

HABA

Spielanleitung



6+

KÄPT'N PEPE SCHATZ AHOI!

NEHMT DAS RUDER IN DIE HAND UND GESTALTET NEUE ABENTEUER!



STOPP!

SCHAUT EUCH NOCH KEIN SPIELMATERIAL AN,
SONDERN LEST ZUERST IN DIESER ANLEITUNG!



Autoren: Christos Giannakoulas & Manolis Zachariadis (Goblins on Board)
Illustration: Maïa Zeidan
Redaktion: Markus Singer
Abenteuergeschichte: Imke Storch
Spieldauer: ca. 20 min je Kapitel

Öffnet die im Spiel enthaltenen Schatzkisten, den Kartenstapel und den großen Umschlag noch nicht!

Ahoi Matrosen und Matrosinnen! Ich bin Pepe und Kapitän der Melody. Ihr seid auf der Suche nach einem Abenteuer!? Dann seid ihr bei mir und meiner tierischen Crew genau richtig! Habt ihr schon von dem „Schatz der Sieben“ gehört? Nein? Na dann auf, auf, an Bord mit euch!

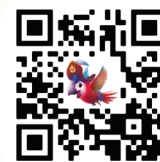
Dies ist kein gewöhnliches Spiel, sondern ein **kooperatives Legacy-Spiel** für die ganze Familie. Gemeinsam mit Käpt'n Pepe und seiner Crew erlebt ihr ein **großes Abenteuer in 25 Kapiteln**. Anders als bei einem normalen Brettspiel, verändert ihr das Spiel von Partie zu Partie und **individualisiert es mit Stickern**.

Ein Teil des Spielmaterials ist noch geheim und versteckt – ihr dürft es euch auf keinen Fall anschauen: Das betrifft das Abenteuerbuch, den großen Umschlag, die Schatzkisten und den kleinen Kartenstapel. **Legt diese Dinge jetzt erst einmal unbesehen beiseite.**

Auch diese Spielanleitung ist besonders: Sie leitet euch Schritt für Schritt durch das Einführungsspiel und enthält die Spielregeln für alle 25 Kapitel.

Wichtig: Blättert nicht durch diese Spielanleitung oder das Abenteuerbuch. Lest immer nur so weit, wie es die Anweisungen vorgeben.

Die Spielregeln für das Einführungsspiel und das Grundspiel könnt ihr euch auch in folgendem Video anschauen:

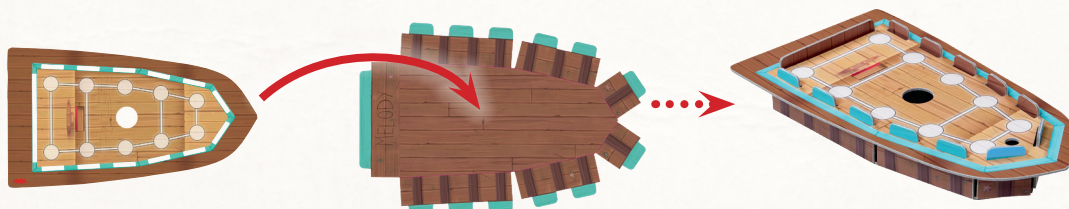


Vor dem ersten Spiel

Drückt vorsichtig folgendes Spielmaterial aus dem großen Klapptableau heraus: 2 große Schiffsteile (Deck und Rumpf), 1 dreieckiger Ablageplan, 1 Ringplättchen und 15 Daumen-hoch-Plättchen.

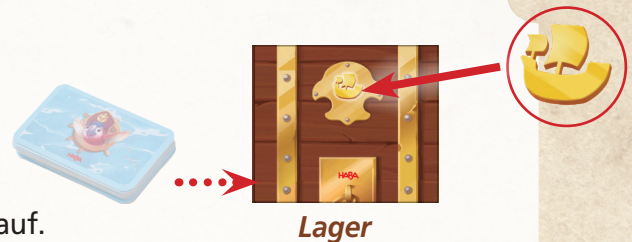
1. ZUSAMMENBAU DES SCHIFFS

Hierfür braucht ihr Deck und Rumpf. Klappt die Seitenteile des Rumpfes nach oben. Steckt die türkisfarbene Reling des Rumpfes vorsichtig Stück für Stück durch die Schlitze des Decks. Beginnt am Heck, also hinten. Ihr müsst das Schiff nur einmal aufbauen. Nach dem Spielen könnt ihr das Schiff im großen blauen Fach der Spieleschachtel verstauen.



2. DIE LEGACY-KARTEN

Der kleine Kartenstapel ist euer Legacy-Deck.
Verstaut es **unbesehen und ohne es zu mischen** in
der Schatzkiste mit dem Schiff-Symbol. Dies ist euer **Lager**.
Hier bewahrt ihr alle noch nicht freigespielten Legacy-Karten auf.



3. EURE SCHATZSAMMLUNG

Schlagt das Abenteuerbuch **in der Mitte** auf.
Trennt das Doppelblatt vorsichtig aus dem Abenteuerbuch
heraus. In dieses kleine Falblatt werdet ihr eure
Schatz-Sticker kleben. Es ist eure **Schatzsammlung**.



Spielinhalt



Spielanleitung



Abenteuerbuch
(Noch nicht lesen!)



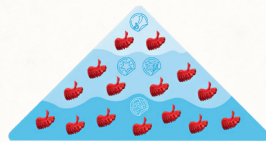
Schatzsammlung



Schiff „Melody“



Schatzkarte



Ablageplan



15 Daumen-hoch-Plättchen



Sanduhr



5 Crewmitglieder



5 Ruder



Holzkugel Pepe



Ringplättchen



Umschlag
(Noch nicht öffnen!)



Schatzkisten
inkl. Lager
(Noch nicht öffnen!)



Legacy-Deck
(Noch nicht anschauen!)
(im Lager platziert)



Seid ihr bereit für euer erstes Abenteuer? Im folgenden Abschnitt werde ich euch alles erklären, was ihr für euer Einführungsspiel wissen müsst. Nur mit Teamwork und Übung werdet ihr das Schiff schnell und sicher steuern können. Um nicht vom Kurs abzukommen, müssen alle Crewmitglieder neben ihrem Ruder stehen. Durch Wind und Wetter, schlechte Sichtverhältnisse oder eine stürmische See mit hohen Wellen wird das nicht immer einfach sein. Doch zusammen mit euch wird unsere Crew das meistern!

STOPP! Lest jetzt im Abenteuerbuch die ersten zwei Absätze des Prologs. Lest anschließend hier weiter.

Einführungsspiel

Für das erste Spiel braucht ihr folgendes Spielmaterial:



Melody (euer Schiff)



Abenteuerbuch



Käpt'n Pepe



Charly



Bob



Oscar



Tuga



Legt alles andere wieder zurück in die Schachtel.

SPIELAUFBAU

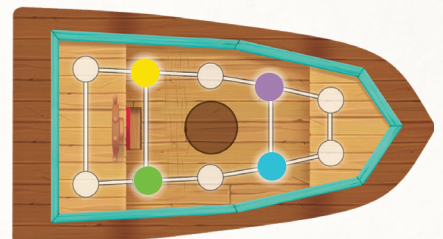
1. Stellt die *Melody* in die Tischmitte, sodass ihr sie alle gut erreichen könnt.
2. Stellt nun die Crewmitglieder auf die farblich passend markierten Felder auf dem Schiff.
3. Lehnt als Nächstes die Ruder so an die Reling an, dass sie neben folgenden Feldern schräg auf Schiff und Tisch aufliegen.

Hinweis: Da die Positionen der Crewmitglieder und Ruder später mit denselben Karten bestimmt werden, sind sowohl Ruder als auch Crewmitglieder auf den Karten mit Farbpunkten dargestellt.

