

# KAPITEIN PEPE SCHAT DER ZEVEN

PAK JE ROEISPAAN EN MAAK JE KLAAR VOOR SPANNENDE AVONTUREN!



## Avonturenboek

A170409

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2023





## PROLOOG



Na een ruwe, stormachtige nacht op zee schommelt de *MELODY* in het ochtendgloren zachtjes op het inmiddels weer rustige water. Jullie, de bemanning, liggen nog in jullie kooien, volledig uitgeput van de inspannende uren die achter jullie liggen. Zelfs jullie luid gesnurk is al van ver te horen.

Plotseling klinkt er een schreeuw: “Ahoi! Schipbreukeling in zicht! Stuurboord, één zeemijl vooruit!” In een mum van tijd zijn jullie uit jullie kooien en op het dek. Kapitein Pepe fladdert omhoog naar het kraaiennest waar stokstaartje Oscar het noodsignaal riep terwijl hij door de verrekijsker tuurde. “Hm, gevaarlijk uitzien type, maar laten we hem eerst maar eens aan boord halen. Aan de slag! Waar wachten jullie nog op?”, krast Kapitein Pepe kort en krachtig. Snel brengen jullie het schip in gereedheid en zetten jullie koers naar de schipbreukeling.

***Lees nu het hoofdstuk ‘Introductiespel’ in de handleiding.***



***Lees pas verder als alle bemanningsleden naast hun respectievelijke gekleurde roeispanten staan.***



Eenmaal aangekomen, gooit bever Bob een touw over de reling en maakt het vast met een zeemansknoop. Vervolgens pakt aapje Charly het touw, laat zich er behendig aan naar beneden zakken en pakt de poot die naar hem wordt uitgestoken. Samen en met vereende krachten trekken jullie Charly en een drijfmat kat aan boord.



“Wie ben jij en waar kom jij vandaan?”, wil kapitein Pepe meteen weten. Schildpad Tuga geeft de kat een glas water en een warme deken. “Joh kapitein, laat haar even bijkomen.” “Nee, nee, het is goed”, antwoordt de nieuwe passagier, “wat ben ik dankbaar dat jullie me hebben gered. Mijn naam is Mia en ik was aan boord van de *ZEEDUIVEL*.” “De *ZEEDUIVEL*? Maar dat is toch het schip van madame Goudtand?!” roept Oscar geschrokken. Madame Goudtand is de meest beruchte vrouwelijke piraat aller tijden. Zij maakt de wereldzeeën onveilig, plundert schepen, overvalt havens en jaagt iedereen angst en schrik aan. “Je vertelt onzin. Wat brengt madame Goudtand hier in deze wateren?” Ongelovig houdt kapitein Pepe zijn hoofd scheef en kijkt Mia sceptisch aan. “Echt! Piraten-erewoord! Ze is op zoek naar de ‘Schat der zeven’. Volgens de legende van Ghosty Mac Buh bestaat deze uit zeven magische voorwerpen die goed verborgen liggen, verspreid over alle wereldzeeën. Wie de schat in zijn bezit krijgt, wordt oppermachtig en zal heersen over hemel, water en aarde. En dat is precies wat madame Goudtand wil!”, aldus Mia. “Geloof me, ik was heel lang haar gevangene, omdat ze vermoedde dat ik de schat op het spoor was en weet waar ik moet zoeken. Maar omdat ik haar niet wilde helpen, heeft ze me overboord gegooid. Ze is zo bruut en gemeen!” En stilletjes voegt ze eraan toe: “Zodra madame Goudtand alle zeven voorwerpen van de schat heeft gevonden, kan niets of niemand haar meer tegenhouden ...” Jullie luisteren ontzet naar de woorden van Mia.

Kapitein Pepe denkt een tijdje na, schudt vervolgens vastberaden zijn veren op en roept: “Vrienden, dat mogen we niet laten gebeuren! We moeten de wereld beschermen tegen donkere tijden! We moeten de ‘Schat der zeven’ vinden vóór madame Goudtand! Zijn jullie er klaar voor?”

***Lees nu in de handleiding het hoofdstuk  
over het “Basisspel”.***



# DEEL 1: Het eerste spoor

## Hoofdstuk 1



“Je had het over een spoor dat je hebt ontdekt. Vertel eens, wat zijn de aanwijzingen daarvoor?”, vraagt kapitein Pepe aan Mia. De kat glimlacht en haalt een gevouwen perkament uit haar rechterlaars, vouwt het open en spreidt het uit op de grond.

“Deze schatkaart vond ik toevallig in een smalle spleet in de achterste hoek van de *ZEEDUIVEL*. Iemand moet hem daar hebben verstopt. Misschien madame Goudtand zelf? In ieder geval leek het me een goed idee hem bij me te houden. Sindsdien zit hij in m'n laars. Helaas kan ik niet zo goed kaartlezen.” “Tuga, dit is jouw vakgebied. Wat herken je?”, vraagt kapitein Pepe aan de wijze schildpad. Tuga buigt bedachtzaam haar hoofd over de kaart en bestudeert hem eens goed. “Hmmm ... Dit is duidelijk een kaart van de oceaan waar we ons op dit moment bevinden. Zien jullie die eilandengroep daar? Onze positie is hier ongeveer.” Tuga wijst vastberaden naar een plek aan de rand van de kaart. “Dat betekent dat we dicht bij de plek liggen die hier met een kruisje is gemarkeerd!”, stelt Charly verrast vast. Opgewonden tikt kapitein Pepe met zijn houten poot op het kruisje. “Waar wachten we nog op? Aan de roeispanten lui en aan het werk!”

Snel verdelen jullie je over het dek. Gelukkig zijn jullie een goed team en ook voor Mia wordt snel een plaats gevonden. Immers alleen met iedereen aan de roeispanten, kan de *MELODY* de juiste koers varen!



KAARTEN 1-5





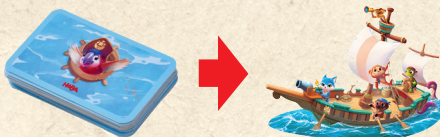
Voorzichtig navigeert de *MELODY* door een koraalrif. Jullie luisteren allemaal goed naar het commando van kapitein Pepe, want jullie willen het koraal niet raken.



## Hoofdstuk 2



Tijdens een korte pauze speurt stokstaartje Oscar weer door zijn verrekijker. “Ik zie iets! Daarachter glinstert en glanst het gigantisch! We moeten snel verder!”



KAART 6



“Waar is dat geglinster en geglans?” vraagt kapitein Pepe zich af en hij staart in de diepte. “Daaronder!”, roept Mia opgewonden, “Zien jullie de zwerm clownvissen? Links daarvan glanst er iets gouds in het koraal!” “Dat ga ik eens van dichtbij bekijken!”, besluit Bob en klemt een mes tussen de tanden.

