

KÄPT'N PEPE SCHATZ AHOI!

NEHMT DAS RUDER IN DIE HAND UND GESTALTET NEUE ABENTEUER!



Abenteuerbuch

A170388



Wir haben das komplette Abenteuerbuch auch vertont, ihr könnt es euch hier anhören:



PROLOG



Nach einer rauen, stürmischen Nacht auf See schaukelt die *MELODY* im Morgengrauen sanft auf dem mittlerweile wieder ruhigen Gewässer. Ihr seid Crewmitglieder und liegt noch in den Kojen, völlig erschöpft von den anstrengenden Stunden, die hinter euch liegen. Euer lautes Schnarchen ist schon von Weitem zu hören.

Plötzlich zerreißt ein schriller Schrei die Luft: „Ahoi! Schiffbrüchiger in Sicht! Steuerbord, eine Seemeile voraus!“ Im Nullkommanichts schlüpft ihr aus euren Kojen und stürzt an Deck. Käpt'n Pepe flattert hoch ins Krähenest zu Erdmännchen Oscar, der den Schrei abgesetzt hat und wirft selbst einen Blick durch dessen Fernrohr. „Hm, gefährlich aussehender Geselle, aber erstmal holen wir ihn an Bord. Los, los, marsch, marsch, worauf wartet ihr noch?“, befiehlt er kurz und zackig. Schnell führt ihr alle notwendigen Handgriffe aus und nehmt Kurs auf den Schiffbrüchigen.

Lest jetzt das Kapitel "Einführungsspiel" in der Spielanleitung



Lest erst weiter, wenn alle Crewmitglieder neben ihren jeweils farblich passenden Rudern stehen



Dort angekommen, schlingt Biber Bob ein Seil um die Reling und zieht es mit einem Seemannsknoten fest. Im Nu ergreift Affe Charly das Seil, lässt sich geschickt daran herab und packt die ihm entgegengestreckte Pfote. Gemeinsam zieht ihr mit vereinten Kräften Charly und eine triefnasse Katze an Bord.

„Wer bist du und woher kommst du?“, will Käpt'n Pepe unverzüglich wissen. Schildkröte Tuga reicht der Katze ein Glas Wasser und eine warme Decke. „Mensch, Käpt'n, jetzt lass sie erstmal zu Kräften kommen!“ „Nein, nein, schon gut“, erwidert die neue Passagierin, „ich bin euch sehr dankbar, dass ihr mich gerettet habt. Mein Name ist Mia und ich war an Bord der *SEETEUFEL*.“ „Der *SEETEUFEL*? Aber das ist doch das Schiff von Madame Goldzahn?!“, kreischt Oscar erschrocken. Madame Goldzahn ist die schlimmste Piratin aller Zeiten. Sie macht sämtliche Weltmeere unsicher, plündert Schiffe, überfällt Häfen und versetzt jeden in Angst und Schrecken. „Erzähl uns keinen Mist. Was treibt Madame Goldzahn in diesen Gewässern?“ Ungläubig legt Käpt'n Pepe seinen Kopf schief und betrachtet Mia skeptisch. „Doch, Piraten-Ehrenwort! Sie ist auf der Suche nach dem ‚Schatz der Sieben‘. Die Legende von Ghosty Mac Buh besagt, dass dieser aus sieben magischen Gegenständen besteht, die gut versteckt über alle Weltmeere verstreut sind. Wer in den Besitz des Schatzes kommt, wird allmächtig und herrscht über Himmel, Wasser und Erde. Und genau das ist Madame Goldzahns Ziel!“ sprudelt es aus Mia heraus. „Bitte glaubt mir, ich war lange Zeit ihre Gefangene, weil sie ahnte, dass ich auf eine heiße Spur gestoßen bin und Hinweise habe, wo wir suchen müssen. Da ich ihr aber nicht helfen wollte, hat sie mich über Bord geworfen. Sie ist so ein raffgieriges Scheusal und gemeines Biest!“ Und leise fügt sie hinzu: „Sobald Madame Goldzahn alle Teile des Schatzes gefunden hat, kann sie nichts und niemand mehr aufhalten ...“ Entsetzt lauscht ihr Mias Worten.

Käpt'n Pepe denkt eine Weile nach, dann plustert er fest entschlossen sein Gefieder auf und ruft: „Kameraden, das darf nicht passieren! Wir müssen die Welt vor dunklen Zeiten bewahren! Wir müssen den ‚Schatz der Sieben‘ finden, bevor Madame Goldzahn es tut! Seid ihr dabei?“

***Lest jetzt in der Spielanleitung beim Kapitel
„Grundspiel“ weiter***

TEIL 1: Die erste Spur

Kapitel 1



Was für eine Frage, natürlich seid ihr dabei und jubelt: „Käpt'n Pepe, Schatz Ahoi!“ Ihr wollt den ‚Schatz der Sieben‘ unbedingt vor Madame Goldzahn finden.

„Du hast von einer heißen Spur gesprochen, auf die du gestoßen bist. Was für Hinweise sind das?“, wendet sich Käpt'n Pepe an Mia. Verschmitzt lächelnd zieht die Katze ein zusammengefaltetes Pergament aus ihrem rechten Stiefel, faltet es auseinander und breitet es auf dem Boden aus. „Diese Schatzkarte habe ich zufällig in einem schmalen Spalt im hintersten Winkel der *SEETEUFEL* gefunden. Irgendjemand muss sie dort versteckt haben. Vielleicht Madame Goldzahn selbst? Jedenfalls erschien es mir sicherer, sie an mich zu nehmen. Seitdem trage ich sie bei mir. Aber ich verstehe leider nicht viel vom Kartenlesen.“ „Tuga, das ist dein Fachgebiet, was kannst du erkennen?“, fordert Käpt'n Pepe die weise Schildkröte auf. Bedächtig neigt Tuga ihren Kopf über die Karte und fängt an, sie zu studieren. „Hmmm ... Das ist eindeutig eine Karte des Ozeans, auf dem wir uns gerade befinden. Seht ihr die Inselgruppe dort? Unsere Position ist ungefähr hier.“ Mit Bestimmtheit zeigt Tuga auf eine Stelle am Rand der Karte. „Das bedeutet, wir sind ganz nah an dem Ort, der hier mit einem Kreuz gekennzeichnet ist!“, stellt Charly überrascht fest. Energisch klopf Käpt'n Pepe mit seinem Holzbein auf das Kreuz. „Worauf warten wir noch? An die Ruder, Leute, los geht's!“

Schnell verteilt ihr euch an Deck. Zum Glück seid ihr ein eingespieltes Team und auch für Mia wird schnell ein Platz gefunden. Denn nur, wenn jeder am richtigen Ruder steht, kann die *MELODY* Fahrt aufnehmen und kommt nicht vom Kurs ab!



KARTEN 1-5



Vorsichtig navigiert die *MELODY* durch ein Korallenriff. Ihr hört alle auf Käpt'n Pepes Kommando, denn ihr wollt die Korallen nicht verletzen.



Kapitel 2



In einer kurzen Verschnaufpause späht Erdmännchen Oscar durch sein Fernrohr. „Ich sehe etwas! Da hinten glitzert und funkelt es wie verrückt! Wir müssen schnell weiter!“



KARTE 6



„Und wo soll jetzt das Glitzern und Funkeln sein?“, fragt Käpt'n Pepe und starrt angestrengt in die Tiefe. „Da - da unten!“, ruft Mia aufgeregt, „seht ihr den Schwarm Clownfische? Etwas links davon leuchtet etwas Goldenes in den Korallen!“ „Das schaue ich mir mal aus der Nähe an!“, sagt Bob und klemmt

sich einen Dolch zwischen die Zähne. Während die anderen ihn mit einem Seil sichern, damit er nicht von der Strömung abgetrieben wird, schwimmt der Biber auf die Korallen zu. Tatsächlich! Auf einem der skelettartigen Arme steckt ein goldener Ring. Behutsam führt Bob die Dolchspitze unter den Ring und hebt ihn von der Koralle herunter. Dann schwimmt er zurück an die Wasseroberfläche, klettert an Bord und übergibt den Ring Käpt'n Pepe.