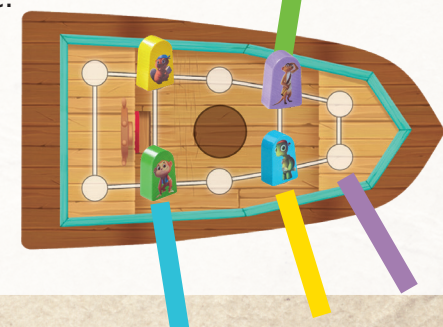
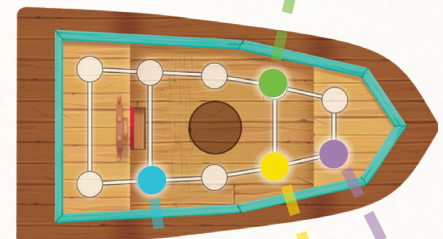
4. Wer zuletzt im Wasser war, ist Startspieler:in und bekommt Pepe.

Euer Schiff inklusive Crew und Ruder sollte nun so aufgebaut sein:

2.



3.



SPIELZIEL

Ihr müsst die Crewmitglieder so auf dem Schiff bewegen, dass sie neben den jeweils farblich passenden Rudern stehen.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch hat Pepe? Du beginnst und darfst ein beliebiges Crewmitglied bewegen. Dabei gelten aber folgende Bewegungsregeln:

- > Du musst das Crewmitglied auf ein **benachbartes und freies Feld** ziehen. Felder, zwischen denen eine weiße Linie verläuft, gelten als benachbart.
- > Auf jedem Feld darf immer **nur ein Crewmitglied** stehen.
- > Du darfst das Crewmitglied immer **nur um ein Feld** bewegen. Daher darfst du **keine Crewmitglieder überspringen**.

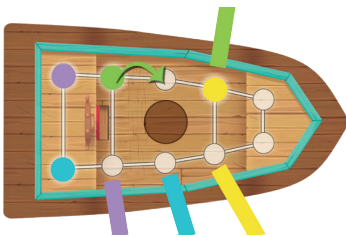
Anschließend gibst du Pepe im Uhrzeigersinn weiter und dein Zug ist beendet.

Hinweis: Auch Crewmitglieder, die schon auf ihrem richtigen Feld stehen, dürft ihr erneut bewegen. Warum ihr das machen solltet? Weil sie eventuell anderen Crewmitgliedern den Weg versperren.

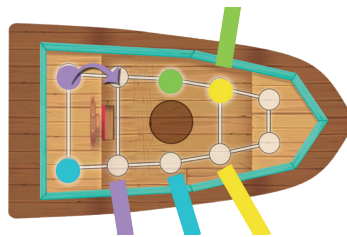


Was? Du fragst dich, wieso ich nicht beim Rudern helfe? Ich bin der Kapitän: Nur die Person, bei der ich gerade bin, darf ein Crewmitglied bewegen.

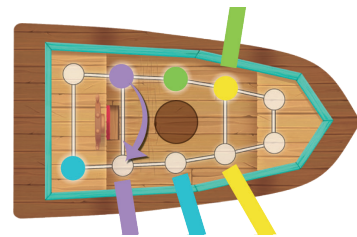
Beispiel zur Bewegung der Crewmitglieder:



1) Anne hat Pepe und ist somit am Zug. Sie würde **Oscar** gerne Richtung lila Ruder bewegen. Das ist aber nicht möglich, da alle benachbarten Felder belegt sind. Daher bewegt sie stattdessen **Charly** ein Feld zur Seite. Ihr Zug ist beendet und sie gibt Pepe an Jasmin weiter.



2) Jasmin bewegt **Oscar** auf das nun frei gewordene Feld. Anschließend gibt sie Pepe an Flo weiter.



3) Flo bewegt **Oscar** neben das lila Ruder auf das untere Feld. Somit steht **Oscar** neben seinem Ruder auf dem richtigen Feld.

SPIELENDE

Sobald alle Crewmitglieder neben ihren jeweils farblich passenden Rudern stehen, habt ihr es geschafft!

Spielt jetzt das Einführungsspiel von „Käpt'n Pepe, Schatz Ahoi!“ und versucht, alle Crewmitglieder zu den passenden Rudern zu bewegen. Sobald ihr das geschafft habt, dürft ihr den Prolog im Abenteuerbuch zu Ende lesen.

Lest erst weiter, wenn ihr das Einführungsspiel beendet habt.

Grundspiel



Sehr gut gemacht, Matrosen und Matrosinnen! Mit Mia ist unsere Crew nun komplett. Auf den folgenden Seiten werde ich euch alles erklären, was ihr zum Start eures Legacy-Abenteuers braucht.

Im Folgenden werden die Spielregeln für das Legacy-Spiel erklärt. **Lest diese erst einmal bis einschließlich Seite 8 durch.** Danach startet ihr im Abenteuerbuch mit Kapitel 1.



Das Legacy-Spiel macht am meisten Spaß, wenn ihr immer mit denselben Personen spielt. Natürlich können jederzeit Personen ein- und aussteigen, aber aus eigener Erfahrung kann ich sagen: Es geht nichts über eine eingespielte Crew!

Jedes Kapitel gliedert sich in 4 Spielphasen:

Phase 1: Storyphase

Phase 2: Alle an Bord!

Phase 3: Schiff Ahoi!

Phase 4: Schätze Ahoi!

PHASE 1: STORYPHASE

Nehmt das Abenteuerbuch und lest den Anfang des jeweiligen Kapitels laut vor.



Natürlich könnt ihr euch das jeweilige Kapitel auch vorlesen lassen. Scannt dazu einfach den QR-Code im Abenteuerbuch.

Erscheint im Abenteuerbuch folgendes Symbol?



Dann öffnet euer *Lager* und nehmt **nur die entsprechend nummerierten Legacy-Karten** heraus. Die Kartenummer steht jeweils rechts unten auf der Vorderseite jeder Legacy-Karte.

Achtet dabei darauf, dass ihr die Legacy-Karten von der „richtigen“ Seite des Legacy-Decks wegnehmt: Das ist die Seite mit Pepe auf der Legacy-Karte. Legt die Legacy-Karte mit der Nummer 0 immer wieder zurück auf das Legacy-Deck – so wisst ihr in nachfolgenden Kapiteln immer, von welcher Seite ihr neue Legacy-Karten nehmen müsst.

Diese Legacy-Karten stehen euch ab jetzt mit **allen** Karten, die ihr bereits in **vorherigen** Kapiteln bekommen habt, zur Verfügung.

Im ersten Kapitel erhaltet ihr die Legacy-Karten 1 bis 5. Diese zeigen das Schiff mit jeweils 5 farblich markierten Feldern. Diese Karten heißen **Schiffs-Karten**. Damit werdet ihr in *Phase 2: Alle an Bord!* und *Phase 3: Schiff Ahoi!* **Start- und Zielpositionen** festlegen.

Erscheint im Abenteuerbuch dieses Symbol?



Jetzt geht es weiter mit Phase 2: Alle an Bord! Legt das Abenteuerbuch nun erst einmal zur Seite. **Lest noch nicht den Text, der nach dem Symbol steht.** Ihr braucht das Abenteuerbuch erst in *Phase 4: Schätze Ahoi!* wieder.

PHASE 2: ALLE AN BORD!



Ich weiß, ich weiß – ihr habt eure erste Seefahrt schon hinter euch und seid keine Grünschnäbel mehr. Im Vergleich zum Einführungsspiel gibt es aber noch einige Sachen zu beachten. Lest also aufmerksam weiter.

1. Stellt die **Melody** in die Tischmitte, sodass ihr sie alle gut erreichen könnt.
2. Legt den **Ablageplan** und alle **Daumen-hoch-Plättchen** griffbereit neben die **Melody**.
3. Stellt die **Sanduhr** in das große Loch in der Mitte der **Melody**.
4. Wer war zuletzt im Wasser? Du bist Startspieler:in und bekommst das **Ringplättchen** und **Pepe**.