Terwijl de anderen hem aan een touw om zijn middel vasthouden, zodat hij niet door de stroming wordt weggedreven, zwemt de bever naar het koraal toe. En warempel: om een van de skeletachtige koraaltakken zit een gouden ring. Voorzichtig steekt Bob met de punt van het mes onder de ring en haalt hem van het koraal af. Dan zwemt hij terug naar boven, klimt aan boord en geeft de ring aan kapitein Pepe.

De kapitein bekijkt de gouden ring eens goed. “De legende van de grote Ghosty Mac Buh is dus waar! Hij bestaat echt - de ‘Schat der zeven!’” Op dat moment breken jullie uit in een luid gejuich: “Ahoi! We hebben het eerste magische voorwerp gevonden!” Wild dansen jullie rond kapitein Pepe. Die laatste zwaait met zijn houten poot en houdt de ring als een trofee omhoog.



En dan gebeurt het: plotseling neemt Oscar vanuit zijn ooghoek een beweging waar. Hij kijkt naar het achterschip ... en schrikt zich een hoedje!



## DEEL 2: Stomme kist

### Hoofdstuk 3



Hoe kan dat nou? Naast de kombuis zweeft een klein houten vat ongeveer twee handbreedtes boven de grond. “Help! Spoken aan boord! Kijk toch, daarachter, het vat!”, schreeuwt Oscar. Maar als jullie zijn bange blik volgen, zien jullie niets. Het vat staat zoals gewoonlijk naast de kombuis en niets wijst erop dat er iets niet klopt. “Oscar, ik denk dat je last hebt van je zenuwen”, kalmeert Tuga het stokstaartje. “Dat is ook geen wonder na al die opwinding. We moeten duidelijk iets eten en vroeg naar bed!” Jullie besluiten om naar de volgende haven te gaan. Tenslotte moet jullie de voorraden aanvullen, zodat jullie klaar zijn voor de volgende schattenjacht.

In de haven is het een drukte van belang. Veel handelaren bieden hun producten aan en binnen een mum van tijd hebben jullie alles wat jullie nodig hebben. Op weg terug naar de *MELODY* kopen jullie, op Charly’s aandringen, nog een enorme kist bananen. “Jullie zullen me nog dankbaar zijn! Bananen zijn ideaal voor schatzoekers en helpen ons op krachten te blijven!” “Voor schatzoekers? Welke schat zoeken jullie?”, vraagt de bananenhandelaar. Jullie vertellen hem over de ‘Schat der zeven’ en kapitein Pepe laat trots de gouden ring zien die hij om zijn houten poot draagt. De handelaar heeft van de legende gehoord en krabt zich bedachtzaam over zijn kin. “Kennen jullie het eiland met de zeven klippen? Ik heb me altijd afgevraagd of het iets met de schat te maken heeft. In de buurt zijn veel schepen verdwenen en nooit meer teruggekeerd - alsof het eiland een geheim heeft dat het niet wil prijsgeven.” “Dankjewel voor de tip. Dat moeten we absoluut van dichtbij bekijken!”, beslist kapitein Pepe.



Aan boord merken jullie dat de kist met bananen meer ruimte inneemt dan gedacht. Waar jullie hem ook naartoe schuiven, hij staat altijd in de weg. “Die kist moet hier weg!”, moppert kapitein Pepe en hij doet alsof hij de kist met zijn houten been een trap geeft. De kist glijdt een stuk opzij - als door magie. Ongelovig kijken jullie heen en weer van de kapitein naar de kist. Mia, die als eerste haar stem terughoeft, wijst naar de gouden ring om de houten poot van kapitein Pepe: “Kan het zijn dat de ring magische krachten heeft?” Al snel ontdekken jullie dat Mia gelijk heeft: wie de ring heeft, kan voorwerpen laten zweven en van de ene plaats naar de andere verplaatsen!

Nu is het kinderspel om de kist met bananen uit de weg te krijgen.

*Lees nu de regels bij hoofdstuk A in de handleiding.*



**SCHATKIST 1**



Langzaam naderen jullie het eiland met de zeven klippen. Al van ver zien jullie vaten, kisten, planken en nog veel meer in het water drijven. Van een bijbehorend schip ontbreekt echter elk spoor.





## Hoofdstuk 4



“Waar is het schip dat al die spullen heeft verloren? Is het misschien gezonken?”, denkt Tuga hardop. “Laten we eens kijken naar de kisten die hier rondrijven. Misschien vinden we wel iets wat we kunnen gebruiken”, antwoordt kapitein Pepe.



Met behulp van de gouden ring haalt kapitein Pepe de kisten aan boord. De ene na de andere zweeft omhoog en op het dek ontstaat al snel een hele stapel kisten.

De meeste zijn leeg of bevatten niets bijzonders. Maar één kleine kist trekt jullie aandacht. Hij is dicht, maar Bob opent hem voorzichtig met zijn gereedschap. Er komt een hele berg gouden munten tevoorschijn! En tussen de munten ligt een prachtig kompas. Gefascineerd pakt Tuga het kompas. “Zoiets kostbaars heb ik nog nooit gezien. Hij moet bij de ‘Schat der zeven’ horen, dat weet ik zeker!” Plotseling begint de *MELODY* langzaam te draaien. “Wat is dat? Wat gebeurt er?”, roept kapitein Pepe. Geschrokken houden jullie je vast aan de reling en jullie kijken elkaar ontzet aan. In de zee is een gigantische draaikolk ontstaan – en jullie schip bevindt zich er middenin ...





## DEEL 3: Onverwachte problemen

### Hoofdstuk 5



Razendsnel wordt de *MELODY* door de draaikolk naar beneden getrokken. Alles wat niet veilig opgeborgen of vastgeknoopt was, vliegt in het rond en gaat overboord. Met haar ogen op het kompas gericht, houdt Tuga zich goed vast aan het roer en draait het verder en verder. De *MELODY* staat inmiddels bijna verticaal in de draaikolk, maar ineens gaat er een zinding door de romp en als door een wonder wordt het schip teruggeslingerd naar het wateroppervlak. Zo snel als de draaikolk kwam, is hij weer verdwenen. De zee is rustig en strak, alleen drijven er nu nog meer kisten om de boot heen. Eén daarvan is de kist met bananen. Helaas is die nu leeg.

Ook al zijn jullie gered, de gebeurtenis heeft er flink ingehakt. Bovendien hebben jullie honger, maar bijna alle voorraden zijn verloren. “Wat doen we nu? We hebben nauwelijks nog iets te eten”, jammert Charly en hij vist een banaan uit het water. “We volgen dit magische kompas,” antwoordt Tuga, “dat lijkt me het enige verstandige. Het heeft ons de weg uit de draaikolk gewezen, het zal ons ook zeker naar het volgende doel leiden.” “Ahoi!”, roept kapitein Pepe, “We laten ons er niet onder krijgen! Aan de roeispanten, lui, aan het werk!”