Ehrfürchtig betrachtet der Käpt'n den goldenen Ring. „Dann ist die Legende vom großen Ghosty Mac Buh wahr! Es gibt ihn wirklich – den ‚Schatz der Sieben‘. Augenblicklich brecht ihr in lauten Jubel aus: „Ahoi! Wir haben den ersten magischen Gegenstand gefunden!“ Wild tanzt ihr um Käpt'n Pepe herum, der ebenfalls sein Holzbein schwingt und dabei den Ring wie eine Trophäe nach oben hält.

Und da geschieht es: Plötzlich nimmt Oscar aus dem Augenwinkel eine Bewegung wahr. Irritiert blickt er zum Heck des Schiffes ... und erstarrt vor Schreck!



TEIL 2: Die verflixte Kiste

Kapitel 3



Wie ist das möglich? Neben der Kombüse schwebt ein kleines Holzfass ungefähr zwei Handbreit über dem Boden. „Hilfe, Geister an Bord! Seht doch, da hinten, das Fass!“, schreit Oscar. Doch als ihr seinem angsterfüllten Blick folgt, könnt ihr nichts entdecken. Das Fass steht wie immer neben der

Kombüse und nichts deutet darauf hin, dass etwas nicht stimmt. „Oscar, ich glaube, deine Nerven gehen mit dir durch“, beruhigt Tuga das Erdmännchen. „Ist ja auch kein Wunder nach all der Aufregung. Wir brauchen dringend etwas zwischen die Zähne und eine ordentliche Mütze voll Schlaf!“ Ihr beschließt, den nächsten Hafen anzusteuern. Schließlich müsst ihr eure Vorräte auffüllen, damit ihr für die weitere Schatzsuche gerüstet seid.

Im Hafen herrscht ein buntes Treiben. Viele Händler bieten ihre Waren feil und es dauert nicht lange, bis ihr alles habt, was ihr braucht. Auf dem Weg zurück zur *MELODY* kauft ihr auf Charlys Drängen hin noch eine riesige Kiste Bananen. „Ihr werdet mir noch dankbar sein, Bananen sind ideal für Schatzsucher und helfen uns, bei Kräften zu bleiben!“ „Für Schatzsucher? Welchen Schatz sucht ihr denn?“, fragt der Bananenhändler interessiert. Ihr erzählt ihm vom ‚Schatz der Sieben‘ und Käpt’n Pepe präsentiert stolz den goldenen Ring, den er sich auf sein Holzbein gesteckt hat. Der Händler hat von der Legende gehört und kratzt sich nachdenklich am Kinn. „Kennt ihr die Insel mit den sieben Klippen? Ich habe mich immer gefragt, ob sie etwas mit dem Schatz zu tun hat. In ihrer Nähe sind schon viele Schiffe verschwunden und nie mehr zurückgekehrt – als hätte die Insel ein Geheimnis, das sie nicht preisgeben will.“ „Vielen Dank für den Tipp. Das sollten wir uns unbedingt aus der Nähe ansehen!“, verabschiedet sich Käpt’n Pepe.

An Bord stellt ihr fest, dass die Bananenkiste mehr Platz benötigt als gedacht. Egal, wohin ihr sie schiebt, sie ist immer im Weg. „Die Kiste muss weg!“, fordert Käpt'n Pepe energisch und tut so, als würde er der Kiste mit seinem Holzbein einen Tritt verpassen. Wie von Geisterhand rutscht die Bananenkiste ein Stück zur Seite. Ungläubig wandern eure Blicke zwischen dem Käpt'n und der Kiste hin und her. Mia erfasst die Situation zuerst und zeigt auf den goldenen Ring an Käpt'n Pepes Holzbein: „Kann es sein, dass der Ring magische Kräfte hat?“ Schnell findet ihr heraus, dass Mias Annahme richtig ist: Wer den Ring hat, kann mit dessen Hilfe Gegenstände zum Schweben bringen und von einem Ort zum anderen bewegen!

Jetzt ist es ein Kinderspiel für euch, die Bananenkiste aus dem Weg zu schaffen.

Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt A in der Spielanleitung



SCHATZKISTE 1



Langsam nähert ihr euch der Insel mit den sieben Klippen. Schon von Weitem seht ihr Fässer, Truhen, Planken und noch viele andere Dinge auf dem Wasser treiben. Von einem dazugehörigen Schiff aber fehlt jede Spur.



Kapitel 4



„Wo ist das Schiff, das all diese Sachen verloren hat? Ob es gesunken ist?“, überlegt Tuga laut. „Lasst uns einen Blick in die Kisten werfen, die hier herumschwimmen. Vielleicht finden wir darin etwas Brauchbares!“, schlägt Käpt'n Pepe vor.



Mithilfe des goldenen Rings holt Käpt'n Pepe die Kisten an Bord. Eine nach der anderen schwebt herbei und schnell hat sich auf Deck ein ganzer Berg aufgetürmt.

Die meisten Kisten sind leer oder enthalten nichts Besonderes. Doch eine kleine Truhe erweckt eure Aufmerksamkeit. Sie ist verschlossen, aber Bob öffnet sie vorsichtig mit seinem Werkzeug. Zum Vorschein kommt ein ganzer Berg Goldmünzen! Dazwischen ragt ein prunkvoller Kompass hervor. Fasziniert greift Tuga danach. „So etwas Kostbares habe ich noch nie gesehen. Er muss zum ‚Schatz der Sieben‘ gehören, da bin ich sicher!“ Plötzlich beginnt sich die *MELODY* langsam zu drehen. „Was ist los? Was passiert hier?“, ruft Käpt'n Pepe alarmiert. Erschrocken haltet ihr euch an der Reling fest und reißt entsetzt die Augen auf. Im Meer hat sich ein gigantischer Strudel gebildet – und euer Schiff befindet sich mittendrin ...



TEIL 3: Unerwartete Probleme

Kapitel 5



Mit rasender Geschwindigkeit wird die *MELODY* vom Strudel abwärts gezogen. Alles, was nicht sicher verstaubt oder fest verknotet war, fliegt umher und geht über Bord. Die Augen stur auf den Kompass gerichtet, klammert sich Tuga am Steuerrad fest und dreht es dabei weiter und weiter. Die *MELODY* steht

mittlerweile fast senkrecht, doch auf einmal geht ein Ruck durch den Rumpf und wie durch ein Wunder wird sie zurück an die Wasseroberfläche geschleudert. So schnell, wie der Strudel kam, ist er auch wieder verschwunden. Das Meer liegt ruhig und klar vor euch, nur schwimmen jetzt noch mehr Kisten herum. Eine davon ist eure - leider nun leere - Bananenkiste.

Auch wenn ihr gerettet seid, hat euch das zurückliegende Ereignis sehr mitgenommen. Außerdem habt ihr Hunger, doch fast alle Vorräte sind verloren. „Was machen wir denn jetzt? Wir haben kaum noch etwas zu essen“, jammert Charly und fischt eine Banane aus dem Wasser. „Wir folgen diesem magischen Kompass“, erwidert Tuga, „das scheint mir das einzig Vernünftige. Er hat uns den Weg aus dem Strudel gewiesen, er wird uns auch sicher zum nächsten Ziel führen.“ „Ahoi“, ruft Käpt'n Pepe, „wir lassen uns nicht unterkriegen! An die Ruder, Leute, los geht's!“ Doch so flink wie vorher kommt ihr nicht voran. Ihr seid geschwächt und wollt euch nicht mehr anstrengen als nötig.

Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt B in der Spielanleitung



KARTE 7

+



SCHATZKISTE 2



+



„Ahoi! Insel in Sicht!“, ruft Oscar plötzlich nach einem Blick durch sein Fernrohr. Obwohl der Kompass nicht genau in diese Richtung weist, nehmt ihr den Umweg in Kauf und steuert die unbekannte Insel an, da ihr hofft, dort eure Vorräte auffüllen zu können.



Kapitel 6



Und ihr habt Glück! Ihr findet auf der unbewohnten Insel jede Menge Obst, das ihr ernten könnt: Bananen, Melonen, Kokosnüsse und ein paar seltene Kräuter und Gewürze. Ihr füllt alle noch vorhandenen Kisten mit Proviant und bringt sie an Bord – Charly freut sich besonders über die nun wieder randvolle Bananenkiste! Da fällt euch eine Flaschenpost auf, die in der Nähe der *MELODY* auf den Wellen schaukelt. Bob entkorkt sie und holt einen Zettel heraus. „Nehmt euch in Acht und kommt mir nicht in die Quere!“, steht darauf geschrieben und darunter ist ein kleines Loch – als hätte jemand den Zettel mit einem Haken aufgespießt, jemand wie Madame Goldzahn ...

Eigentlich seid ihr noch immer erschöpft und vor allem hungrig, aber Käpt'n Pepe möchte lieber weiterfahren. Er befürchtet, dass euch Madame Goldzahn auf den Fersen, oder – noch schlimmer – einen Schritt voraus ist. Seufzend lasst ihr die Proviantkisten an Deck stehen und begeben euch unverzüglich an die Ruder.



KARTE 8



Nachdem ihr mehrere Seemeilen zurückgelegt habt, entspannt sich Käpt'n Pepe wieder etwas. „Jetzt haben wir uns eine Ruhepause verdient! Greift zu, ich weiß, ihr habt alle einen Riesenhunger“, sagt Käpt'n Pepe. Als die Sonne untergeht, schlüpft ihr satt und zufrieden in eure Kojen.



Kapitel 7



Am nächsten Morgen fühlen sich alle etwas flau im Magen ... Mia fängt plötzlich an zu stöhnen und hält sich den Bauch. „Du bist ganz grün um die Nase, geht es dir nicht gut?“, fragt Tuga besorgt. Doch Mia kann nicht antworten, sie beugt sich über die Reling und beginnt zu würgen. „Geht schon wieder“, murmelt sie kurz darauf und greift erneut zum Ruder. Es stellt sich heraus, dass eines der seltenen Gewürze in großer Menge nicht bekömmlich ist. Da ihr aber alle viel davon gegessen habt, setzt Übelkeit mal den einen, mal den anderen von euch kurz außer Gefecht.

Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt C in der Spielanleitung



KARTE 9



Am Abend geht es euch wieder gut, ihr seid ausgeruht und mit frischem Elan hisst Käpt'n Pepe eure Flagge noch ein Stückchen höher. „Gegen uns hat Madame Goldzahn keine Chance!“ Oscar späht indessen angestrengt durch sein Fernrohr. „Ahoi! Insel in Sicht!“ Während ihr nacheinander selbst einen Blick durch das Fernrohr werft, fühlt Oscar sich plötzlich beobachtet. Argwöhnisch sieht er sich an Deck um, kann jedoch nichts entdecken. Hätte er ins Wasser geschaut, wäre ihm vielleicht der große Schatten aufgefallen, der sich ganz in der Nähe der *MELODY* befindet ...

Die Insel ist mittlerweile auch ohne Fernrohr gut zu erkennen. Die Überreste eines Schiffswracks schaukeln einsam im seichten Wasser. Am Strand habt ihr außerdem eine Kanone entdeckt, die halb vergraben im Sand steckt. „Eine Kanone an Bord zu haben, ist nicht verkehrt. Vielleicht kann sie uns im Kampf gegen Madame Goldzahn noch nützlich sein“, beschließt Käpt'n Pepe. Der Ring leistet seinen Dienst und schon schwebt die Kanone zu euch an Bord. Mit wenigen Handgriffen bekommt Bob sie wieder flott.

Ihr habt zwar keine Kugeln, aber als Munition eignen sich auch Melonen und Kokosnüsse hervorragend. Zufrieden klatscht ihr euch ab, da runzelt Tuga überrascht die Stirn. „Laut Kompass müssen wir nicht diese Insel ansteuern, sondern eine Insel weiter westlich!“ „Nichts wie los!“, ruft Käpt'n Pepe entschlossen.



Kapitel 8



Als ihr ein Stück gerudert seid, fängt die *MELODY* plötzlich an zu wanken und lange Krakenarme schieben sich langsam über die Reling. Der große Schatten entpuppt sich als Riesenkrake und er greift euch an!



Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt D in der Spielanleitung



KARTE 10



Schon hat sich die Kanone bezahlt gemacht: Mit einem gezielten Melonenschuss zwischen die Augen habt ihr den Kraken ins Land der Träume befördert und er sinkt benommen in die Tiefen des Ozeans zurück.

Jetzt nehmt ihr Kurs auf eine etwas weiter westlich gelegene Insel. Da ihr wegen der hohen Klippen keine Stelle zum Anlegen findet, fliegt Käpt'n Pepe das letzte Stück allein dorthin und kundschafet die Lage vor Ort aus. Er kann sein Glück kaum fassen! In den schäumenden Wellen sieht er am Fuß der Klippen etwas Goldenes schimmern. Er setzt zu einem gezielten Sturzflug an und packt mit seinen Klauen zu. Von Weitem hört ihr Käpt'n Pepes Jubelschrei und kurz darauf kommt er zu euch zurück. „Seht, was ich gefunden habe, das muss ein magischer Gegenstand des ‚Schatz der Sieben‘ sein!“ Aufgeregt beugt ihr euch über eine goldene Krabbenstatue. „Hier ist etwas eingraviert, kann das jemand entziffern?“; fragt Tuga in die Runde. Mia beugt sich näher heran und liest vor: „Crab Island ...“ Einen Moment herrscht ratlose Stille, dann leuchten Mias Augen auf. „Natürlich! Die Krabbeninsel! Da bin ich schon mit Madame Goldzahn gewesen.“ „Dann müssen wir genau dorthin, der Kompass hat sich gerade neu ausgerichtet“, teilt euch Tuga mit.

Da es schon dämmt und die Gefahr groß ist, im Dunkeln Untiefen zu übersehen, beschließt ihr zu schlafen und erst am nächsten Tag Kurs auf die Krabbeninsel zu nehmen.

In der Nacht schläft Käpt'n Pepe schlecht. Er träumt von Madame Goldzahn, die ihm mit ihrer Hakenhand zuwinkt. Dabei verzieht sie ihr Gesicht zu einem fiesen Krokodilslächeln und schlägt immer wieder die Zähne aufeinander, als würde sie ihm gern die Schwanzfedern abbeißen, schrecklich! Unruhig wirft er sich hin und her und merkt nicht, dass das Geräusch, das er im Traum Madame Goldzahns Zähnen zuschreibt, keine Einbildung ist und in Wahrheit vom Deck der *MELODY* kommt ...



TEIL 4: Krabbenalarm!