***Hinweis:** Du kannst Pepe während der Vorbereitung in das Ringplättchen legen. Habt ihr direkt davor schon ein Kapitel gespielt, gebt das Ringplättchen an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Diese Person bekommt auch Pepe.*

5. Mischt nun alle euch zur Verfügung stehenden **Schiffs-Karten** (im ersten Kapitel sind das die Karten 1 bis 5) und legt davon 4 Schiffs-Karten als verdeckten Kartenstapel bereit. Die restlichen Schiffs-Karten könnt ihr für dieses Kapitel wieder in die Spieleschachtel legen.

***Hinweis:** Im Laufe des Abenteuers werdet ihr immer mehr Schiffs-Karten erhalten. Davon verwendet ihr in jedem Kapitel aber trotzdem immer nur jeweils 4 zufällig gezogene Karten.*

6. Legt jetzt die **Startpositionen der Crewmitglieder** fest: Zieht die oberste Schiffs-Karte und legt sie offen daneben. Stellt die jeweils **farblich passenden Crewmitglieder** auf die entsprechenden Felder auf der **Melody**.

PHASE 3: SCHIFF AHOI!

Im Gegensatz zum Einführungsspiel werdet ihr diese Phase immer dreimal spielen.

Als Nächstes legt ihr die Zielpositionen fest: Zieht eine weitere Karte vom Nachziehstapel und lehnt alle 5 farblich passenden Ruder an die Reling neben die entsprechenden Felder auf der **Melody**. Bereit? Ruft gemeinsam „Käpt'n Pepe, Schatz Ahoi!“, **dreht die Sanduhr um** und los geht's!

Anstatt die Sanduhr aus dem Spiel zu benutzen, könnt ihr euch hier auch von Käpt'n Pepe höchstpersönlich die Zeit ansagen lassen:



Da ihr euch nicht vorher absprechen sollt, dürft ihr beim Positionieren der Ruder nicht miteinander sprechen. Sobald aber die Sanduhr läuft, dürft ihr wieder reden und Ideen austauschen.

Gleiche Bewegungsregeln wie im Einführungsspiel

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch hat Pepe? Du beginnst und darfst ein **beliebiges Crewmitglied** bewegen. Dabei gelten folgende **Bewegungsregeln**:

- > Du musst das Crewmitglied auf ein **benachbartes und freies Feld** ziehen. Felder, zwischen denen eine weiße Linie verläuft, gelten als benachbart.
- > Auf jedem Feld darf immer **nur ein Crewmitglied** stehen.
- > Du darfst das Crewmitglied immer **nur um ein Feld** bewegen. Daher darfst du **keine Crewmitglieder überspringen**.

Anschließend gibst du Pepe im Uhrzeigersinn weiter und dein Zug ist beendet.

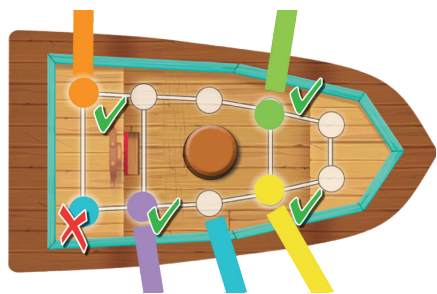
***Hinweis:** Ihr könnt euch Pepe auch zurollen oder sogar zuwerfen. Dabei solltet ihr aber besonders vorsichtig sein: Erst mit Pepe in der Hand dürft ihr euren Spielzug machen.*

Ihr seid so lange im Uhrzeigersinn am Zug, bis einer dieser Fälle eintritt:
Ihr schafft es, **alle Crewmitglieder neben die farblich passenden Ruder zu stellen, oder die Sanduhr ist abgelaufen.**

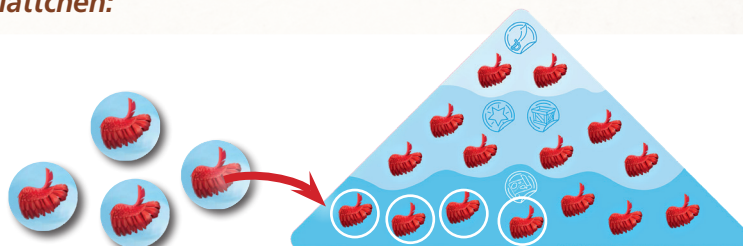
In beiden Fällen zählt ihr die **Crewmitglieder**, die neben ihren farblich passenden Rudern stehen.
Legt entsprechend viele **Daumen-hoch-Plättchen** auf den **Ablageplan**.
Füllt den Ablageplan immer Zeile für Zeile und fangt in der untersten Zeile an.

Gebt das Ringplättchen (und Pepe) an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

Beispiel zur Anzahl der Daumen-hoch-Plättchen:



Anne, Jasmin und Flo haben es nicht ganz geschafft. Immerhin 4 Crewmitglieder stehen aber an der richtigen Position.



Sie legen also 4 Daumen-hoch-Plättchen auf den Ablageplan.
Sie beginnen dabei in der unteren Zeile.

Diese Phase wiederholt ihr noch zweimal:

Ihr deckt also eine weitere Schiffs-Karte auf und platziert die **Ruder** neu.
Denkt daran: Während des Platzierens der Ruder dürft ihr euch noch nicht absprechen. Startet die Sanduhr und los geht's!

Am Ende der 3. Runde habt ihr somit maximal 15 Daumen-hoch-Plättchen auf dem Ablageplan gesammelt.

Hinweis: Seid ihr so schnell und habt die neuen Ruder schon vor dem Ablauf der Sanduhr platziert? Dann wartet einfach kurz ab, bevor ihr die Sanduhr wieder startet.

Hinweis: Nur die Ruder werden neu platziert. Crewmitglieder werden nicht neu platziert, sondern bleiben auf dem Feld stehen, auf dem sie die Runde beendet haben.

Achtung: Konntet ihr in den 3 Runden dieser Phase kein einziges Daumen-hoch-Plättchen auf dem Ablageplan platzieren, müsst ihr das Kapitel noch einmal von vorne probieren.

Legt jetzt mit Kapitel 1 im Abenteuerbuch los.

Habt ihr Phase 3: Schiff Ahoi! komplett und erfolgreich beendet?
Also 3 Runden gespielt und insgesamt mindestens 1 Daumen-hoch-Plättchen erhalten? Dann lest Kapitel 1 zu Ende und anschließend hier wieder weiter.

PHASE 4: SCHÄTZE AHOI!

Am Ende von jedem Kapitel erhaltet ihr Sticker: Je mehr Daumen-hoch-Plättchen ihr auf dem Ablageplan gesammelt habt, desto mehr Sticker erbeutet ihr.



Na, wie ist es euch ergangen? Konntet ihr das Schiff schnell und sicher navigieren? Schauen wir mal, wie eure Ausbeute ist.

Jedes Kapitel im Abenteuerbuch endet mit folgendem Symbol:



Das „X“ steht dabei für eine bestimmte Kapitelnummer.

Nehmt den Umschlag und dreht ihn mit der Seite, auf der Pepe abgebildet ist, zu euch. Zieht das oberste Blatt langsam und vorsichtig so weit heraus, wie es die Kapitelnummer im Symbol vorgibt. Sobald ein Balken mit der nächsten Kapitelnummer sichtbar wird, dürft ihr das Blatt nicht mehr weiter herausziehen.

Der Umschlag enthält Blätter mit vielen verschiedenen Stickern, die ihr nach und nach freispielt.

Hinweis: Dieses Symbol erscheint im Laufe des Abenteuers meist am Kapitelende. In zwei Fällen steht es jedoch auch am Kapitelanfang.