*Lees nu de regels bij hoofdstuk B in de handleiding.*



KAART 7

+



SCHATKIST 2



+



“Ahoi! Eiland in zicht!”, roept Oscar die door zijn verrekijker tuurt. Hoewel het kompas niet precies in deze richting wijst, nemen jullie de omweg op de koop toe en sturen jullie op het onbekende eiland aan, in de hoop daar de voorraden te kunnen aanvullen.





## Hoofdstuk 6



Wat hebben jullie geluk! Op het onbewoonde eiland vinden jullie veel fruit om te oogsten: bananen, meloenen, kokosnoten en een paar zeldzame kruiden en specerijen. Jullie vullen alle nog aanwezige kisten met proviand en brengen ze aan boord – Charly is bijzonder blij dat één kist weer tot de rand toe gevuld is met bananen! Dan valt jullie oog op flessenpost die in de buurt van de *MELODY* op de golven drijft. Bob ontkurkt de fles en haalt er een briefje uit. “Pas op en loop me niet in de weg!” staat erop geschreven en er zit een klein gaatje in - alsof iemand het briefje met een haak heeft doorboord, iemand als madame Goudtand ...

Eigenlijk zijn jullie nog uitgeput en vooral hongerig, maar kapitein Pepe wil liever verder varen. Hij vreest dat madame Goudtand jullie op de hielen zit, of nog erger - een stapje voor is. Zuchtend laten jullie de kisten met proviand aan dek staan en gaan roeien.



KAART 8



Nadat jullie een flink aantal zeemijlen hebben afgelegd, ontspant kapitein Pepe zich weer een beetje. “We verdienen nu wel een rustpauze! Tast toe, ik weet dat jullie allemaal reuzenhonger hebben”, zegt kapitein Pepe. Als de zon ondergaat, kruipen jullie tevreden en voldaan in jullie kooien.





## Hoofdstuk 7



De volgende ochtend voelt iedereen zich beroerd. Mia begint plotseling te kreunen en grijpt naar haar buik. “Je ziet helemaal groen om je neus, gaat het niet goed?”, vraagt Tuga bezorgd. Maar Mia kan geen antwoord geven, ze buigt zich over de reling en begint te kokhalzen. “Het gaat alweer”, mompelt ze en ze gaat weer roeien. Het blijkt dat een van de zeldzame specerijen in grote hoeveelheden niet makkelijk te verteren is. Maar omdat jullie er allemaal veel van gegeten hebben, zorgt misselijkheid ervoor dat de een na de ander even niet kan meeroeien.

*Lees nu de regels bij hoofdstuk C in de handleiding.*



KAART 9



’s Avonds gaat het weer goed met jullie. Jullie zijn uitgerust en met frisse moed hijst kapitein Pepe jullie vlag nog een beetje hoger. “Madame Goudtand heeft geen schijn van kans tegen ons!” Oscar speurt ondertussen aandachtig door zijn verrekijker. “Ahoi! Eiland in zicht!” Terwijl jullie achtereenvolgens zelf een blik door de verrekijker werpen, voelt Oscar zich ineens bespied. Hij kijkt argwanend om zich heen aan dek, maar kan niets ontdekken. Als hij in het water had gekeken, had hij misschien de grote schaduw gezien die zich in de buurt van de *MELODY* bevindt ...

Het eiland is inmiddels ook zonder verrekijker goed te zien. Resten van een scheepswrak drijven eenzaam in ondiep water. Daarnaast hebben jullie op het strand een kanon ontdekt, half begraven in het zand. “Een kanon aan boord. Dat zou niet verkeerd zijn. Een kanon kan ons helpen in de strijd tegen madame Goudtand”, zegt kapitein Pepe. De ring doet weer zijn dienst en het kanon zweeft naar jullie toe. Bob krijgt hem in een handomdraai weer aan de praat.



Jullie hebben geen kogels, maar meloenen en kokosnoten zijn ook uitstekend geschikt als munitie. Tevreden geven jullie elkaar een high-five, en Tuga fronst haar wenkbrauwen. “Volgens het kompas moeten we niet op dit eiland koers zetten, maar op een eiland verder naar het westen!” “Dan gaan we dat doen!”, roept kapitein Pepe vastberaden.



## Hoofdstuk 8



Na een stuk roeien, begint de *MELODY* plotseling te schommelen en lange octopusarmen schuiven langzaam over de reling. De grote schaduw blijkt een gigantische octopus te zijn ... die jullie grijpt!



*Lees nu de regels bij hoofdstuk D in de handleiding.*



KAART 10



Het kanon heeft zich al snel bewezen: met één gericht meloenschot tussen zijn ogen hebben jullie de octopus naar dromenland gebracht. Hij zakt terug naar de diepte van de oceaan.



Jullie zetten koers naar een eiland dat iets westelijker ligt. Omdat jullie vanwege de hoge klippen geen plek vinden om aan te leggen, vliegt kapitein Pepe het laatste stuk alleen naar het eiland en verkent de situatie ter plaatse. Hij kan zijn geluk nauwelijks op! In de schuimende golven aan de voet van de klippen glinstert iets van goud. Hij maakt een gerichte duikvlucht en pakt het met zijn klauwen. Van veraf horen jullie het gejuich van kapitein Pepe en kort daarna keert hij alweer terug. “Kijk eens wat ik heb gevonden. Dit moet een magisch voorwerp van de ‘Schat der zeven’ zijn!” Opgewonden buigen jullie je over een gouden beeldje van een krab. “Er staat iets in gegraveerd. Kan dat iemand ontcijferen?”, vraagt Tuga. Mia buigt zich wat dichterbij en leest voor: “Crab Island ...” Een momentje is het doodstil, dan lichten Mia’s ogen op. Natuurlijk! Het krabbeneiland! Daar ben ik al eens met madame Goudtand geweest.” “Dan moeten we daar naartoe. Het kompas heeft zich net opnieuw uitgelijnd”, besluit Tuga.

Omdat het al schemert en het gevaar groot is dat jullie in het donker vastlopen in ondiep water, besluiten jullie om te gaan slapen en pas de volgende dag koers te zetten naar het krabbeneiland.

’s Nachts slaapt kapitein Pepe slecht. Hij droomt van madame Goudtand, die naar hem zwaait met haar haakhand. Daarbij vertrekt haar krokodillengezicht tot een gemene grijns en klappert ze met haar tanden, alsof ze zijn staartveren wil afbijten. Vreselijk! Onrustig woelt hij heen en weer. Hij merkt niet dat het geluid dat hij in zijn droom aan madame Goudtand toeschrijft, geen inbeelding is, maar dat iets echt het dek van de *MELODY* beklimt ...





## DEEL 4: Krabbenalarm!

### Hoofdstuk 9



Al bij het ochtendgloren trommelt de kapitein jullie uit jullie kooi. Slecht gehumeurd en vermoeid commandeert hij jullie aan de roeispanten. Plots hoort hij het geluid uit zijn droom weer en pauzeert hij alert. “Hebben jullie dat ook gehoord? Is madame Goudtand misschien aan boord?”, fluistert kapitein Pepe zacht. Jullie horen het vreemde klakkende geluid, maar kunnen er niets van maken – tot Charly plotseling uitroept: “Help, krabben aan boord!”