Kapitel 9



Bereits im Morgengrauen trommelt euch euer Käpt'n aus den Kojen. Schlecht gelaunt und übermüdet kommandiert er euch an die Ruder. Auf einmal vernimmt er wieder das Geräusch aus seinem Traum und hält wachsam inne. „Hört ihr das auch? Ist Madame Goldzahn irgendwo an Bord?“, flüstert Käpt'n Pepe leise. Ihr nehmt zwar das seltsame Klackern wahr, könnt euch aber keinen Reim darauf machen – bis Charly plötzlich aufschreit: „Hilfe, Krabbenalarm!“

Eine Krabbe läuft in schnellem Tempo auf euch zu! Ihre Scheren verursachen das klackernde Geräusch, das bei Käpt'n Pepe in der Nacht für so viel Unruhe gesorgt hat. Ziemlich frech krabbelt sie am Segelmast hoch, lässt sich auf euch fallen und springt abwechselnd auf euren Köpfen herum. Dabei kneift sie in eure Nasen, zwickt euch in die Ohren und hält euch mit ihren Scheren die Augen zu. Ihr könnt euch kaum noch konzentrieren und seid vollauf damit beschäftigt, die Krabbe wieder loszuwerden!

Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt E in der Spielanleitung



SCHATZKISTE 3



Endlich ist es euch gelungen, das lästige Tier über Bord zu werfen. „Wo kam die denn auf einmal her?“, beschwert sich Mia, deren Fell ziemlich zerzaust aussieht. „Ich werde das Gefühl nicht los, dass wir diese Nervensäge Madame Goldzahn zu verdanken hatten“, spricht Käpt'n Pepe grimmig aus, was ihr euch auch schon gedacht habt.



Kapitel 10



„Auf diesen Schreck brauche ich erst einmal eine Stärkung. Wie sieht es mit euch aus?“, fragt Charly und zieht die Kiste mit den Bananen in eure Mitte. Kaum habt ihr angefangen zu essen, ist erneut das verräterische Klackern zu hören. Und richtig: Schon wieder ist die Krabbe an Deck und fängt an, euch zu ärgern.



KARTE 11



Lange hat es nicht gedauert, bis ihr die Krabbe erfolgreich vertrieben habt. Euch bleibt jedoch kaum Zeit zum Durchatmen, denn zu allem Übel entdeckt ihr am Horizont einen Wirbelsturm, der sich auf euch zu bewegt. Charly schiebt schnell die Bananenkiste zurück und ihr nehmt Kurs auf die Krabbeninsel. Ihr müsst euch wirklich beeilen, damit euch der Wirbelsturm nicht erwischt!



Kapitel 11



Glück gehabt, der Wirbelsturm ist an euch vorbeigezogen. Als Oscar nach einiger Zeit „Ahoi! Krabbeninsel in Sicht!“ verkündet, seid ihr sehr gespannt, welcher magische Gegenstand des ‚Schatz der Sieben‘ euch dort erwarten wird.

Aber leider kommt etwas oder vielmehr jemand dazwischen: Während ihr die Küste der Krabbeninsel entlangfahrt, hört ihr das bereits vertraute Klackern der Krabbe und auch der Riesenkrake taucht plötzlich aus den Wellen auf! Die Krabbe abzuwehren und gleichzeitig mit der Kanone Melonen und Kokosnüsse auf den Kraken abzufeuern, verlangt euch alles ab!



KARTE 12



„Verschwinde, du verflixtes Ding!“, schimpft Tuga und versetzt der Krabbe einen heftigen Stoß. Dabei fällt ihr die Krabbenstatue herunter, die sie unter ihrem Panzer verwahrt hatte. Beim Aufheben stutzt die Schildkröte. „Was sind das für kleine Löcher in den Krabbenscheren? Sieht so ähnlich nicht eine Flöte aus?“ Ohne länger darüber nachzudenken, hält Tuga eine Schere an ihren Mund und bläst mit aller Kraft hinein. Augenblicklich ertönt ein geheimnisvoller, hoher Pfeifton. Die Krabbe, die sich gerade wieder zum Angriff bereit gemacht hat, erstarrt in ihrer Bewegung, taumelt dann rückwärts und lässt sich schließlich ins Meer fallen. „Du hast die Krabbe in die Flucht geschlagen, hurra!“, ruft Mia begeistert.

Aber das ist nicht das Einzige, was passiert: Plötzlich erhebt sich vor euch eine mächtige Felswand aus dem Meer. In der Mitte befindet sich eine Öffnung, auf die ihr gradewegs zusteuert und durch die ihr in eine Höhle gelangt. Der Krake bleibt zurück.

Von einem Moment auf den anderen seid ihr von schwarzer Finsternis umgeben. Es herrscht gespenstische Stille und die *MELODY* gleitet lautlos vorwärts. „Da vorne leuchtet etwas Grünes, seht ihr das auch?“, flüstert Charly leise. „Oh nein, wenn das Madame Goldzahn ist ...“, wispert Oscar ängstlich. „Dann wird sie uns kennenlernen!“, erwidert Käpt'n Pepe angriffslustig. Doch das grüne Etwas, auf das ihr zusteuert, entpuppt sich als großer Hut, der im Wasser auf einer Steinsäule thront. Er leuchtet in einem magischen Grün und euch ist sofort klar, dass es sich hierbei wieder um einen Gegenstand des ‚Schatz der Sieben‘ handelt. Käpt'n Pepe zückt den Ring und schon schwebt der Hut zu euch an Bord direkt auf Käpt'n Pepes Kopf. Ohne Halt zu machen, fährt die *MELODY* aus der Höhle heraus und zurück aufs offene Meer. Vom hellen Tageslicht geblendet, kneift ihr die Augen zusammen, als der Krake wieder auftaucht. Er sieht, dass ihr im Besitz des Hutes seid und schlägt verärgert seine Tentakel aufs Wasser, dass es nur so spritzt. „Ihr werdet euch noch wundern! Den kostbarsten Schatz bekommt ihr nicht! Ohne den verzauberten Spiegel habt ihr gegen Madame Goldzahns lähmenden Blick sowieso keine Chance!“, ruft er ihnen noch zu, bevor er hämisch lachend auf Nimmerwiedersehen in den Fluten verschwindet.

Auch wenn euch nicht klar ist, wovon der Krake eben gesprochen hat, seid ihr erleichtert, dass er weg ist. Doch so schnell, wie er verschwunden ist, steigen auf einmal dicke Nebelschwaden aus dem Meer empor und kurze Zeit später könnt ihr die Hand vor Augen nicht mehr sehen ...



TEIL 5: Irrfahrt im Nebel

Kapitel 12



Wegen des dichten Nebels habt ihr schnell die Orientierung verloren. Ihr könnt euch auch selbst kaum noch gegenseitig sehen oder die Position der Ruder ausmachen. „Tuga, was zeigt der Kompass an?“, fragt Käpt’n Pepe. Von irgendwoher antwortet Tugas Stimme: „Der Kompass spielt verrückt! Er hört nicht mehr auf, sich zu drehen!“ „Na warte, Madame Goldzahn, nicht mit uns! Ich kann die *MELODY* trotzdem navigieren, dein Nebel hält uns nicht auf!“, ruft Käpt’n Pepe energisch und fliegt nach oben auf den Schiffsmast.

Der magische Hut auf Käpt’n Pepes Kopf leuchtet zum Glück so hell, dass ihr euren Käpt’n noch auf mehrere Meter Entfernung erkennen könnt. Ihr konzentriert euch ganz auf seine Anweisungen und setzt die Fahrt fort – noch konzentrierter als bei normalen Sichtverhältnissen.

Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt F in der Spielanleitung



SCHATZKISTE 4

Wenn ihr Phase 3 (Schiff Ahoi!) beendet habt:



Kapitel 13



Sich über längere Zeit so stark zu konzentrieren, ist anstrengend. Deshalb beschließt Charly nach einer Weile, dass er wieder eine kleine Stärkung braucht. Er weiß noch genau, wohin er die Bananenkiste geschoben hat, als ihr auf dem Weg zur Krabbeninsel wart. Vorsichtig tastet er sich durch den Nebel und findet nach einigem Suchen die Kiste. Zufrieden zieht er sie hinter sich her und platziert sie so, dass er sich jederzeit problemlos eine Banane herausangeln kann. Dabei fällt ihm wegen des Nebels nicht auf, dass die Kiste jetzt mitten im Weg steht, wenn ihr die Ruder wechseln wollt.



KARTE 13



Rrrrums! „Autsch! Wer hat diese verflixte Kiste hier abgestellt?“, beschwert sich Bob, nachdem er heftig drangestoßen ist. Könnte er Charlys Gesicht sehen, wüsste er sofort, wer der Übeltäter war. So aber seufzt er nur und macht sich an der Kiste zu schaffen. Um zu verhindern, dass sich noch andere wehtun, tastet er sich blind zur Kombüse und verstaut sie dort sicher. Diese Kiste wird euch von nun an keine Probleme mehr bereiten.

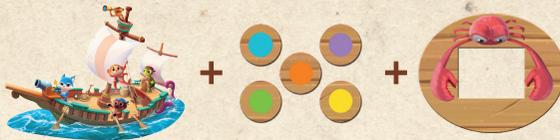
13



Kapitel 14



Ganz langsam fängt der Nebel an sich zu lichten. Während ihr unten an Deck noch weiter mit der schlechten Sicht kämpfen müsst, kann Käpt'n Pepe oben auf seinem Ausguck schon wieder etwas erkennen. Angestrengt sucht er die Umgebung ab. „Ahoi, Insel in Sicht!“, ruft er aufgeregt. „Der Kompass pendelt sich auch ein!“, erklingt Tugas Stimme froh. Aber noch ein anderes Geräusch ist zu hören: das Klackern der Krabbe! Eilig will Tuga die Krabbenstatue unter ihrem Panzer hervorholen, aber noch bevor es ihr gelingt, turmt die Krabbe bereits auf euren Köpfen herum.



Tuga hat es endlich geschafft: Sobald der hohe Pfeifton ertönt, nimmt die Krabbe Reißaus zurück ins Meer.

Auf der Insel angekommen, ist der Nebel endgültig verschwunden. Ihr einigt euch darauf, zu Fuß dem Kompass zu folgen, und gelangt zu ein paar zerklüfteten Felsen. Einer sieht aus wie eine hässliche Piratenfratze und Oscar schüttelt sich vor Unbehagen. Ihm ist es hier zu unheimlich. „Seht mal, die Fratze trägt eine Augenklappe!“, stellt Mia überrascht fest. Im Nu ist Charly an den Felsen hinaufgeklettert und hat die Klappe heruntergeholt. „Ob sie ein Teil des Schatzes ist?“, fragt Käpt’n Pepe skeptisch. „Oh, ich hätte gerne eine Augenklappe“, freut sich Oscar, schnappt sie sich und setzt sie arglos auf. Käpt’n Pepe zuckt mit den Flügeln und sieht sich unschlüssig um. Was soll ihr machen? Weitersuchen oder umkehren? „Hilfe! Ein Geist! Ein Geist, da drüben, neben dem Baum!“, kreischt Oscar erschrocken. Ihr blickt alle zum Baum, doch daneben ist nichts zu sehen, ein Geist schon gar nicht. „Ach Oscar, erzähl keinen Mist!“, seufzt Käpt’n Pepe ungeduldig und wendet sich der Schildkröte zu. „Tuga, was zeigt der Kompass an?“ „Nein, nein, da ist wirklich ein Geist!“, protestiert Oscar und zieht die Augenklappe herunter. Aber keiner beachtet ihn weiter – bis auf Tuga. „Oscar, gib mir bitte mal die Augenklappe! Vielleicht besitzt auch sie magische Fähigkeiten?“ Mit prüfendem Blick untersucht Tuga die Klappe, als plötzlich auf dem schwarzen Stoff ein Auge aufleuchtet. Ihr habt es alle gesehen. Wie der Blitz schnappt sich Käpt’n Pepe die Augenklappe, setzt sie auf und weiß schon im nächsten Moment nicht mehr, welchem seiner beiden Piratenaugen er trauen soll ...



TEIL 6: Geisterstunden

Kapitel 15



Mit der Augenklappe erkennt Käpt'n Pepe tatsächlich einen Geist. Und es ist nicht irgendein Geist, sondern der legendäre Ghosty Mac Buh höchstpersönlich! Vor Staunen bleibt Käpt'n Pepe der Schnabel offenstehen. „Was ist los? Was siehst du?“, wollt ihr von eurem Käpt'n wissen. Ghosty Mac Buh grinst frech und schwebt auf euch zu. Ein eiskalter Lufthauch jagt euch Schauer über den Rücken. Käpt'n Pepe hat sich wieder gefangen und klärt euch auf: „Darf ich vorstellen: Hier ist Ghosty Mac Buh.“ Dann dreht er seinen Kopf zur Seite und spricht mit jemandem, den ihr nicht sehen könnt. „Was machst du hier? Ich dachte, du wärest längst tot!“, möchte Käpt'n Pepe von dem Geist wissen. „Ich kann erst in Frieden ruhen, ruhen, ruhen ..., wenn ich den ‚Schatz der Sieben Sieben, Sieben‘ ..., mit in mein Grab nehmen kann, kann, kann ...!“ erwidert dieser mit hallendem Echo.

Erschrocken blickt ihr euch um. Zwar könnt ihr Ghosty Mac Buh nicht sehen, aber ihr hört seine Stimme und spürt deutlich die von ihm ausgehende eisige Kälte. „Ich war der erfolgreichste und gefürchtetste Pirat aller Zeiten, Zeiten, Zeiten Vor vielen tausend Jahren habe ich den Schatz in den Weltmeeren versteckt, versteckt, versteckt ..., damit niemand sonst ihn besitzen wird, wird, wird ... Aber der Gedanke daran lässt mich einfach nicht los, los, los ... ich will, nein, ich muss ihn wiederhaben, haben, haben ...! Und wie ich sehe, sehe, sehe ... , hast du ein paar der magischen Gegenstände bei dir, dir, dir ...!“ Ghosty Mac Buh mustert gierig den Hut, die Augenklappe und den goldenen Ring an Käpt'n Pepes Holzbein. „Wir wollen den ‚Schatz der Sieben‘ vor Madame Goldzahn retten. Wir müssen verhindern, dass sie allmächtig wird und allein über Himmel, Wasser und Erde herrscht“, erklärt Käpt'n Pepe. „Ach, wirklich, wirklich, wirklich ...? Hm, das würde mir auch missfallen, fallen, fallen ...“, sagt Ghosty Mac Buh nachdenklich. „Nehmt ihr mich mit, mit, mit ...? Vielleicht kann ich euch helfen, helfen, helfen ...“ Käpt'n Pepe weiß nicht, ob das eine gute Idee ist, aber ihm ist auch klar, dass er den Geist sowieso nicht daran hindern kann, mitzukommen. „Also gut, aber lass deine Finger von den magischen Gegenständen, hast du verstanden? Jetzt ist erstmal wichtig, dass Madame Goldzahn nicht in ihren Besitz kommt, dann sehen wir weiter!“, beschließt er.

Mit gemischten Gefühlen geht ihr zurück an Bord und macht euch startklar. Ihr wollt auf keinen Fall, dass sich eure Wege mit dem des Geistes kreuzen, denn besonders durch ihn hindurchzugehen, fühlt sich einfach nur abscheulich an! Da es angefangen hat zu stürmen, behindern zudem riesige Wellen eure Weiterfahrt.

Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt G in der Spielanleitung



SCHATZKISTE 5

Wenn ihr Phase 3 (Schiff Ahoi!) beendet habt:



Kapitel 16



„Hey Käpt’n, sag diesem Ghosty Mac Buh, dass er uns in Ruhe lassen soll!“, schimpft Mia. „Ja, genau! Wenn er nicht aufhört, um uns herumzuschwirren und uns zu ärgern, be- wege ich kein Ruder mehr!“, schmolzt Charly. Sofort brecht ihr in zustimmendes Gemurmel aus, denn ihr seid alle ge- nervt von den wie aus dem Nichts auftauchenden Kälteschauern und weigert euch abwechselnd, weiterzurudern. Käpt’n Pepe ermahnt den Geist, aber der lacht euch nur aus. „Hört einfach auf mein Kommando, ich sage euch, wo er ist!“, verspricht Käpt’n Pepe.



Wenn ihr Phase 3 (Schiff Ahoi!) beendet habt:



Kapitel 17



Inzwischen ist es Nacht geworden. Die Kälte, die von Ghosty Mac Buh ausgeht, ist mit Einbruch der Dunkelheit noch extremer geworden. Der Vollmond taucht außerdem alles in ein gespenstisches Licht und in Kombination mit den Streichen, die euch der Geist weiterhin spielt, ist es richtig unheimlich an Bord der *MELODY*. Eure Nerven sind zum Zerreißen gespannt und es kommt immer wieder vor, dass ihr vor Schreck wie erstarrt seid.

Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt H in der Spielanleitung



KARTE 14

Wenn ihr Phase 3 (Schiff Ahoi!) beendet habt:



Kapitel 18



„Oh nein, jetzt zieht auch noch Nebel auf!“, seufzt Käpt'n Pepe. „Ghosty Mac Buh, du darfst meine Crew wirklich nicht so viel ablenken. Du willst doch nicht, dass Madame Goldzahn sich die letzten magischen Gegenstände des ‚Schatz der Sieben‘ unter den Nagel reit, oder etwa doch?“ beschwrt er den Geist eindringlich. „Wer wei das schon, schon, schon ...?“ erwidert Ghosty Mac Buh und zuckt mit den Schultern. Kpt'n Pepe kann sich nicht weiter um den zwielichtigen Geist kmmern, zumal er auch fr ihn im Nebel nur schwer zu erkennen ist. Er muss sich darauf konzentrieren, die *MELODY* zu navigieren, weil der Kompass wieder verrcktspielt.



Nach einer gefühlten Ewigkeit scheint Ghosty Mac Buh den Spaß am Streichespielen verloren zu haben. Zumindest wird euch nicht mehr aus heiterem Himmel eiskalt und als Käpt'n Pepe nach ihm Ausschau hält, kann er ihn nirgends entdecken. Wahrscheinlich muss auch der Geist des legendären

Ghosty Mac Buh auch irgendwann einmal schlafen.

In der Morgendämmerung löst sich der Nebel auf und ihr freut euch über die ersten wärmenden Sonnenstrahlen des Tages. „Der Kompass funktioniert wieder!“, verkündet Tuga laut. Obwohl ihr alle müde seid, spornt euch diese Information an und ihr setzt die Fahrt ohne Unterbrechung fort.

Plötzlich ertönt ein lautes „Klonk“. Irgendetwas ist an den Bug des Schiffes gestoßen. Ihr werft einen Blick über die Reling und seht ein goldenes Fernrohr im Wasser. Es liegt knapp über dem Meeresspiegel auf einer steinernen Säule, die sich unendlich weit in die Tiefe erstreckt. Mithilfe des Rings lässt Käpt'n Pepe das Fernrohr an Bord schweben. Allem Anschein nach handelt es sich dabei um einen weiteren magischen Gegenstand des ‚Schatz der Sieben‘. Oscar nimmt das Rohr fasziniert an sich und setzt zu einem Rundumblick über das Meer an. „Ich kann meilenweit sehen! So viel weiter als mit meinem eigenen Fernrohr, unglaublich!“, ruft er begeistert und dreht sich einmal um sich selbst. Mitten in der Bewegung hält er aber inne. „Ahoi, ich sehe ein anderes Piratenschiff!“ Und kurze Zeit später: „Hilfe, es ist die *SEETEUFEL!* Wir steuern direkt auf Madame Goldzahn zu!“ Panisch lässt Oscar das Fernrohr sinken, die Augen entsetzt aufgerissen.



TEIL 7: An die Kanonen, fertig, feuern!

Kapitel 19



„Zuerst sichern wir alle magischen Gegenstände, die wir bereits haben. Bob, lass dir was einfallen!“, befiehlt Käpt'n Pepe dem Biber. „Ihr anderen bringt die Kanone in Position und schafft alle Munition heran, die wir noch haben. Oscar, du beobachtest die *SEETEUFEL* und hältst uns auf dem Laufenden, was dort passiert!“ Gesagt, getan. Eilig kommt ihr euren Aufgaben nach, Käpt'n Pepe behält den Überblick.

Bob hat aus umherliegenden Planken und Brettern auf die Schnelle eine robuste Schatztruhe gezimmert. In ihr befinden sich jetzt alle sechs magischen Gegenstände: der Ring, der Kompass, die Krabbenstatue, der Hut, die Augenklappe und das Fernglas. Die *SEETEUFEL* ist mittlerweile so nah, dass ihr sie mit bloßem Auge erkennen könnt. Bob verschließt die Truhe mit einem großen Vorhängeschloss und versteckt sie unter den Bananen in der Kombüse. Gerade noch rechtzeitig übergibt er den Schlüssel an euren Käpt'n, denn genau in diesem Moment beginnen Madame Goldzahn und ihre Ratten-Crew Kanonenkugeln auf die *MELODY* zu feuern! „Versucht, die Kugeln von Madame Goldzahn aufzufangen und einzusammeln“, ruft Mia, „unsere Munition aus Kokosnüssen und Melonen wird nicht ewig halten, wir können die Kugeln gut gebrauchen!“

Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt I in der Spielanleitung



Wenn ihr Phase 3 (Schiff Ahoi!) beendet habt:



Kapitel 20



Obwohl ihr ständig heranfliegenden Kugeln ausweichen und eure eigene Kanone nachladen müsst, habt ihr die Situation zunächst gut im Griff und bietet Madame Goldzahn die Stirn. Das ändert sich jedoch schlagartig, als ihr das vertraute Scherenklackern an Bord der *MELODY* hört. Die Krabbe könnt ihr zum jetzigen Zeitpunkt gar nicht gebrauchen!



KARTEN 18 - 20



„Mia, Vorsicht!“, schreit Charly, wirft sich auf sie und beide rollen übers Deck. Dort, wo Mia eben gestanden hat, klafft nun ein riesiges Loch im Boden. Zuvor hat eine der Kugeln auch noch das Segel über euch zerstört. Bob stürzt mit seinem Werkzeugkoffer unter Deck und sieht nach, ob die Kugel im Laderaum ein Leck verursacht hat. Die Krabbe ist zwar verschwunden, aber eure Lage wird immer brenzlicher!

20



Kapitel 21



„Na, Pepe? Gibst du auf?“, tönt Madame Goldzahns dröhnende Stimme wie Donnerrollen zu euch herüber. „Noch ein Treffer und die *MELODY* geht unter. Willst du das? Wenn du mir die magischen Gegenstände des ‚Schatz der Sieben‘ freiwillig gibst, verschone ich euer Schiff, wenn nicht ... schade um die Crew“.