Es gibt 5 verschiedene Stickerarten:



Kapitel-Sticker



Schatz-Sticker



Stern-Sticker

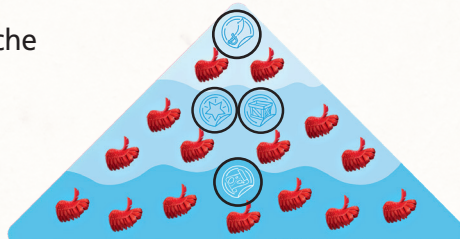


Säbel-Sticker



Schatz-der-Sieben-Sticker

Der Ablageplan zeigt euch, welche Sticker ihr wann bekommt:



KAPITEL-STICKER



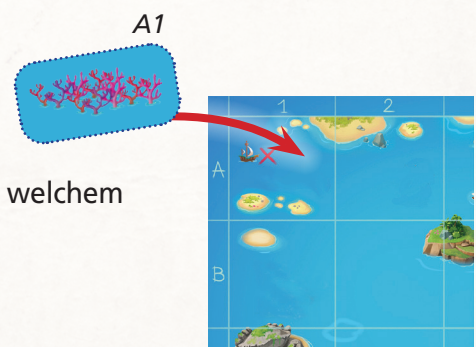
Habt ihr ein Kapitel **erstmal**s mit **mindestens einem Daumen-hoch-Plättchen** abgeschlossen? Es liegt also mindestens ein Plättchen in der unteren Welle des Ablageplans? Dann erhaltet ihr den entsprechenden Kapitel-Sticker.

Klebt den Kapitel-Sticker in das passende Rasterfeld auf der Schatzkarte. Wohin? Alle Kapitel-Sticker sind im Stickerbogen mit einer Koordinate gekennzeichnet. Die Schatzkarte hat 25 Rasterfelder. Der Buchstabe legt die Zeile fest, die Ziffer legt die Spalte fest.

Beispiel: Ihr erhaltet Kapitel-Sticker A1. Klebt diesen Sticker in das erste Rasterfeld der ersten Zeile auf die Schatzkarte.

Durch die Kapitel-Sticker auf der Schatzkarte wisst ihr immer, bei welchem Kapitel ihr als Nächstes weiterspielen könnt.

Beispiel: Es kleben schon 4 Kapitel-Sticker auf der Schatzkarte. Das nächste Mal geht es also mit Kapitel 5 im Abenteuerbuch weiter.



SCHATZ-STICKER



Habt ihr ein Kapitel **erstmal**s mit **mindestens 8 Daumen-hoch-Plättchen** abgeschlossen? Es liegt also mindestens 1 Daumen-hoch-Plättchen in der mittleren Welle des Ablageplans? Dann erhaltet ihr eine **Auswahl von 2 Schatz-Stickern**. Nur einen davon dürft ihr **behalten**. Klebt diesen in eure **Schatzsammlung**.

***Hinweis:** Mit dem ausgewählten Sticker bestimmt ihr das Aussehen eurer Schatzsammlung. Er hat keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf. Die übrigen Sticker könnt ihr gerne außerhalb des Spiels verwenden: Verschönert Hefte, tauscht mit Freunden oder benutzt sie in Freundebüchern.*

STERN-STICKER



Habt ihr ein Kapitel **erstmal**s mit **mindestens 8 Daumen-hoch-Plättchen** abgeschlossen? Es liegt also mindestens 1 Daumen-hoch-Plättchen in der mittleren Welle des Ablageplans? Dann erhaltet ihr einen **Stern-Sticker**. Wie die Kapitel-Sticker sind auch die Stern-Sticker mit einer Koordinate der Schatzkarte gekennzeichnet. **Klebt den Stern-Sticker in das entsprechende Rasterfeld auf der Schatzkarte**. Achtet dabei darauf, dass ihr **darunter** noch Platz für den Säbel-Sticker in diesem Rasterfeld freihaltet.

SÄBEL-STICKER



Habt ihr ein Kapitel **erstmal**s mit **mindestens 14 Daumen-hoch-Plättchen** abgeschlossen? Es liegt also mindestens 1 Daumen-hoch-Plättchen in der oberen Welle des Ablageplans? Dann erhaltet ihr einen Säbel-Sticker. Der Ablageplan erinnert euch mit diesem Symbol daran. Wie die Kapitel-Sticker sind auch die Säbel-Sticker mit einer Koordinate der Schatzkarte gekennzeichnet. Klebt den Säbel-Sticker in das entsprechende Rasterfeld auf der Schatzkarte unter den Stern-Sticker.

SCHATZ-DER-SIEBEN-STICKER



Ihr erkennt die Schatz-der-Sieben-Sticker daran, dass sie etwas größer sind als die normalen Schatz-Sticker. **Immer wenn ein Schatz-der-Sieben-Sticker auf dem Stickerbogen erscheint, klebt ihr diesen auf die letzte Seite eurer Schatzsammlung.**



Was? Ihr seid nicht zufrieden mit eurem Ergebnis und wollt alle Sticker freispielen? Natürlich könnt ihr jederzeit ein früheres Kapitel erneut spielen und versuchen, euer Ergebnis zu verbessern. Es geht doch nichts über eine vollständige Schatzsammlung und eine Schatzkarte mit Stern und Säbel in jedem Feld!

***Hinweis:** Ihr könnt **Käpt'n Pepe, Schatz Ahoi!** jederzeit auch unabhängig vom Legacy-Modus spielen. Spielt einfach mit den Elementen, die ihr bisher freigespielt habt, ohne im Abenteuerbuch zu lesen oder Sticker einzukleben.*

Klebt alle in Kapitel 1 erhaltenen Sticker auf eure Schatzkarte und in eure Schatzsammlung. Danach könnt ihr mit Kapitel 2 starten. Alle dafür benötigten Spielregeln kennt ihr jetzt. Erst in Kapitel 3 werdet ihr im Abenteuerbuch aufgefordert, hier weiterzulesen.

Abschnitt A

SCHATZKISTEN-SYMBOL IM ABENTEUERBUCH



Wow! Eine Schatzkiste! Doch wie bekommen wir sie auf? Wir haben leider keinen Schlüssel dafür. Zum Glück haben wir Bob, den Biber in unserer Crew. Mit seinem Werkzeug können wir die Kiste an der Seite aufbrechen.



Erscheint dieses Schatzkisten-Symbol im Abenteuerbuch? Dann sucht die entsprechende Schatzkiste aus der Spieleschachtel und öffnet diese. Der Inhalt der Schatzkiste steht euch ab jetzt zur Verfügung.

NEUE MODULE

Ab Kapitel 3 wird neues Spielmaterial in Form von verschiedenen Modulen eingeführt. **Es werden nicht immer alle Module gleichzeitig verwendet. Stattdessen sagt euch das Abenteuerbuch, welche Module in dem jeweiligen Kapitel verwendet werden.**

Beispiel aus Kapitel 3:

Zusätzlich zu den Regeln des Einführungsspiels wird in Kapitel 3 mit dem Modul Bananenkiste gespielt.