In hoog tempo loopt een krab naar jullie toe! Zijn scharen veroorzaken het klakkende geluid waar kapitein Pepe ‘s nachts zo onrustig van werd. Hij kruipt langs de mast omhoog, valt op jullie neer en springt om de beurt op jullie hoofden. Daarbij knijpt hij jullie neus en oren dicht en houdt zijn scharen voor jullie ogen. Jullie kunnen je nauwelijks nog concentreren en zijn alleen maar bezig om de krab kwijt te raken!

*Lees nu de regels bij hoofdstuk E in de handleiding.*



SCHATKIST 3



Eindelijk is het jullie gelukt om het vervelende dier overboord te gooien. “Waar kwam die ineens vandaan?”, klaagt Mia, wiens vacht er nogal verward uitziet. “Ik kan het gevoel niet van me afschudden dat we deze overlast te danken hebben aan madame Goudtand”, moppert Kapitein Pepe grimmig. Dat hadden jullie wellicht zelf ook al gedacht.





## Hoofdstuk 10



“Na deze schok heb ik wat versterking nodig, hoe zit het met jullie?”, vraagt Charly en hij trekt de kist met bananen tussen jullie in. Jullie zijn nog maar net aan het eten, als jullie het veelbetekenende klakkende geluid opnieuw horen. Ja hoor: de krab is alweer aan dek en begint jullie te plagen.



KAART 11



Het duurde gelukkig niet lang voordat jullie de krab weer zijn kwijtgeraakt. Jullie hebben echter nauwelijks tijd om diep adem te halen, want tot overmaat van ramp ontdekken jullie een orkaan aan de horizon die jullie kant opkomt. Charly schuift de kist met bananen snel opzij en jullie zetten koers naar het krabbeneiland. Jullie moeten je echt haasten om niet in de orkaan terecht te komen!





## Hoofdstuk 11



Wat een geluk! De orkaan is aan jullie voorbij gegaan. Als Oscar na een tijdje, “Ahoi! Krabbeneiland in zicht!” roept, zijn jullie benieuwd welk magisch voorwerp van de ‘Schat der zeven’ jullie daar kunnen verwachten.

Maar helaas grijpt er iets, of liever iemand, in. Terwijl jullie langs de kust van het krabbeneiland varen, horen jullie het bekende klakkende geluid van de krab en plots duikt ook de gigantische octopus uit de golven op! De krab afweren en tegelijk met het kanon meloenen en kokosnoten op de octopus afvuren, kost jullie alles wat jullie hebben.



KAART 12



“Verdwij, jij verdraaid ding!”, scheldt Tuga en ze geeft de krab een flinke stoot. Daarbij valt het beeldje van de krab onder haar schild uit, waar ze het had verstopt. Bij het oppakken, stopt de schildpad kort. “Wat zijn dat voor kleine gaatjes in de krabbenscharen? Is dit misschien een fluit?” Zonder lang na te denken, houdt Tuga een schaar bij haar mond en blaast er met alle kracht in. Er klinkt een mysterieuze, hoge fluittoon. De krab, die net klaar is om weer aan te vallen, bevriest in zijn beweging, wankelt achteruit en valt terug in de zee. “Je hebt de krab op de vlucht gejaagd, hoera!”, juicht Mia.

Maar dat is niet het enige wat er gebeurt: plotseling verrijst voor jullie een machtige rotswand uit de zee. In het midden bevindt zich een opening waar jullie recht naartoe varen. Jullie komen in een grot terecht. De octopus blijft achter.



Van het ene moment op het andere zijn jullie gehuld in duisternis. Er heerst spookachtige stilte en de *MELODY* glijdt geruisloos vooruit. “Daar verderop licht iets groens op. Zien jullie dat ook?”, fluistert Charly zachtjes. “Oh nee, als dat madame Goudtand is ...”, fluistert ook Oscar bang. “Dan zal ze ons leren kennen!”, antwoordt kapitein Pepe strijdlustig. Maar het groene iets waar jullie naartoe varen, blijkt een grote hoed te zijn, die op een stenen zuil in het water troont. Hij gloeit magisch groen en jullie weten meteen dat het hier weer om een voorwerp van de ‘Schat der zeven’ gaat. Kapitein Pepe haalt de ring tevoorschijn en de hoed zweeft naar de boot, direct op het hoofd van kapitein Pepe. Zonder te stoppen, vaart de *MELODY* de grot uit, terug naar open zee. Omdat het felle daglicht zo verblindend is, knijpen jullie je ogen dicht. Op dat moment duikt de octopus weer op. Hij ziet dat jullie in het bezit zijn van de hoed en geërgerd slaat hij met zijn tentakel op het water, zodat het opspat. “Wacht maar! De kostbaarste schat krijgen jullie niet! Zonder de magische spiegel hebben jullie geen schijn van kans tegen madame Goudtand!”, roept hij hen nog toe, voordat hij kwaadaardig lacht en in het water verdwijnt, om nooit meer gezien te worden.

Ook al weten jullie niet zeker waar de octopus het over heeft, jullie zijn blij dat hij weg is. Maar zo snel als hij verdwenen is, stijgen er dikke mistwolken uit de zee op en even later kunnen jullie geen hand meer voor ogen zien ...

11





# DEEL 5: Dwalend in de mist

## Hoofdstuk 12



Door de dichte mist zijn jullie snel je oriëntatie kwijt. Jullie kunnen elkaar nauwelijks zien of de positie van de riemen onderscheiden. “Tuga, wat zegt het kompas?”, vraagt kapitein Pepe. Ergens vandaan klinkt Tuga’s stem: “Het kompas doet heel gek! Het stopt niet met draaien!” “Helaas madame Goudtand, wij zijn niet voor een gat te vangen! Ik kan de *MELODY* nog steeds navigeren, je mist houdt ons niet tegen!”, roept kapitein Pepe en vliegt naar boven in de scheepsmast.

Gelukkig gloeit de toverhoed op het hoofd van kapitein Pepe zo fel dat je de kapitein op enkele meters afstand nog kunt zien. Jullie luisteren goed naar zijn aanwijzingen en varen verder - nog geconcentreerder dan bij normaal zicht.

*Lees nu de regels bij hoofdstuk F in de handleiding.*



SCHATKIST 4

*Wanneer jullie fase 3 (Schip ahoi!) hebben beëindigd:*





## Hoofdstuk 13



Je zo lang concentreren, is inspannend. Daarom besluit Charly na een tijdje dat hij weer een kleine versterking nodig heeft. Hij weet nog precies waar hij de kist met bananen naartoe heeft geschoven toen jullie op weg waren naar het krabbeneiland. Voorzichtig tast hij door de mist en na even zoeken, vindt hij de kist. Tevreden trekt hij deze achter zich aan en zet hem zo neer, dat hij er makkelijk en op elk moment een banaan uit kan halen. Maar vanwege de mist valt het hem niet op dat de kist nu vreselijk in de weg staat, wanneer jullie van roeispaan willen wisselen.



