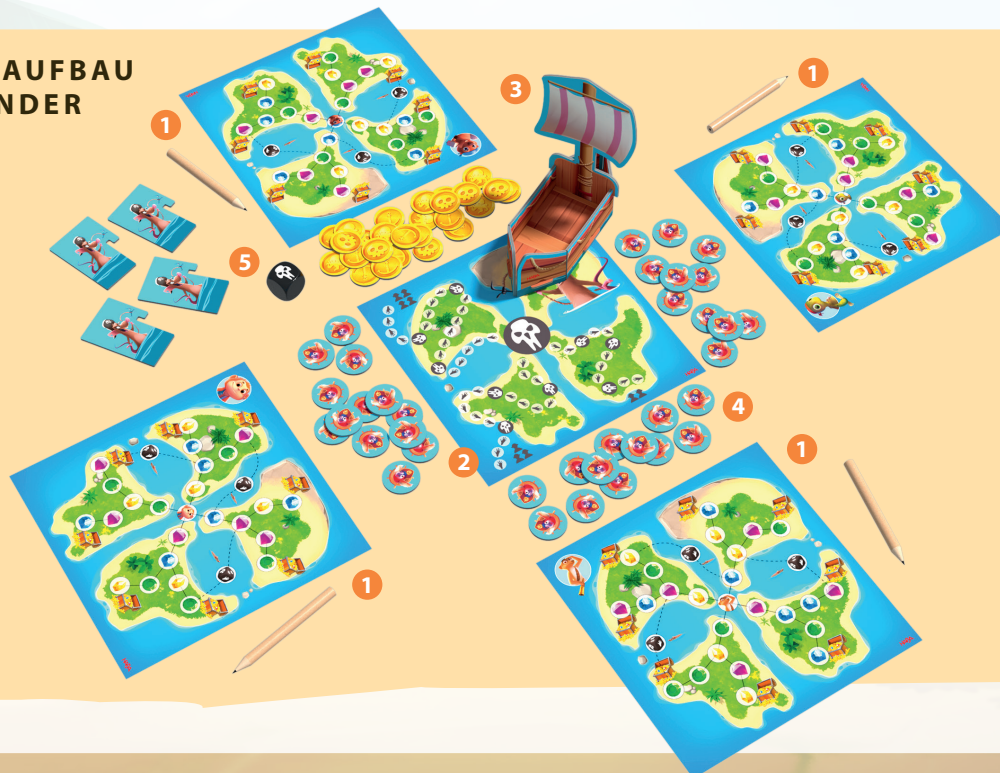
- 4 Mischt verdeckt alle **Edelstein-Plättchen** und legt sie um euren Inselplan.
- 5 Legt den **Piraten-Würfel**, die **Wasserratten** und folgende **Münzen** bereit:
2 Kinder: Ankermünzen
3 Kinder: Ankermünzen und Krakenmünzen
4 Kinder: Ankermünzen, Krakenmünzen und Totenkopfmünzen

Hinweis:

*Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad gerne weiter anpassen.
Je weniger Münzen ihr verwendet, desto einfacher wird das Spiel.*

- 6 Den Block und die restlichen Münzen könnt ihr wieder zurück in die Schachtel legen.

BEISPIELAUFBAU FÜR 4 KINDER





JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer war zuletzt im Wasser? Du beginnst:

- 1 Decke ein beliebiges Edelstein-Plättchen auf.
- 2 Nun kreuzen **alle** Kinder ein Feld mit diesem Edelstein auf ihrem eigenen Charakterblatt ab.

Dabei muss aber immer folgende **Abkreuzregel** beachtet werden:

Es darf nur ein Feld abgekreuzt werden, das mit dem **Startfeld oder mit einem bereits anderen abgekreuzten Feld verbunden** ist.

- 4 **Jedes Kind, das kein Feld mit passendem Edelstein** auf seinem Charakterblatt abkreuzen konnte, wählt **eine** der folgenden Möglichkeiten:

MÖGLICHKEIT 1:

Oh nein, die Wasserratten sind uns auf der Spur!

Kreuze das nächste Feld auf dem **Inselplan** ab. Zeigt das abgekreuzte Feld ein Piratensymbol? Dann hänge eine Wasserratte an die Reling eures Bootes.