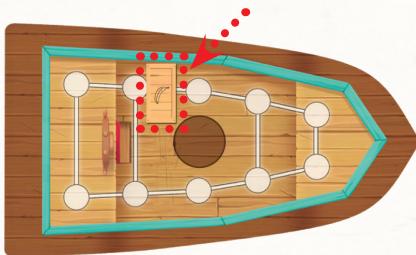


Wichtig: In dieser Spielanleitung werden die Module nach und nach erklärt. Sie dient somit auch als Übersicht, falls ihr noch einmal etwas nachlesen wollt. Welche Module aber in den einzelnen Kapiteln verwendet werden, steht immer im jeweiligen Kapitel des Abenteuerbuches. **Achtet also immer genau darauf, welche Module ihr im jeweiligen Kapitel verwenden müsst. Alle anderen Module ignoriert ihr, auch wenn ihr sie schon „freigespielt“ habt.**

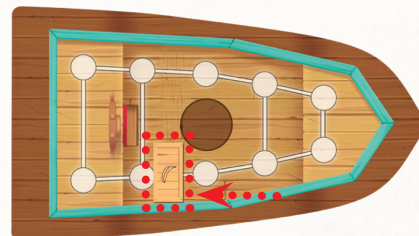
MODUL: BANANENKISTE

In Kapitel 3 erhaltet ihr eine Bananenkiste. Brecht diese aus der Stanztafel. Bevor ihr die Startpositionen der Crewmitglieder in *Phase 2: Alle an Bord!* bestimmt, legt ihr die Bananenkiste auf die *Melody*. Wählt eine der **2 möglichen Kistenpositionen**. Ihr erkennt sie an den Kratzern auf der *Melody*:

Kistenpositionen der Bananenkiste:



Backbord (in Fahrtrichtung links)

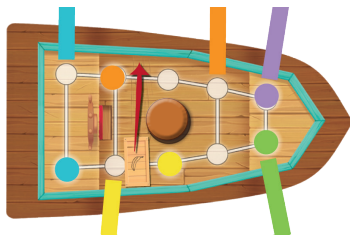


Steuerbord (in Fahrtrichtung rechts)

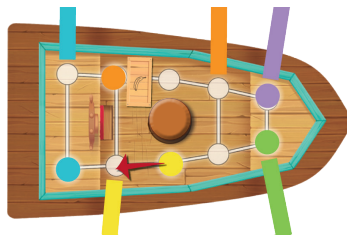
Die Bananenkiste ist ein Hindernis und blockiert immer eine Verbindungslinie zwischen 2 Feldern. Dadurch sind diese 2 Felder nicht mehr benachbart.

Bist du am Zug? Dann kannst du **entweder** ein Crewmitglied **oder** die Bananenkiste bewegen. Die **Bananenkiste** darfst du nur entlang der Kratzer auf die **gegenüberliegende Seite** des Schiffs bewegen.

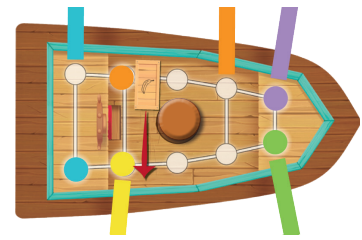
Beispiel zur Bananenkiste:



1) Flo hat Pepe und würde gerne **Bob** nach links zum passenden Ruder bewegen. Leider geht das aber nicht, da die **Bananenkiste** den Weg versperrt. Daher schiebt er die **Bananenkiste** nach oben und gibt Pepe anschließend an Anne weiter.



2) Jetzt ist der Weg frei. Anne bewegt **Bob** nach links zum passenden Ruder und gibt Pepe an Jasmin weiter.



3) **Bob** ist nun an der richtigen Position, doch jetzt ist **Mias** Weg zu ihrem Ruder versperrt. Daher schiebt Jasmin die **Bananenkiste** wieder nach unten und gibt Pepe an Flo zurück.

Und jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 3 und 4. Lest hier erst weiter, wenn ihr Kapitel 5 erreicht und Schatzkiste 2 öffnen dürft.

Abschnitt B

MODUL: CREWPLÄTTCHEN UND EREIGNIS-KARTEN

In Kapitel 5 erhaltet ihr **Crewplättchen**. Brecht diese aus den Stanztafeln. Diese verwendet ihr immer dann, wenn ihr mit **Ereignis-Karten** spielt. Was sind Ereignis-Karten? Diese werden weiter unten erklärt. Ereignis-Karten werden nicht mit den Schiffs-Karten gemischt. Stattdessen sagt euch das Abenteuerbuch, welche Ereignis-Karten in dem jeweiligen Kapitel verwendet werden. Ihr müsst ein zufälliges Crewmitglied bestimmen? Mischt die Crewplättchen verdeckt und zieht eins davon. Müsst ihr mehrere Crewmitglieder bestimmen? Dann zieht diese nacheinander.



Hinweis: In jeder der drei Runden von Phase 3: Schiff Ahoi! müsst ihr die Crewmitglieder der Ereignis-Karten neu auslosen. Mischt dazu alle Crewplättchen und zieht wieder eins für jedes Ereignis.

ERSCHÖPFT! (EREIGNIS-KARTE)



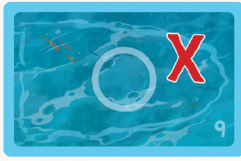
In Kapitel 5 erhaltet ihr diese Ereignis-Karte aus dem Legacy-Deck im Lager. Legt diese Ereignis-Karte in Phase 3: Schiff Ahoi! gut sichtbar neben das Schiff und bestimmt ein zufälliges Crewmitglied für dieses Ereignis. Legt das Crewplättchen offen auf diese Ereignis-Karte.

Bewegst du das Crewmitglied im Spielverlauf neben sein farblich passendes Ruder? Lege das Crewmitglied **sofort** „schlafen“. Für die restliche Runde kann niemand dieses Crewmitglied bewegen. Um das anzuzeigen, legst du es seitlich statt stehend auf das Feld. Zusätzlich drehst du das Crewplättchen auf der Ereignis-Karte um.

Und jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 5 und 6. Lest hier erst weiter, wenn ihr Kapitel 7 erreicht und Karte 9 aus dem Legacy-Deck erhaltet.

Abschnitt C

JETZT REICHT'S! (EREIGNIS-KARTE)



In Kapitel 7 erhaltet ihr diese Ereignis-Karte aus dem Legacy-Deck im *Lager*. Wer ist Startspieler:in? Du legst diese Karte in *Phase 3: Schiff Ahoi!* vor **dich** und bestimmst ein zufälliges Crewmitglied (wie in Abschnitt B beschrieben) für diese Ereignis-Karte. Lege anschließend das Crewplättchen offen auf die Ereignis-Karte.

In dieser Runde darfst **du** als Einzige:r **dieses Crewmitglied nicht bewegen**.

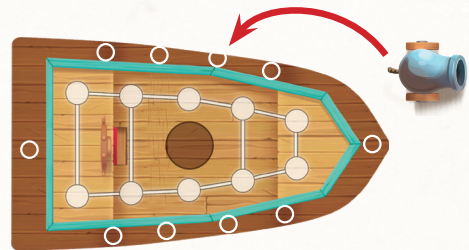
Hinweis: Nach jeder Runde gebt ihr das Ringplättchen (und Pepe) im Uhrzeigersinn weiter. Das heißt, in jeder Runde darf eine:r von euch ein bestimmtes Crewmitglied nicht bewegen.

Und jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 7. Lest hier erst weiter, wenn ihr Kapitel 8 erreicht und Karte 10 aus dem Legacy-Deck erhaltet.

Abschnitt D

ACHTUNG, KRAKE! (EREIGNIS-KARTE)

In Kapitel 8 erhaltet ihr einen Kanonen-Sticker aus dem Umschlag. Klebt den Kanonen-Sticker auf die Außenreling zwischen 2 Felder der *Melody*. Die weißen Kreise auf der Abbildung zeigen euch, wohin ihr den Kanonen-Sticker kleben könnt.



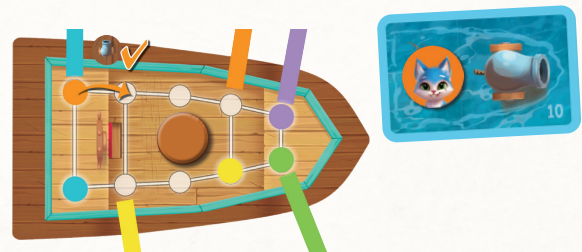
Zusätzlich erhaltet ihr in Kapitel 8 diese Ereignis-Karte aus dem Legacy-Deck im *Lager*. Legt diese Ereignis-Karte in *Phase 3: Schiff Ahoi!* gut sichtbar neben die *Melody* und bestimmt ein zufälliges Crewmitglied (wie in Abschnitt B beschrieben) für dieses Ereignis. Legt das Crewplättchen offen auf diese Ereignis-Karte.

