

# Käpt'n Kuck

Ahoi und willkommen in der Karibik! Hier, auf den Inseln, hört man viele Geschichten über Piraten und verborgene Schätze. Wäre es nicht großartig, selbst einen Blick auf eine Schatzkarte zu werfen und auf eine Schatzsuche zu gehen? Falls das passiert, solltet ihr folgende Tipps beachten: Schaut euch die Schatzkarte genau an! Merkt euch jede Kleinigkeit, die ihr erkennen könnt, damit ihr nicht auf der falschen Insel landet! Seid auch darauf vorbereitet, dass Piraten euch angreifen. Und vor allen Dingen, beeilt euch und sucht nach dem Schatz, bevor es die Piraten tun! Wenn ihr alle das beherzigt, sollte euch die Schatzsuche sicher gelingen!

## SPIELMATERIAL



## ZIEL DES SPIELS

Nachdem ihr euch kurz eine Schatzinsel-Karte angesehen habt, ist euer gemeinsames Ziel, diese Schatzinsel zu erreichen. Schaut dazu nacheinander durch das Fernrohr und entscheidet, ob ihr dieses Motiv auf der Schatzinsel-Karte gesehen habt. Nur wenn ihr alle Motive richtig erkannt habt, habt ihr gemeinsam gewonnen. Es gibt nur 1 richtige Lösung.

## SPIELVORBEREITUNG

### Vorbereitung vor dem ersten Spiel



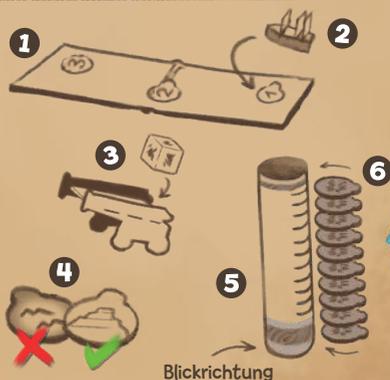
Baut zuerst die Kanone zusammen. Lasst euch am besten von einer erwachsenen Person dabei helfen. Steckt dazu an den beiden Längsseiten des silberfarbenen Mittelteils, die beiden Seitenteile der Kanone vorsichtig an. Achtet darauf, dass die kleinen Nasen dabei nicht abknicken. Fixiert die Kanone an den beiden Hinterrädern mit dem Kleinsten der 4 Teile.



Beklebt das Fernrohr vorne mit dem schmalen und hinten mit dem breiten Sticker. Einige Sticker liegen als Ersatz bei.

### Vorbereitung vor jedem Spiel

1. Der **Spielplan** hat 2 Seiten. Legt ihn so in die Tischmitte, dass die Seite mit den **3 Feldern** nach oben zeigt.
2. Steckt die 3 Segel in die Schlitze des **Bootes** und stellt es auf das Feld mit der Nummer 1 des Spielplans.
3. Stellt die **Kanone** bereit und legt den Würfel darauf ab.
4. Legt alle **Motivplättchen** mit schwarzem Rand in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie nur im Spiel mit Variante. Dreht die übrigen 10 Motivplättchen so, dass die braune Rückseite nach oben zeigt und mischt sie verdeckt.
5. Stellt das **Fernrohr** so auf den Tisch, dass der breite Sticker nach unten zeigt. (Die Seite mit dem breiten Sticker ist die, an der ihr später in das Fernrohr hineinschauen werdet.)



6. Steckt jetzt die **10 Motivplättchen** in beliebige Schlitze des Fernrohrs. Schaut euch die Plättchen dabei **nicht** an und dreht sie **nicht** um.

7. Sucht aus den **Schatzinsel-Karten** diejenigen heraus, die in der Ecke unten rechts **1 Totenkopf-Symbol** zeigen. Legt die anderen Schatzinsel-Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie nur im Spiel mit Variante. Mischt die Karten durch und legt sie als Stapel oberhalb des Spielplans bereit, wie in der Abbildung rechts. Die farbige Seite zeigt nach oben.

8. Legt die **Zielkarte** auf den Stapel der Schatzinsel-Karten.

9. Wählt noch **1 Karte mit einer Klabaufergeschichte** aus und legt sie in der Tischmitte bereit. Jetzt kann es losgehen.