KAART 13



Bats! “Auw! Wie heeft deze verdraaide kist hier neergezet?”, klaagt Bob nadat hij zich vreselijk heeft gestoten. Als hij Charly’s gezicht kon zien, wist hij meteen wie de dader was. Maar nu zucht hij alleen maar en maakt werk van de kist. Om te voorkomen dat anderen gewond raken, tast hij blindelings een weg naar de kombuis en bergt de kist daar veilig op. Deze kist zal vanaf nu geen problemen meer opleveren.



## Hoofdstuk 14



Heel langzaam begint de mist op te trekken. Terwijl jullie benedendeks nog aan het worstelen zijn met slecht zicht, kan Kapitein Pepe van boven in de mast al weer wat herkennen. Ingespannen zoekt hij de omgeving af. “Ahoi, eiland in zicht!”, roept hij opgewonden. “Ook het kompas vlakt af!”, juicht Tuga blij. Maar er is nog een ander geluid te horen: het klakken van de krab! Snel probeert Tuga het beeldje van de krab onder haar schild vandaan te halen, maar nog voordat ze daarin slaagt, danst de krab al op jullie hoofden.





Eindelijk is het Tuga gelukt. Zodra de hoge fluittoon klinkt, vlucht de krab terug de zee in.

Aangekomen bij het eiland is de mist volledig opgetrokken. Jullie besluiten het kompas te volgen en komen bij enkele grillige rotsen. Eentje ziet eruit als een lelijk piratengezicht en Oscar krijgt er rillingen van. Hij vindt het hier maar griezelig. “Kijk eens, dat grijnzende gezicht draagt een ooglapje!”, lacht Mia verrast. In een mum van tijd is Charly op de rotsen geklommen en heeft hij het lapje ervan afgehaald. “Zou het een deel van de schat zijn?”, vraagt kapitein Pepe zich af. “Oh, ik zou graag een ooglapje hebben”, antwoordt Oscar blij. Hij pakt het en zet het op. Kapitein Pepe slaat met zijn vleugels en kijkt besluiteloos om zich heen. Wat moet hij doen? Verder zoeken of omkeren? “Help, een geest! Een geest, daar, naast de boom!”, roept Oscar geschrokken. Jullie kijken allemaal naar de boom, maar zien niets - en al helemaal geen geest. “Joh Oscar, hou op met die onzin!”, moppert kapitein Pepe ongeduldig en keert zich naar de schildpad. “Tuga, wat geeft het kompas aan?” “Nee, nee, daar is echt een geest!”, protesteert Oscar en trekt het ooglapje naar beneden. Maar niemand let op hem - behalve Tuga. “Oscar, geef me dat ooglapje eens! Misschien heeft het ook magische krachten?” Tuga onderzoekt het ooglapje als plotseling op de zwarte stof een oog verschijnt. Jullie zien het allemaal. Als de bliksem pakt kapitein Pepe het ooglapje, zet het op en weet direct niet meer welk van zijn twee piratenogen hij moet geloven ...

14





## DEEL 6: Spookuren

### Hoofdstuk 15



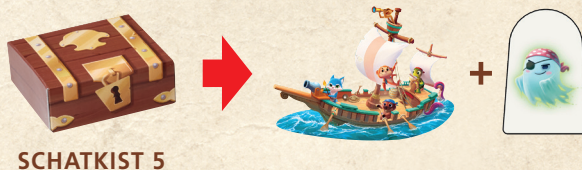
Met het ooglapje ziet kapitein Pepe inderdaad een geest. En het is niet zomaar een geest. Het is de geest van de legendarische Ghosty Mac Buh - in hoogst eigen persoon! Van verbazing valt kapitein Pepe's snavel open. "Wat is dat? Wat zie je?", willen jullie allemaal weten. Ghosty Mac Buh grijnst brutaal en zweeft naar jullie toe. Een ijskoude teug lucht doet de rillingen over jullie rug lopen. Kapitein Pepe heeft zich weer herpakt en zegt: "Mag ik voorstellen: Ghosty Mac Buh." Dan draait hij zijn hoofd opzij en praat met iemand die jullie niet kunnen zien. "Wat doe jij hier? Ik dacht dat jij dood was!", zegt kapitein Pepe verbaasd tegen de geest. "Ik kan pas in vrede rusten, rusten, rusten ... als ik de 'Schat der zeven, zeven, zeven' ..., mee kan nemen in mijn graf, graf, graf ...!" antwoordt hij met een galmende echo.

Geschrokken kijken jullie om je heen. Jullie kunnen Ghosty Mac Buh weliswaar niet zien, maar jullie horen wel zijn stem en voelen wel degelijk de ijzige kou die van hem uitgaat. "Ik was de meest succesvolle en gevreesde piraat aller tijden, tijden, tijden ... Duizenden jaar geleden heb ik de schat in de wereldzeeën verstopt, verstopt, verstopt ... zodat niemand anders hem kon bezitten, bezitten, bezitten ... Maar de gedachte eraan laat me niet los, los, los ... ik wil, nee, ik moet hem weer hebben, hebben, hebben ...! En zoals ik zie, zie, zie ..., heb jij een paar van de magische voorwerpen bij je, bij je, bij je ...!" Ghosty Mac Buh kijkt hebbertig naar de hoed, het ooglapje en de gouden ring om de houten poot van kapitein Pepe. "We willen de 'Schat der zeven' redden van madame Goudtand. We moeten voorkomen dat ze zo machtig wordt dat ze alleen gaat heersen over hemel, water en aarde", legt Kapitein Pepe uit. "Ach, echt, echt, echt ...? Hm, dat zou ik ook niet leuk vinden, vinden, vinden ...", antwoordt Ghosty Mac Buh nadenkend. "Nemen jullie mij mee, mee, mee ...? Misschien kan ik jullie helpen, helpen, helpen ..." Kapitein Pepe weet niet of dat een goed idee is, maar hij weet ook dat hij de geest toch niet kan tegenhouden. "Goed, maar je raakt de magische voorwerpen met geen vinger aan, begrepen? Het is nu belangrijk dat ze niet in het bezit komen van madame Goudtand. Daarna zien we wel weer verder!", besluit hij.



Met gemengde gevoelens gaan jullie terug aan boord en maken jullie je klaar om te vertrekken. Jullie willen in geen geval de geest tegen het 'lijf' lopen, want vooral erdoorheen lopen, voelt gewoon afschuwelijk aan! Maar het gaat stormen, en reusachtige golven verhinderen jullie doorvaart.