Eine:r von euch muss mit dem eben bestimmten Crewmitglied in *Phase 3: Schiff Ahoi!* an dem Kanonen-Sticker auf der *Melody* vorbeilaufen. **Geschafft?** Dann dreht das Crewplättchen auf die Rückseite. **Schafft das niemand von euch?** Dann müsst ihr am Ende der Runde **ein** Daumen-hoch-Plättchen wieder vom Ablageplan entfernen.

Liegen keine Daumen-hoch-Plättchen auf dem Ablageplan, passiert nichts.

Beispiel:

Das Crewmitglied **Mia** wurde bei dem Ereignis „Achtung, Krake!“ bestimmt. Jasmin bewegt **Mia** rechts auf das benachbarte Feld. Da **Mia** dabei an dem Kanonen-Sticker vorbeiläuft, dreht Jasmin Mias Crewplättchen auf der Ereignis-Karte auf die Rückseite. Am Ende der Runde müssen Jasmin, Anne und Flo kein Daumen-hoch-Plättchen abgeben.



Hinweis: Obwohl der Kanonen-Sticker von nun an auf der *Melody* klebt, beachtet ihr diesen nur in Kapiteln, bei denen auch die Ereignis-Karte "Achtung, Krake" verwendet wird.

Und jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 8. Lest hier erst weiter, wenn ihr Kapitel 9 erreicht und Schatzkiste 3 öffnen dürft.

Abschnitt E

MODUL: KRABBENALARM!



In Kapitel 9 erhaltet ihr eine Krabbe. Brecht diese aus der Stanztafel.

Bestimmt in *Phase 3: Schiff Ahoi!* ein zufälliges Crewmitglied (wie in Abschnitt B beschrieben). Legt die Krabbe anschließend auf dieses Crewmitglied. Es trägt die Krabbe nun auf seinem Kopf.

Folgende Regeln gelten für euch alle in Phase 3: Schiff Ahoi!:

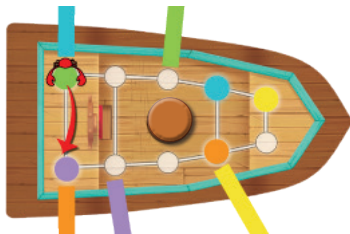
- > In deinem Zug darfst du kein Crewmitglied mit Krabbe auf dem Kopf bewegen.
- > In deinem Zug darfst du kein Crewmitglied auf ein Feld bewegen, auf dem die Krabbe liegt.

Anstatt ein Crewmitglied zu ziehen, kannst du die Krabbe in folgenden 2 Fällen bewegen.

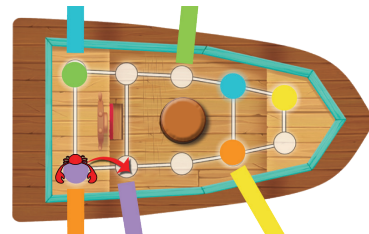
- > Falls die Krabbe auf dem Kopf eines Crewmitglieds ist: „Igitt, weg da!“ Bewege die Krabbe auf ein **beliebiges benachbartes Feld**. Steht dort ein anderes Crewmitglied, wird die Krabbe auf dem Kopf platziert. Steht dort niemand, wird die Krabbe direkt auf dem Feld der *Melody* platziert.
- > Falls die Krabbe direkt auf einem Feld der Melody ohne Crewmitglied liegt: „He, Krabbe, komm doch her!“ Bewege die Krabbe auf ein **benachbartes Feld mit Crewmitglied**. Platziere sie auf dem Kopf des Crewmitglieds.

Hinweis: Du kannst die Krabbe also nicht von einem leeren Feld auf ein anderes leeres Feld bewegen. Die Krabbe muss immer auf einem Crewmitglied starten oder enden.

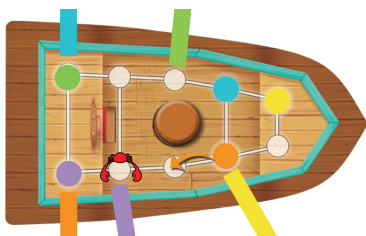
Beispiel



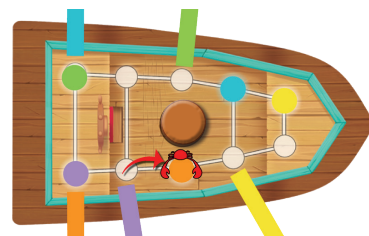
1) Flo würde ● **Charly** gern nach rechts bewegen. Das ist aber wegen der **Krabbe** auf ● **Charly** nicht erlaubt. Daher setzt Flo die Krabbe von ● **Charly** auf ● **Oscar**, der benachbart steht. Jetzt könnte sich ● **Charly** bewegen.



2) Anne will ● **Oscar** von der **Krabbe** befreien und setzt die **Krabbe** auf das leere Feld rechts daneben.



3) Jasmin kann ● **Oscar** nicht zu seinem Ruder bewegen, da die **Krabbe** dieses Feld besetzt. Jasmin kann die **Krabbe** auch nicht nach oben oder rechts bewegen. Warum? Weil sie die **Krabbe** nicht von einem leeren Feld auf ein anderes leeres Feld bewegen darf. Daher bewegt Jasmin ● **Mia** auf die Krabbe zu.



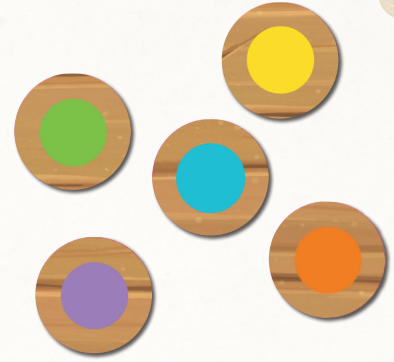
4) Flo kann nun die **Krabbe** mit ● **Mia** anlocken und auf Mias Kopf platzieren. Im nächsten Zug kann Anne ● **Oscar** ans lila Ruder bewegen.

Und jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 9, 10 und 11. Lest hier erst weiter, wenn ihr Kapitel 12 erreicht und Schatzkiste 4 öffnen dürft.

Abschnitt F

MODUL: NEBEL

In Kapitel 12 erhaltet ihr Nebelplättchen. Brecht diese aus der Stanztafel.



Anstatt in *Phase 3: Schiff Ahoi!* die Zielpositionen mit den Rudern zu markieren, verwendet ihr diese Nebelplättchen.

Was ist also dieses Mal anders? In *Phase 2: Alle an Bord!* stellt ihr die Crewmitglieder erst einmal auf die Außenkante der Melody neben die jeweiligen Startpositionen. Legt in *Phase 3: Schiff Ahoi!* anstatt der Ruder die Nebelplättchen auf die Zielpositionen, die euch die Schiffs-Karte vorgibt. Stellt erst im Anschluss die Crewmitglieder auf die entsprechenden Startpositionen.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass Crewmitglieder nun auf den Nebelplättchen stehen. Merkt euch daher gut, welche Nebelplättchen unter welchem Crewmitglied liegen.

In *Phase 3: Schiff Ahoi!* gelten Felder mit Nebelplättchen als freie Felder. Wenn ihr ein Crewmitglied auf ein Feld mit Nebelplättchen bewegt, stellt ihr es einfach obendrauf.

Achtung: Es ist verboten, ein Crewmitglied einfach anzuheben, um das darunterliegende Nebelplättchen anzuschauen.

Versucht nun, alle Crewmitglieder auf die jeweils farblich passenden Nebelplättchen zu bewegen. Am Ende jeder Runde zählt ihr die Anzahl der Crewmitglieder auf farblich passenden Nebelplättchen anstatt auf farblich passenden Rudern.

Hinweis: Durch die Nebelplättchen wird es schwieriger, die Übersicht auf dem Schiff zu behalten! Denn immer wenn ein Crewmitglied auf einem Nebelplättchen steht, könnt ihr die darunterliegende Farbe und somit Zielposition nicht sehen.