Und mit einem gehässigen Blick auf Mia: „... oder auch nicht!“ Ihr böses Grinsen geht euch allen durch Mark und Bein. „Träum weiter, die Gegenstände bekommst du nicht, du gemeines Biest! Wenn die *MELODY* sinkt, sinkt auch alles, was wir vom ‚Schatz der Sieben‘ haben. Das wäre nicht besonders schlau, oder?“, gibt Käpt'n Pepe schlagfertig zurück. Ärgerlich verzieht Madame Goldzahn ihr Gesicht. Dann scheint sie plötzlich abgelenkt zu sein: Sie blickt zur Seite und murmelt etwas. Ihre

sich euch wieder zu und gibt erneut das Kommando zum Feuern.

Es dauert nicht lange und ihr wisst, was oder vielmehr wer sie kurz abgelenkt hat: Während ihr alles versucht, um im Kanonenhagel nicht unterzugehen, umgibt euch ein eisiger Windhauch und Ghosty Mac Buh's Stimme ertönt: „Hallo Freunde, Freunde, Freunde ..., tut mir leid, aber ich glaube, glaube glaube ..., mit Madame Goldzahn komme ich eher zu meinem Schatz, Schatz, Schatz ... Sie ist einfach stärker, stärker, stärker ...!“

„Du mieser Verräter!“, zischt Käpt'n Pepe in die Richtung, aus der Ghosty Mac Buh gesprochen hat. Ohne Augenklappe kann auch er den Geist nicht sehen und umso schwerer fällt es euch nun, die Kanone zu bedienen, euch gleichzeitig zu verteidigen und nicht von Ghosty Mac Buh aus dem Konzept bringen zu lassen.



KARTEN 21 - 23



Völlig unerwartet stellt Madame Goldzahn das Feuer von einem Moment auf den anderen ein. Ihr könnt euer Glück kaum fassen, als ihr beobachtet, wie die Ratten an Bord der *SEETEUFEL* ihre Position an den Kanonen verlassen und sämtliche Vorkehrungen treffen, um das Schiff auf einen neuen Kurs zu bringen. Und tatsächlich dreht die *SEETEUFEL* kurz darauf ab. Käpt'n Pepe will gerade siegreich den Flügel recken, als Madame Goldzahn am Heck ihres Schiffes auftaucht, ihrerseits die Hand hebt und euch fröhlich zuwinkt. „Ihr seid es einfach nicht wert, dass ich meine Zeit mit euch vergeude! Auf Nimmerwiedersehen, Pepe!“ Verwirrt lässt Käpt'n Pepe den halb erhobenen Flügel wieder sinken. Irgendetwas stimmt hier doch nicht ... Ghosty Mac Buh scheint ebenfalls nicht mehr da zu sein. Wie von der Tarantel gestochen fliegt Käpt'n Pepe zur Kombüse und sieht dort die Bescherung: Überall liegen Bananen herum, das Vorhängeschloss an der Schatztruhe baumelt offen am Deckel und alle magischen Gegenstände sind ... weg! „NEEEEEIIIIIN!!! Das darf doch nicht wahr sein! Das raffgierige Scheusal hat uns ausgetrickst!“ Wütend versetzt Käpt'n Pepe einer Banane nach der anderen einen Tritt, aber natürlich bringt das keinen Gegenstand des ‚Schatz der Sieben‘ zurück. Niedergeschlagen lasst ihr euch auf den Boden sinken. War etwa alles umsonst?

„Hey, kann mir mal jemand helfen?“, erklingt auf einmal Mias Stimme von unten. Verwundert blickt ihr über die Reling und seht Mia im Wasser schwimmen. In der Pfote hält sie etwas verborgen. Charly hilft ihr an Bord und sie schüttelt ihr nasses Fell. „Wie seid ihr denn drauf? Madame Goldzahn ist weg, wieso freut ihr euch nicht?“ „Ja, sie ist weg, aber mit ihr auch alle magischen Gegenstände“, klärt Tuga Mia auf. „Mist, dann habe ich doch richtig gesehen ... Hört zu, ich habe mich vorhin im Getümmel abgeseilt und bin heimlich zur *SEETEUFEL* geschwommen. Ich wollte nach dem verzauberten Spiegel suchen, von dem der Krake gesprochen hat, schließlich kenne ich mich an Bord aus. Als ich wieder zurückwollte, habe ich das Klackern der Krabbe gehört und beobachtet, wie sie zu Madame Goldzahn gelaufen ist. Ich konnte es nicht genau erkennen, aber von Weitem sah es aus, als hätte sie den magischen Hut auf dem Kopf. Den Rest hatte sie bestimmt auch dabei.“ „Dieses blöde Vieh. Mit ihren Scheren hat sie das Vorhängeschloss geknackt und Ghosty Mac Buh hat uns abgelenkt. Das war alles ein abgekartetes Spiel von Madame Goldzahn. Jetzt hat sie die Macht über Himmel, Wasser und Erde!“ Verzweifelt rauft sich Käpt'n Pepe die Federn. „Halt! Die hätte sie nur, wenn sie im Besitz aller sieben magischen Gegenstände wäre ...“, erwidert Mia mit einem schelmischen Grinsen. Dann zeigt sie euch, was sie in ihrer Pfote hält: einen kleinen, goldenen Handspiegel.

„Mia, du bist die Beste!“, schreit Charly begeistert. „Ahoi Madame Goldzahn, du hast noch nicht gewonnen!“ Anerkennend klopf Käpt'n Pepe Mia auf die Schulter. Wie als Antwort lässt ein gewaltiger Schrei aus der Ferne die *MELODY* erzittern. Es klingt so, als habe Madame Goldzahn soeben den Verlust des Spiegels bemerkt ...



TEIL 8: Die große Schlacht

Kapitel 22



Oscar steht mit seinem Fernrohr im Krähenest und behält die *SEETEUFEL* im Blick. Ihr rechnet fest damit, dass Madame Goldzahn zurückkommt, um euch den Handspiegel abzunehmen. Das ist euch aber nur recht, schließlich wollt ihr die anderen Gegenstände des ‚Schatz der Sieben‘ wieder zurückerobern. Und Madame Goldzahn übertrifft sogar eure Erwartungen: Weil ihr die *SEETEUFEL* zu langsam vorankommt, springt sie kurzerhand ins Meer und schwimmt euch in einem Höllentempo und mit finsterner Miene entgegen.

Tuga versucht unterdessen in Windeseile herauszufinden, worin die magische Fähigkeit des Spiegels besteht. „Der Krake hat gesagt, dass der Spiegel der kostbarste Schatz wäre und wir ohne ihn keine Chance gegen Madame Goldzahns lähmenden Blick hätten. Nun, jetzt haben wir den Spiegel und somit auch eine Chance, sie zu besiegen – aber wie?“ Tuga grübelt und grübelt und dreht dabei den Spiegel im Sonnenlicht hin und her. Dabei kommt ihr die rettende Idee.

Madame Goldzahn kommt unaufhaltsam näher und obwohl ihr versucht, sie mit den Rudern davon abzuhalten, könnt ihr nicht verhindern, dass sie an Bord kommt und schon bald an Deck der *MELODY* steht. Auf die kurze Entfernung geht von ihren Augen tatsächlich eine lähmende Wirkung aus, aber Tuga weiß, wie ihr dem entkommen könnt: Ihr müsst Madame Goldzahn mit dem Spiegel blenden, sodass sie sich von euch abwenden muss!

Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt J in der Spielanleitung



SCHATZKISTE 7

Wenn ihr Phase 3 (Schiff Ahoi!) beendet habt:



Kapitel 23



Auf diese Weise haltet ihr das Krokodil in Schach. Jetzt naht allerdings auch die *SEETEUFEL* und die Ratten kommen ihrer Anführerin zu Hilfe. In schneller Abfolge feuern sie Kanonenkugeln auf euch ab.