*Lees nu de regels bij hoofdstuk G in de handleiding.*



## Hoofdstuk 16



“Hé kapitein, zeg eens tegen deze Ghosty Mac Buh dat hij ons met rust moet laten!”, moppert Mia. “Ja, inderdaad! Als hij niet ophoudt met om ons heen te zweven en ons te plagen, raak ik geen roeispaan meer aan!”, foertert Charly. Jullie mompelen instemmend, want jullie zijn allemaal geërgerd door de onverwachte ijsskoude rillingen en om de beurt weigeren jullie om verder te roeien. Kapitein Pepe spreekt de geest aan, maar die lacht jullie alleen maar uit. “Luister gewoon naar mijn commando’s, ik zeg jullie waar hij is!”, belooft kapitein Pepe.



*Wanneer jullie fase 3 (Schip ahoi!) hebben beëindigd:*





## Hoofdstuk 17



Inmiddels is het nacht geworden. De kou die uitgaat van Ghosty Mac Buh wordt naarmate het donkerder wordt, steeds erger. De volle maan doopt bovendien alles onder in een spookachtig licht en in combinatie met de streken die de geest blijft uithalen, is het echt griezelig aan boord van de *MELODY*. Jullie zijn op van de zenuwen en schrikken jullie continu een hoedje.

**Lees nu de regels bij hoofdstuk H in de handleiding.**



KAART 14

**Wanneer jullie fase 3 (Schip ahoi!) hebben beëindigd:**



## Hoofdstuk 18



“Oh nee, nu komt ook nog mist op!”, zucht kapitein Pepe. “Ghosty Mac Buh, je mag mijn bemanning echt niet zoveel afleiden. Je wilt toch niet dat madame Goudtand de laatste magische voorwerpen van de ‘Schat der zeven’ te pakken krijgt, of wel?”, bezweert hij de geest indringend. “Wie weet wat er gebeurt, gebeurt, gebeurt ...?”, antwoordt Ghosty Mac Buh en haalt zijn schouders op. Kapitein Pepe kan zich geen zorgen meer maken over de onbetrouwbare geest, vooral omdat hij moeilijk te zien is in de mist. Hij moet zich concentreren op het navigeren van de *MELODY* omdat het kompas weer alle kanten opdraait.





Na wat een eeuwigheid lijkt te zijn, heeft Ghosty Mac Buh de lol van het plagen verloren. In ieder geval krijgen jullie het niet meer op de meest onverwachte momenten ijskoud en als kapitein Pepe naar hem op zoek gaat, kan hij hem nergens vinden. Waarschijnlijk moet ook de geest van de legendarische Ghosty Mac Buh ooit slapen.

In het ochtendgloren lost de mist op en jullie voelen de eerste warme zonnestralen van de dag. “Het kompas werkt weer!”, meldt Tuga hardop. Hoewel jullie moe zijn, montert deze informatie jullie op en gaan jullie zonder onderbreking verder met roeien.

Plots klinkt er een luide ‘klonk’. Er is iets tegen de boeg van het schip gestoten. Jullie werpen een blik over de reling en zien een gouden verrekijker in het water. Deze ligt net boven de zeespiegel op een stenen zuil, die zich oneindig ver in de diepte uitstrekt. Met behulp van de ring laat kapitein Pepe de verrekijker aan boord zweven. Het lijkt erop dat jullie nog een magisch voorwerp van de ‘Schat der zeven’ hebben gevonden. Vol belangstelling pakt Oscar de verrekijker en kijkt uit over de zee. “Ik kan mijlenver zien! Zo veel verder dan met mijn eigen verrekijker. Ongelooflijk!”, juicht hij enthousiast en draait in het rond. Hij stopt in het midden van de beweging. “Ahoi, ik zie een ander piratenschip!” En niet lang daarna: “Help, het is de **ZEEDUIVEL!** We koersen rechtstreeks op madame Goudtand af!” Panisch laat Oscar de kijker zakken, zijn ogen wijd opengesperd.

18





# DEEL 7: Kanon in gereedheid. Klaar? Vuur!

## Hoofdstuk 19



“Eerst moeten we alle magische voorwerpen die we hebben, veilig opbergen. Bob, bedenk iets!”, beveelt kapitein Pepe de bever. “Breng het kanon in positie en verzamel alle munitie die we nog hebben. Oscar, jij blijft de *ZEEDUIVEL* in de gaten houden en houdt ons op de hoogte van wat er gebeurt!”

Zo gezegd, zo gedaan. Jullie doen snel wat jullie is opgedragen terwijl kapitein Pepe het overzicht behoudt.

Bob heeft van rondslingerende planken en platen snel een stevige schatkist getimmerd. Daarin zitten nu alle zes magische voorwerpen: de ring, het kompas, het beeld van de krab, de hoed, het ooglapje en de verrekijker. De *ZEEDUIVEL* is zo dichtbij dat je hem met het blote oog kunt zien. Bob sluit de schatkist met een groot hangslot en verstopt hem onder de bananen in de kombuis. Nog net op tijd geeft hij de sleutel aan kapitein Pepe, want precies op dat moment beginnen madame Goudtand en haar rattenbemanning kanonskogels op de *MELODY* af te vuren! “Probeer de kanonskogels van madame Goudtand te vangen en te verzamelen!”, roept Mia, “Onze munitie van kokosnoten en meloenen zal niet eeuwig meegaan, we kunnen de kogels goed gebruiken!”

*Lees nu de regels bij hoofdstuk 1 in de handleiding.*



*Wanneer jullie fase 3 (Schip ahoi!) hebben beëindigd:*





## Hoofdstuk 20



Hoewel jullie voortdurend rondvliegende kogels moeten ontwijken en jullie eigen kanon moeten bijladen, hebben jullie de situatie eerst goed in de hand en kunnen jullie madame Goudtand het hoofd bieden. Tot jullie plotseling het vertrouwde klakkende geluid horen aan boord van de *MELODY*.

De krab ...! Die kunnen jullie nu echt niet gebruiken!



KAARTEN 18-20



“Mia, voorzichtig!”, roept Charly. Hij werpt zich op haar en beiden rollen over het dek. Waar Mia net stond, zit nu een enorm gat. Net daarvoor doorboorde de kanonskogel ook nog het grootzeil. Bob grijpt zijn gereedschapskist en duikt onder dek om te kijken of de kogel in de laadruimte een lek heeft veroorzaakt. De krab is verdwenen, maar jullie situatie wordt steeds benarder!

20



## Hoofdstuk 21



“En, Pepe? Geef je het op!?”, de dreunende stem van madame Goudtand dondert over jullie heen. “Nog één voltreffer en de *MELODY* gaat ten onder. Is dat wat je wilt? Geef mij de magische voorwerpen van de ‘Schat der zeven’ en ik laat jullie schip intact, zo niet ... jammer voor de bemanning.” En met een boze blik op Mia: “... of misschien niet!” Haar boze grijns gaat door merg en been. “Droom fijn verder, de voorwerpen krijg je niet, jij gemene ellendeling! Als de *MELODY* zinkt, zinkt ook alles wat we hebben van de ‘Schat der zeven’. Dat zou niet zo slim zijn, toch?”, kaatst een strijdvandige kapitein Pepe terug. Madame Goudtand trekt een gezicht. Dan lijkt ze plotseling afgeleid te zijn: ze kijkt opzij en mompelt iets. Haar woorden zijn niet te verstaan, daarvoor is ze te ver weg. Kort daarna keert ze zich weer naar jullie toe en geeft opnieuw het commando om te vuren.