Und jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 12, 13 und 14. Lest hier erst weiter, wenn ihr Kapitel 15 erreicht und Schatzkiste 5 öffnen dürft.

Abschnitt G

MODUL: GHOSTY MAC BUH

In Kapitel 15 findet ihr in Schatzkiste 5 eine neue Spielfigur: Ghosty Mac Buh!

Wer ist Startspieler:in? Bevor ihr die Ruder in *Phase 3: Schiff Ahoi!* platziert, erscheint Ghosty Mac Buh auf der *Melody*. Stelle Ghosty Mac Buh auf ein beliebiges **freies** Feld im mittleren Bereich der *Melody*. Schaut auf die Abbildung, wohin ihr Ghosty Mac Buh setzen könnt.

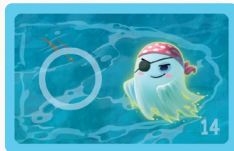
Bist du am Zug? Anstatt ein Crewmitglied zu bewegen, kannst du Ghosty Mac Buh in deinem Zug auf ein **benachbartes und freies** Feld bewegen. Für Ghosty Mac Buh gelten also die gleichen Bewegungsregeln wie für alle anderen Crewmitglieder.



Und jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 15 und 16. Lest hier erst weiter, wenn ihr Kapitel 17 erreicht und Karte 14 aus dem Legacy-Deck erhaltet.

Abschnitt H

SCHOCKSTARRE (EREIGNIS-KARTE)



In Kapitel 17 erhaltet ihr diese Ereignis-Karte aus dem Legacy-Deck im *Lager*. Legt diese Ereignis-Karte in *Phase 3: Schiff Ahoi!* gut sichtbar neben die *Melody* und bestimmt ein zufälliges Crewmitglied für dieses Ereignis. Legt das Crewplättchen offen auf diese Ereignis-Karte.

Immer wenn dieses **Crewmitglied benachbart zu Ghosty Mac Buh** steht, könnt ihr es **nicht bewegen**: Es ist in Schockstarre verfallen. Ihr könnt es erst wieder bewegen, wenn mindestens ein Feld zwischen ihm und Ghosty Mac Buh liegt.

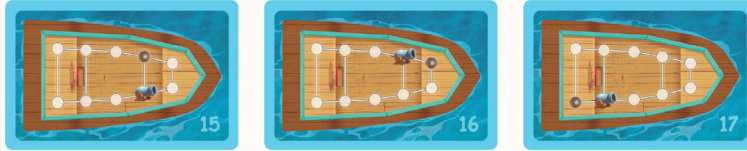
Und jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 17 und 18. Lest hier erst weiter, wenn ihr Kapitel 19 erreicht und Schatzkiste 6 öffnen dürft.

Abschnitt I

MODUL: KANONEN

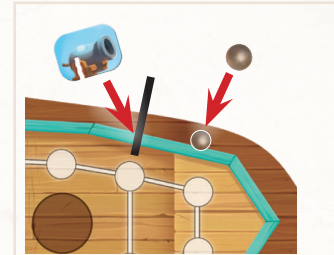


In Kapitel 19 erhaltet ihr eine Kanone und eine Kanonenkugel. Brecht diese aus der Stanztafel. Zusätzlich bekommt ihr 3 Kanonen-Karten aus dem Legacy-Deck im Lager.



Zusätzlich zum Erreichen der Ruder solltet ihr nun auch die Kanonenkugel zur Kanone bewegen. Ansonsten verliert ihr Daumen-hoch-Plättchen.

Habt ihr die Crewmitglieder am Ende von *Phase 2: Alle an Bord!* auf der *Melody* platziert? Dann mischt jetzt alle verfügbaren Kanonen-Karten und **legt drei** davon als verdeckten Kanonen-Stapel bereit (in Kapitel 19 sind das die Legacy-Karten 15 bis 17).



Beispiel:

Die Aufstellung nach Karte 16 sollte so aussehen, wie oben abgebildet (Ausschnitt).

Hinweis: In späteren Kapiteln erhaltet ihr weitere Kanonen-Karten. Ihr spielt in jedem Kapitel aber immer nur mit 3 davon.

Zieht die oberste Karte vom Kanonen-Stapel. Die Kanonen-Karte zeigt euch die Platzierung der Kanone und Kanonenkugel. Steckt die **Kanone** mit dem Schlitz auf die türkisfarbene **Reling** neben das entsprechende Feld. Legt die **Kanonenkugel** auf die dunkelbraune **Außenreling** neben das entsprechende Feld. Anschließend macht ihr weiter mit *Phase 3: Schiff Ahoi!* und der Platzierung der Ruder.

Anstatt ein Crewmitglied in *Phase 3: Schiff Ahoi!* zu bewegen, kannst du die **Kanonenkugel** bewegen: Dazu muss ein **Crewmitglied auf dem zugehörigen Feld der Kanonenkugel** stehen und ein **anderes Crewmitglied benachbart dazu**. Bewege die Kanonenkugel auf der Reling neben das Feld des benachbarten Crewmitglieds. Ihr reicht die Kanonenkugel also immer von einem Crewmitglied zum nächsten.

Prüft am Ende jeder Runde: Habt ihr die Kanonenkugel zur Kanone bewegt?

Ja? Super, die Kanonenkugel wird abgefeuert und neben *Melody* platziert.

Nein? Entfernt ein Daumen-hoch-Plättchen wieder vom Ablageplan. Liegen keine Daumen-hoch-Plättchen auf dem Ablageplan, passiert nichts.

Und jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 19, 20 und 21. Lest hier erst weiter, wenn ihr Kapitel 22 erreicht und Schatzkiste 7 öffnen dürft.

Abschnitt J

MODUL: MADAME GOLDZAHN

In Kapitel 22 erhaltet ihr in Schatzkiste 7 eine neue Spielfigur: Madame Goldzahn!



Madame Goldzahn ist ziemlich fies: Mit ihrem bösen Blick kann sie Crewmitglieder bewegungsunfähig machen. Schafft ihr es trotzdem, die Crewmitglieder an die passenden Ruder zu bringen?

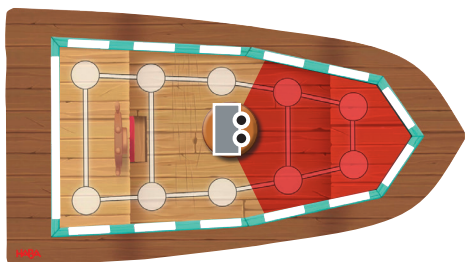
Sobald ihr die Sanduhr in *Phase 3: Schiff Ahoi!* startet, stellt ihr Madame Goldzahn auf die Sanduhr. Und zwar so, dass die bedruckte Seite der Spielfigur nach vorne zur Schiffsspitze (Bug) zeigt. Die bedruckte Seite der Spielfigur zeigt euch die Blickrichtung von Madame Goldzahn an.

Du kannst keine Crewmitglieder bewegen, die sich in Blickrichtung von Madame Goldzahn befinden.

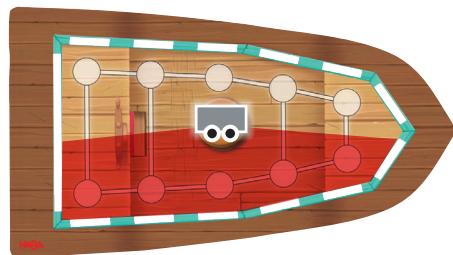
Anstatt ein Crewmitglied in *Phase 3: Schiff Ahoi!* zu bewegen, kannst du **Madame Goldzahn um 90° im Uhrzeigersinn auf der Sanduhr drehen.**

Je nach Position von Madame Goldzahn befinden sich folgende Felder in Blickrichtung von Madame Goldzahn.