Madame Goldzahn funkelt Käpt'n Pepe böse an, doch es gelingt ihm, ihrem Blick standzuhalten. „Was fällt euch ein, mein Eigentum zu stehlen? Gib mir sofort meinen Spiegel zurück, du Möchte-gern-Pirat!“ „Im Gegensatz zu dir haben wir die anderen magischen Gegenstände alle selbst gefunden, der größte Dieb hier bist du!“, erwidert euer Käpt'n und blendet Madame Goldzahn mit dem Spiegel. Fluchend dreht sie ihren Kopf weg.



Kapitel 24



Mittlerweile ist die *SEETEUFEL* nah an die *MELODY* herangekommen und die Ratten fangen an, Enterhaken zu euch an Bord zu werfen. Auch im Wasser schwimmen ein paar Crewmitglieder des Krokodils und versuchen, am Rumpf der *MELODY* emporzuklettern. Madame Goldzahn lacht dröhnend. „Wir nehmen einfach euer ganzes Schiff mit, ob ihr wollt oder nicht. Ihr könnt euch schon auf ein Leben als Gefangene einstellen! Ein kurzes und sicher nicht angenehmes Leben, versteht sich!“ Doch so schnell gebt ihr nicht auf. Bob verteilt Messer und Werkzeuge und immer, wenn sich ein Enterhaken festhakt, kappt ihr sofort das Seil, das daran befestigt ist und schubst die Ratten zurück ins Wasser.



Lest jetzt die Regeln zu Abschnitt K in der Spielanleitung



Wenn ihr Phase 3 (Schiff Ahoi!) beendet habt:



Kapitel 25



Euer Kampf dauert noch immer an. Mal sieht es so aus, als würde Madame Goldzahn gewinnen, dann wieder steht ihr selbst kurz davor sie zu besiegen. Mitten hinein platzt jetzt auch noch Ghosty Mac Buh. Sein Anblick ist im ersten Moment so überwältigend, dass ihr alle kurz innehaltet. Er ist nicht nur deutlich sichtbar, sondern er trägt bis auf den Spiegel auch sämtliche magischen Gegenstände des ‚Schatz der Sieben‘ bei sich: den Ring am Finger, den Kompass in der einen und die Krabbenstatue in der anderen Hand, den Hut auf dem Kopf, die Augenklappe im Gesicht und das Fernglas an einem Band um den Hals. Die gebündelte Magie der Gegenstände lässt den Geist so hell leuchten, als wäre er selbst aus purem Gold. „Gib mir den Spiegel, Spiegel, Spiegel ... Dann habe ich ihn endlich wieder, wieder, wieder ...“, den ‚Schatz der Sieben‘ Sieben, Sieben‘ ...!“ fordert Ghosty Mac Buh Käpt’n Pepe auf. „Nein, gib ihn mir!“ kreischt Madame Goldzahn hysterisch, „Ghosty Mac Buh darf nicht derjenige sein, der die Gegenstände des Schatzes vereint! Das ist mein Schatz, meiner! Ich will die Herrscherin über Himmel, Wasser und Erde sein, ich, nur ich! Niemand sonst!“ Sind hier alle verrückt geworden? Käpt’n Pepe umklammert den Spiegel mit aller Kraft. Sowohl Madame Goldzahn als auch Ghosty Mac Buh nähern sich ihm drohend. Schnell, helft eurem Käpt’n!



Gemeinsam habt ihr den Spiegel verteidigt, er ist noch immer in eurem Besitz. Wütend wirft sich Madame Goldzahn jetzt auf Ghosty Mac Buh. Dieser blöde Geist macht ihre ganzen Pläne zunichte. Was fällt ihm ein? Zwischen den beiden entsteht ein wildes Gerangel. Dabei rutscht Ghosty Mac Buh unbemerkt der Ring vom Finger – und kullert Käpt’n Pepe direkt vor die Füße. Schnell hebt er ihn auf und sucht den Blick der weisen Schildkröte. Sie haben denselben Gedanken und verstehen sich ohne Worte. Tuga nickt und lächelt.

Daraufhin hebt Käpt'n Pepe den Ring und richtet ihn auf die beiden Kampfhähne am Boden. Ein Schatz nach dem anderen löst sich langsam von Ghosty Mac Buh und schwebt zu Käpt'n Pepe. Als der Geist und Madame Goldzahn bemerken, was gerade passiert, ist es bereits zu spät: Über Käpt'n Pepe hat sich eine große Spirale gebildet, die nach oben steigt und in der sich die sieben magischen Gegenstände immer schneller drehen. Ghosty Mac Buh versucht, der Spirale hinterherzufliegen und gerät dabei selbst in ihren Sog. Mit einem ohrenbetäubenden Knall entlädt sich das Gebilde hoch am Himmel zu grün funkelnden Blitzen und ein Regen aus goldenen Funken fällt zischend ins Meer. Madame Goldzahn ist verschwunden, ebenso die *SEETEUFEL* mit der gesamten Ratten-Crew.

Glücklich jubelnd fällt ihr euch in die Arme. Ihr habt es geschafft! Ihr habt den Wettlauf gegen Madame Goldzahn gewonnen und den ‚Schatz der Sieben‘ für immer gerettet. Das war eine wahre Meisterleistung!



ENDE

EPILOG



Ihr schlaft in euren Kojen wie die Murmeltiere. Die *MELODY* schaukelt im Morgengrauen sanft auf dem ruhigen Gewässer, als euch plötzlich ein Schrei Oscars weckt. „Ahoi! Hafen in Sicht! Backbord, drei Seemeilen voraus!“

Es ist der gleiche Hafen, in dem ihr vor einiger Zeit die Bananenkiste gekauft habt und Charly besteht darauf, dass ihr genau dort zuerst hingehet: Er hat unglaublichen Hunger und Appetit auf Bananen. Der Händler erkennt euch wieder. „Seid gegrüßt! Ich freue mich sehr, euch zu sehen. Euer Ruf eilt euch voraus und wir sind alle froh, dass ihr Madame Goldzahn besiegt habt!“ „Ja, das war wirklich ein Abenteuer!“, erwidert Käpt’n Pepe stolz. „Habt ihr wirklich den legendären Ghosty Mac Buh getroffen? Was ist mit ihm passiert?“, fragt der Händler neugierig. „Ich glaube, Ghosty Mac Buh hat endlich seinen Frieden gefunden und muss nicht mehr ruhelos umhergeistern. Als sich die sieben magischen Gegenstände des ‚Schatz der Sieben‘ vereint haben, war er ganz in der Nähe und wurde irgendwie selbst Teil der Magie“, erzählt Tuga. „Wohin jedoch Madame Goldzahn verschwunden ist, das wissen wir nicht. Sie hat sich mitsamt ihrer Crew und der *SEETEUFEL* einfach in Luft aufgelöst.“ „Ach, da kann ich euch beruhigen!“, lacht der Händler, „ein Gewürzhändler, der hier vor Kurzem mit seinem Schiff vor Anker gelegen hat, ist ihr begegnet – nämlich dort, wo der Pfeffer wächst! Die Ratten haben sie verlassen und ich weiß nicht, ob wir Madame Goldzahn jemals wieder zu Gesicht bekommen werden!“ „Genau dorthin habe ich sie mir gewünscht! Wo der Pfeffer wächst!“, erwidert Käpt’n Pepe verblüfft. Daraufhin müsst ihr alle laut lachen und auch der Käpt’n stimmt fröhlich mit ein.

Auf diese Weise wurden Käpt’n Pepe und seine Crew bereits zu Lebzeiten legendär: Sie gingen als die Piraten in die Geschichte ein, die mit Mut, klugem Handeln und etwas Glück die Welt vor dunklen Zeiten bewahrt hatten!