Het duurt maar even en jullie weten wat, of eigenlijk wie haar afleidde. Terwijl jullie alles op alles zetten om niet ten onder te gaan in de regen van kanonskogels, worden jullie omringd door een ijzige wind en de stem van Ghosty Mac Buh: “Hallo vrienden, vrienden, vrienden ..., het spijt me, maar ik geloof, geloof, geloof ..., met madame Goudtand kom ik eerder bij mijn schat, schat, schat ... Ze is gewoon sterker, sterker, sterker ...!”

“Jij verrader!”, sist kapitein Pepe in de richting van Ghosty Mac Buhs stem. Zonder ooglapje kan hij de geest niet zien en voor jullie is het nu nog moeilijker om het kanon te bedienen, jullie te verdedigen en jullie niet door Ghosty Mac Buh uit jullie concentratie te laten brengen.



KAARTEN 21-23



Totaal onverwacht stopt madame Goudtand met vuren. Jullie kunnen jullie geluk nauwelijks op als jullie zien dat de ratten aan boord van de *ZEEDUIVEL* hun positie bij de kanonnen verlaten en het schip weer op koers brengen. En inderdaad - de *ZEEDUIVEL* draait om. Kapitein Pepe staat op het punt zijn vleugel in overwinning op te steken wanneer madame Goudtand op de achtersteven van haar schip verschijnt, haar hand opheft en vrolijk naar jullie zwaait. “Jullie zijn gewoon niet de moeite waard om mijn tijd aan te verspillen! Tot ziens, Pepe!” Verward laat kapitein Pepe zijn half geheven vleugel weer zakken. Er klopt iets niet ... Ghosty Mac Buh lijkt er ook niet meer te zijn. Als door een wesp gestoken, vliegt kapitein Pepe naar de kombuis en ziet daar de rotzooi: overal liggen bananen, het hangslot op de schatkist hangt open en alle magische voorwerpen zijn ... weg! “NEEEEE!!! Dat kan toch niet waar zijn! Dat roofzuchtige monster heeft ons bedrogen!” Woedend geeft kapitein Pepe de ene banaan na de andere een trap, maar dat zorgt er natuurlijk niet voor dat de voorwerpen van de ‘Schat der zeven’ terugkomen. Terneergeslagen zakken jullie op de grond. Was het allemaal voor niets?



“Hallo, kan iemand me helpen?”, klinkt ineens Mia’s stem van beneden. Verbaasd kijken jullie over de reling en jullie zien Mia zwemmen in het water. Ze houdt iets verborgen in haar poot. Charly helpt haar aan boord en ze schudt haar natte vacht uit. “Wat is er aan de hand? Madame Goudtand is weg, waarom zijn jullie niet blij?” “Ja, ze is weg, maar met haar ook alle magische voorwerpen”, legt Tuga uit. “O nee, dan heb ik toch goed gezien ... Luister - tijdens het tumult ben ik abgeseild en stiekem naar de *ZEEDUIVEL* gezwommen Ik wilde de magische spiegel zoeken waar de octopus het over had. Ik ken de boot tenslotte goed. Toen ik weer terug wilde, hoorde ik het klakken van de krab en zag ik hoe deze naar madame Goudtand liep. Ik kon het niet goed zien, maar het leek erop dat ze de magische hoed op haar hoofd had. En de andere voorwerpen had ze ook bij zich.” “Dat stomme beest. Met haar scharen heeft ze het hangslot gekraakt en Ghosty Mac Buh heeft ons afgeleid. Dat was allemaal een spel van madame Goudtand. Nu heeft ze de macht over hemel, water en aarde!” Vertwijfeld trekt kapitein Pepe aan zijn veren. “Wacht! Dat gebeurt alleen als ze alle zeven magische voorwerpen in haar bezit heeft ...”, zegt Mia met een glimlach. Ze laat haar zien wat ze in haar pootje houdt: een kleine, gouden handspiegel.

“Mia, jij bent de beste!”, schreeuwt Charly blij. “Ahoi madame Goudtand, je hebt nog niet gewonnen!” Kapitein Pepe klopt Mia op de schouders. Het antwoord is een ijselijke schreeuw van ver weg die de *MELODY* doet trillen. Het lijkt erop dat madame Goudtand zojuist heeft ontdekt, dat ze de magische spiegel kwijt is ...

21





## Deel 8: De grote strijd

### Hoofdstuk 22



Oscar staat met zijn verrekijker in het kraaiennest en houdt de *ZEEDUIVEL* in het oog. Jullie houden er rekening mee dat madame Goudtand terugkomt om de handspiegel terug te krijgen. Dat maakt jullie niets uit, want jullie willen toch de andere voorwerpen van de ‘Schat der zeven’ heroveren. En madame Goudtand overtreft zelfs jullie verwachtingen: omdat de *ZEEDUIVEL* te langzaam bij jullie komt, springt ze in de zee en zwemt ze jullie in een enorm tempo en met felle gebaren tegemoet.

Tuga probeert ondertussen snel te achterhalen wat het magische vermogen van de spiegel is. “De octopus zei dat de spiegel de kostbaarste schat was en dat we zonder de spiegel geen kans zouden hebben tegen de verlamdende blik van madame Goudtand. Nu hebben we de spiegel en dus ook de kans om haar te overwinnen – maar hoe?” Tuga zoekt en zoekt en draait daarbij de spiegel heen en weer in het zonlicht. En dan krijgt ze het reddende idee.

Madame Goudtand komt steeds dichterbij en hoewel jullie proberen haar met de roeipanen op afstand te houden, kunnen jullie niet verhinderen dat ze aan boord komt en al snel aan dek van de *MELODY* staat. Zo dichtbij hebben haar ogen werkelijk een verlamdend effect, maar Tuga weet hoe jullie dat kunnen verhinderen. Jullie moeten madame Goudtand verblinden met de spiegel, zodat ze zich van jullie moet afwenden!

*Lees nu de regels bij hoofdstuk J in de handleiding.*



SCHATKIST 7

*Wanneer jullie fase 3 (Schip ahoi!) hebben beëindigd:*





## Hoofdstuk 23



Op deze wijze houden jullie de krokodil in bedwang. Nu komt echter ook de *ZEDUIVEL* steeds dichterbij en de ratten komen hun kapitein te hulp. Snel schieten ze de ene kanonskogel na de andere op jullie af.