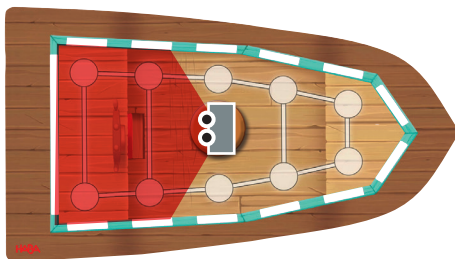
Beispiele:



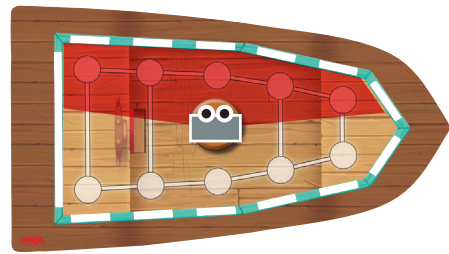
Blickrichtung Bug: Sieht *Madame Goldzahn* nach vorne, kann sich kein Crewmitglied auf den 4 rot markierten Feldern im vorderen Bereich der *Melody* bewegen.



Blickrichtung Steuerbord: Sieht *Madame Goldzahn* in Fahrtrichtung nach rechts, kann sich kein Crewmitglied auf den 5 rot markierten Feldern auf dieser Seite bewegen.



Blickrichtung Heck: Sieht *Madame Goldzahn* nach hinten, kann sich kein Crewmitglied auf den 4 rot markierten Feldern im hinteren Bereich der *Melody* bewegen.



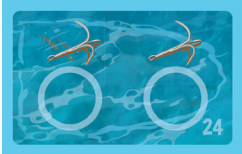
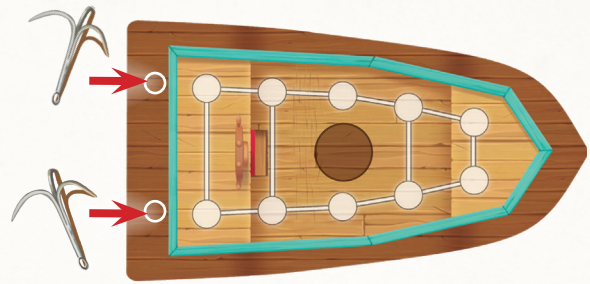
Blickrichtung Backbord: Sieht *Madame Goldzahn* in Fahrtrichtung nach links, kann sich kein Crewmitglied auf den 5 rot markierten Feldern auf dieser Seite bewegen.

Und jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 22 und 23. Lest hier erst weiter, wenn ihr Kapitel 24 erreicht und Karte 24 aus dem Legacy-Deck erhaltet.

Abschnitt K

ENTERHAKEN (EREIGNIS-KARTE)

In Kapitel 24 erhaltet ihr zwei Enterhaken-Sticker aus dem Umschlag. Klebt diese ans Schiffsende (Heck) der *Melody*. Die zwei weißen Kreise auf der Abbildung zeigen euch die genauen Positionen.



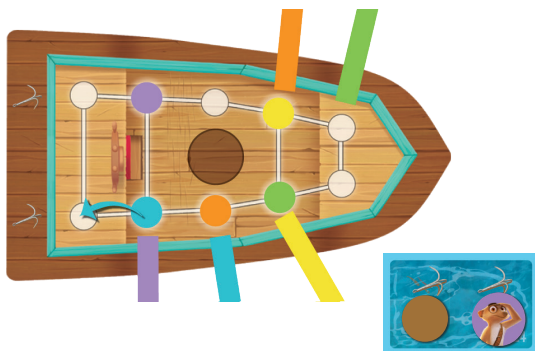
Zusätzlich erhaltet ihr in Kapitel 24 diese Ereignis-Karte aus dem Legacy-Deck im Lager. Legt diese in Phase 3: *Schiff Ahoi!* gut sichtbar neben die *Melody* und bestimmt 2 zufällige Crewmitglieder. Legt diese Crewplättchen offen auf diese Ereignis-Karte.

Bevor ihr die Ruder erreicht, solltet ihr mit den eben bestimmten Crewmitgliedern zu den Enterhaken-Stickern (bei den 2 hinteren Feldern) laufen. Ansonsten verliert ihr Daumen-hoch-Plättchen.

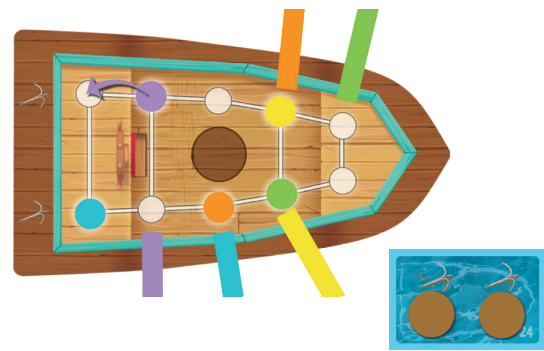
Hinweis: Für diese Aufgabe muss jedes der beiden Crewmitglieder ein anderes Enterhaken-Feld betreten. Ihr könnt nicht das gleiche Feld zweimal oder mit einem Crewmitglied beide Felder betreten.

Hat eins der eben bestimmten Crewmitglieder ein Enterhaken-Feld erreicht? Dann dreht das passende Crewplättchen um. Die Runde ist vorbei? Dann müsst ihr für jedes nicht umgedrehte Crewplättchen ein Daumen-hoch-Plättchen wieder vom Ablageplan entfernen. Liegen keine Daumen-hoch-Plättchen auf dem Ablageplan, passiert nichts.

Beispiel: Die Crewmitglieder *Tuga* und *Oscar* wurden bei dem Ereignis „Enterhaken“ bestimmt.



1) Flo hat Pepe und bewegt **Tuga** nach links. **Tuga** landet somit auf einem Enterhaken-Feld. Flo dreht das Crewplättchen von **Tuga** auf die Rückseite. Flo gibt Pepe an Anne weiter.



2) Als Nächstes bewegt Anne **Oscar** nach links. **Oscar** landet damit auf dem anderen Enterhaken-Feld. Anne dreht das Crewplättchen von **Oscar** auf die Rückseite.

Am Ende der Runde müssen Flo, Anne und Jasmin keine Daumen-hoch-Plättchen abgeben.

Nun kennt ihr alle Spielregeln.
Jetzt erst einmal viel Spaß mit Kapitel 24 und 25.
Im Abenteuerbuch erfahrt ihr, wie die Geschichte endet.

Ihr habt das Abenteuer geschafft?
Schatzkarte und Schatzsammlung sind vollständig gestickert?
Glückwunsch!

Natürlich könnt ihr **Käpt'n Pepe, Schatz Ahoi!** auch weiterhin spielen.
Setzt euch eigene Herausforderungen und kombiniert verschiedene Module miteinander.
Schafft ihr es, dabei alle 15 Daumen-hoch-Plättchen zu erhalten?

**Außerdem könnt ihr gespannt auf neue Abenteuer sein ...
Schaut einfach hier vorbei:**



Ein großes Dankeschön von *Goblins on Board* an alle Spieletester:

Yro Zachariadou, Dimitris Zachariadis, Haris Zachariadis, Stergios Giannakoulas,
Kostis Giannakoulas, Elisa Toufexidi, Foteini Chorozi, Vasilis Tsavdaridis,
Nikos Tsavdaridis, Dimitris Vlaikidis, Konstantinos Triantafyllides,
Kostas Perdikopoulos, Theofilos Koutroubis, Giorgos Koutroubis,
Giorgos Eleftheriadis, Antonis Theodosiou, Lia Vachanelidou, Vaggelis Theodosiou,
Stelios Theodosiou, Alexandros Theodosiou, Panagiotis Panagiotidis,
Anastasia Liakidou, Stelios Panagiotidis, Konstantinos Zachopoulos,
Yvonne Stadelmeyer, Dominic Stadelmeyer, Sina Sütterlin.

HABA