Erklärung zum Inselplan:

Der Inselplan zeigt 3 Schleichwege der Wasserratten. In eurem Spiel verwendet ihr immer nur den Schleichweg, der zur Anzahl der Mitspielenden passt. Die Wasserratten starten im äußeren Bereich und bewegen sich auf euer Boot in der Mitte der Insel zu.

MÖGLICHKEIT 2:

Da, eine Abkürzung über das Wasser!

Diese Möglichkeit kann nur gewählt werden, falls ein Würfeldfeld direkt mit einem bereits anderen abgekreuzten Feld verbunden ist.

- 5 Lege das aufgedeckte Edelstein-Plättchen zurück in die Schachtel. Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Zu Beginn des Spiels startet ihr alle in der Mitte eures Charakterblatts. Das Feld, das euren Charakter zeigt, ist das Startfeld.

- 3 **Jedes Kind**, das ein **Feld mit Edelstein** an einer Schatztruhe abgekreuzt hat, legt eine Münze ins Boot.



Würfeldfeld

Kreuze das Würfeldfeld ab und würfelle mit dem Piratenwürfel. Was zeigt der Würfel?



• Eine leere Seite?

... *Glück gehabt!* Nichts passiert.



• Eine bzw. zwei Wasserratten-Spuren?

... *Oh, oh Wasserratten im Anmarsch ...*

Kreuze das nächste Feld bzw. die nächsten zwei Felder auf dem Inselplan ab.

Achtung: Sobald auf dem Inselplan ein Feld mit Piratensymbol abgekreuzt wird, müsst ihr eine Wasserratte an die Reling eures Bootes hängen.



• Das Piratensymbol?

... *Wasserratte an Bord!*

Hänge eine Wasserratte an die Reling eures Bootes.

BEISPIEL:

Es wurde ein blaues Edelstein-Plättchen aufgedeckt.



Oskar kann ein Feld mit einem blauen Edelstein abkreuzen.



Bob kreuzt ein Feld mit einem blauen Edelstein ab.
Unter dem Feld befindet sich ein Schatz.
Daher legt er am Ende des Zugs eine Münze in das Boot.



Charly kann kein Feld mit einem blauen Edelstein abkreuzen. Er könnte ein Würfelfeld abkreuzen, das ist ihm aber zu riskant. Daher kreuzt er das nächste Feld auf dem Inselplan ab. Da es kein Piratensymbol zeigt, passiert erstmal nichts.



Tuga kann kein Feld mit einem blauen Edelstein abkreuzen. Sie entscheidet sich dafür, das obere Würfelfeld abzukreuzen. Sie nimmt den Piraten-Würfel und würfelt das Piratensymbol. Daher muss sie eine Wasserratte an das Boot hängen.



WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Situationen eintrifft:

- **Alle Münzen liegen in eurem Boot?**

... *Super! Ihr habt die gestohlenen Schätze von Madame Goldzahn wieder gefunden*

Ihr habt das Spiel gemeinsam gewonnen.

- **Alle 4 Wasserratten hängen an eurem Boot?**

... *„Oh nein, schnell zurück zum Boot, bevor die Ratten es entern! Die Schätze müsst ihr in der Eile zurücklassen.“*

Ihr habt das Spiel leider gemeinsam verloren.

- **Es gibt keine verdeckten Edelstein-Plättchen mehr?**

... *Schade, die Spuren haben sich im Sand verlaufen und ihr konntet nicht alle Schätze finden.*

Ihr habt das Spiel leider gemeinsam verloren.



MICHAEL KALLAUCH (Autor)

Michael Kallauch lebt mit seiner Familie im rheinischen Nizza und liebt alles, was mit Spielen zu tun hat: das Geräusch, wenn Würfel in der Hand aneinander rumpeln, das Auspöppeln des Spielmaterials, den Geruch beim Öffnen der Spieleschachtel, das Zischen beim Mischen der Karten und vor allem: Gemeinsam mit anderen spielerisch Zeit zu verbringen.



MAÏA ZEIDAN (Illustratorin)

Maïa wollte ursprünglich Zahnärztin werden und studierte sogar kurzzeitig Zahnmedizin. Doch um ihrer Kreativität und Fantasie freien Lauf lassen zu können, wechselte sie die Studienrichtung und machte schließlich ihren Abschluss in 2D-Animation in Nantes. Neben ihrer Tätigkeit für Animationsstudios arbeitet sie auch immer wieder gerne als Illustratorin für diverse Projekte, die sie interessant findet.



Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

2011824001

HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de



© HABA-Spiele Bad Rodach 2024