Madame Goudtand kijkt kapitein Pepe boos aan, maar hij slaagt erin haar blik te weerstaan. “Wat denken jullie wel niet - mijn eigendom stelen? Geef me meteen mijn spiegel terug, jij nep-piraat!” “In tegenstelling tot jou hebben we de andere magische voorwerpen allemaal zelf gevonden, de grootste dief ben jij!”, antwoordt jullie kapitein en verblindt madame Goudtand met de spiegel. Vloekend went ze haar blik af.

23





## Hoofdstuk 24



Inmiddels is de *ZEEDUIVEL* dicht bij de *MELODY* gekomen en beginnen de ratten enterhaken bij jullie aan boord te gooien. Enkele bemanningsleden van de krokodil zwemmen naar jullie toe en proberen op de romp van de *MELODY* te klimmen. Madame Goudtand laat een bulderend gelach horen. “We nemen gewoon jullie hele schip mee, of jullie willen of niet. Bereid jullie maar vast voor op een leven als mijn gevangenen! Een kort en zeker geen aangenaam leven, dat moge duidelijk zijn!” Maar zo snel geven jullie niet op. Bob verdeelt messen en gereedschap en telkens wanneer een enterhaak vasthaakt, knippen jullie het touw ervan door en duwen de ratten terug in het water.



*Lees nu de regels bij hoofdstuk K in de handleiding.*



*Wanneer jullie fase 3 (Schip ahoi!) hebben beëindigd:*





## Hoofdstuk 25



Jullie strijd duurt voort. Soms lijkt het alsof madame Goudtand aan de winnende hand is, dan staan jullie zelf weer voor de overwinning. En nu verschijnt ook nog Ghosty Mac Buh in het midden. Zijn aanblik is op het eerste moment zo overweldigend dat jullie allemaal even onbeweeglijk staan.

Hij is niet alleen duidelijk zichtbaar, hij draagt, op de spiegel na, alle magische voorwerpen van de 'Schat der zeven': de ring aan zijn vinger, het kompas in zijn ene hand en het beeld van de krab in zijn andere, de hoed op zijn hoofd, het ooglapje op zijn gezicht en de verrekijker aan een riem om zijn nek. Door de gebundelde magie van de voorwerpen straalt de geest alsof hij zelf van puur goud is gemaakt. "Geef me de spiegel, spiegel, spiegel ... Dan heb ik hem eindelijk weer, weer weer ... - de 'Schat der zeven, zeven, zeven' ...!", roept Ghosty Mac Buh naar kapitein Pepe. "Nee, geef hem aan mij!", gilt madame Goudtand hysterisch, "Ghosty Mac Buh mag niet degene zijn die de voorwerpen van de schat verenigt! Dat is mijn schat, hij is van mij! Ik wil de heerser zijn over hemel, water en aarde. Alleen ik! Niemand anders!" Is iedereen hier helemaal gek geworden? Kapitein Pepe omklemt de spiegel met alle kracht. Zowel madame Goudtand als Ghosty Mac Buh naderen hem dreigend. Help jullie kapitein!



Samen hebben jullie de spiegel verdedigd en hij is nog steeds in jullie bezit. Woedend werpt madame Goudtand zich nu op Ghosty Mac Buh. Deze stomme geest schopt al haar plannen in de war. Wat denkt hij wel niet? Tussen de twee ontstaat een wild gevecht. Daarbij glijdt de ring ongemerkt van de vinger van Ghosty Mac Buh - rechtstreeks voor de poten van kapitein Pepe. Hij pakt hem snel op en zoekt de blik van de schildpad. Ze denken allebei hetzelfde en ze begrijpen elkaar zonder woorden. Tuga knikt en glimlacht.



Vervolgens heft kapitein Pepe de ring op en richt deze op de twee vechtersbazen. De ene na de andere schat komt langzaam los van Ghosty Mac Buh en zweeft naar kapitein Pepe. Als de geest en madame Goudtand merken wat er gebeurt, is het al te laat: rondom kapitein Pepe heeft zich een grote spiraal gevormd die naar boven stijgt en waarin de zeven magische voorwerpen steeds sneller draaien. Ghosty Mac Buh probeert de spiraal achterna te vliegen en wordt daarbij zelf in de spiraal gezogen. Met een oorverdovende knal ontaardt het bouwwerk zich hoog in de lucht in een groene fonkelende bliksem en een regen van gouden vonken valt sissend in zee. Madame Goudtand is verdwenen, net als de *ZEEDUIVEL* en de hele rattenbemanning.

Jullie vallen elkaar juichend in de armen. Het is jullie gelukt! Jullie hebben de strijd tegen madame Goudtand gewonnen en de ‘Schat der zeven’ voor altijd gered. Dat was een waar meesterwerk!



**EINDE**



## EPILOOG



Jullie liggen in jullie kooien en slapen als ossen. In het ochtendgloren schommelt de *MELODY* zachtjes op het rustige water wanneer jullie plotseling worden gewekt door een schreeuw van Oscar. “Ahoi! Haven in zicht! Bakboord, drie zeemijlen vooruit!”

Het is dezelfde haven waar jullie enige tijd geleden de kist met bananen hebben gekocht en Charly staat erop dat jullie daar eerst naartoe gaan: hij heeft ongeloflijke honger en trek in bananen. De handelaar herkent jullie. “Hallo! Wat fijn om jullie te zien. Jullie reputatie snelt jullie vooruit en we zijn allemaal blij dat jullie madame Goudtand hebben overwonnen!” “Ja, dat was echt een avontuur!”, antwoordt kapitein Pepe trots. “Hebben jullie de legendarische Ghosty Mac Buh gezien? Wat is er met hem gebeurd?”, vraagt de handelaar nieuwsgierig. “Ik denk dat Ghosty Mac Buh eindelijk zijn vrede heeft gevonden en niet meer rusteloos hoeft rond te dolen. Toen de zeven magische voorwerpen van de ‘Schat der zeven’ samenkwamen, was hij vlakbij en werd hij op de een of andere manier zelf onderdeel van de magie”, vertelt Tuga. “Waar madame Goudtand naartoe is verdwenen, weten we niet. Zij, haar bemanning en de *ZEEDUIVEL* lijken wel in lucht te zijn opgelost.” “Aha, ik kan jullie geruststellen!”, lacht de handelaar, “Een kruidenhandelaar die hier onlangs met zijn schip voor anker heeft gelegen, is haar tegengekomen – daar waar de peper groeit! De ratten hebben haar verlaten en ik weet niet of we madame Goudtand ooit weer terug zullen zien!” “Precies daar heb ik haar naartoe gewenst! Daar waar peper groeit!”, merkt kapitein Pepe verbaasd op. Daarop moeten jullie allemaal luid lachen en ook de kapitein doet vrolijk mee.

En zo werden kapitein Pepe en zijn bemanning al tijdens hun leven legendes! Ze gingen de geschiedenis in als piraten met moed, die slim handelden en met een beetje geluk de wereld voor donkere tijden hadden behoed!