7 Der Schwierigkeitsgrad der Schatzinsel-Karten erkennt ihr an der Anzahl der Totenköpfe:



pipileicht



total normal



krass schwer



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)  
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**

## • SPIELVERLAUF •

### 1. DIE GESCHICHTE

Jedes Abenteuer hat einen Anfang! Lasst euch vor Spielbeginn eine Klabaufergeschichte vorlesen, um in richtige „Schatzsucherstimmung“ zu kommen. Wenn ihr dann soweit seid, kann es losgehen und ihr brecht auf, um eine Schatzinsel zu finden!

Nehmt dazu kurz die Zielkarte vom Stapel, sodass ihr die obenauf liegende Schatzinsel-Karte ansehen könnt. Schaut gut hin und deckt diese nach etwa 10 Sekunden wieder mit der Zielkarte ab! Jetzt habt ihr alle Informationen zur gesuchten Insel und die Suche kann beginnen!

**Tipp:** Befinden sich unter euch unerfahrene Personen, könnt ihr auch vereinbaren, etwas länger auf die Karte zu schauen.

### 2. DIE REISE

Ihr seid nacheinander reihum am Zug. Die jüngste Person beginnt. Bist du am Zug, nimmst du dir das Fernrohr. Ein Auge hältst du mir einer Hand zu, mit dem anderen Auge schaust du - an der Seite mit dem breiten Sticker - in das Fernrohr hinein. Je nachdem, was zu sehen ist, sagst du:

„**Land in Sicht!**“ - wenn du etwas entdeckst, was nichts mit Piraten zu tun hat, z. B. Tiere, Pflanzen, Dinge oder Felsen.

„**Wir werden angegriffen!**“ - wenn eine Piratenflagge zu sehen ist.



Siehst du die braune Rückseite eines Motivplättchens, hältst du das Fernrohr verkehrt herum.

### LAND IN SICHT!

Beschreibe allen anderen ganz genau, was du siehst. Jetzt müsst ihr gemeinsam entscheiden, ob das beschriebene Motiv auf eurer Schatzinsel-Karte zu sehen war.

Als Ida durch das Fernrohr schaut, sagt sie zum Beispiel:

- War das Motiv auf eurer Schatzinsel-Karte **ZU SEHEN**, ziehst du das Boot ein Feld vorwärts. Dann nimmst du das Motivplättchen aus dem Fernrohr und legst es verdeckt auf das Feld, das das Boot gerade verlassen hat. Ihr überprüft am Ende des Spiels, ob ihr euch richtig entschieden habt.
- War das Motiv **NICHT** auf eurer Schatzinsel-Karte, legst du das Motivplättchen zurück in die Schachtel.



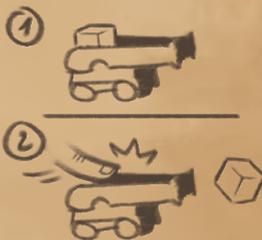
Land in Sicht! Ich sehe einen ausbrechenden Vulkan! Ich hoffe, der Schatz ist nicht dort, denn dort scheint es sehr gefährlich zu sein!

## WIR WERDEN ANGEGRIFFEN!

Zeigt das Motivplättchen eine **Piratenflagge mit 1 Totenkopf**, greifen die Piraten an und ein Kampf beginnt!

Hast du das Fernrohr, stellst du es jetzt wieder aufrecht auf den Tisch, sodass sich die Öffnung mit dem breiten Sticker unten befindet.

Dann nimmst du die Kanone (1), legst den Würfel darauf und schnippst ihn mit deinem Zeigefinger (2) davon, als wäre er eine Kanonenkugel.



Zeigt der Würfel Flammen, hast du das gegnerische Piratenschiff besiegt. Gut gemacht!



Zeigt der Würfel ein Kreuz, konntest du die Piraten leider nicht besiegen, sie greifen an und zerstören 1 Segel. Nimm 1 Segel vom Boot.

**ACHTUNG:** Hat das Boot kein Segel mehr, habt ihr das Spiel gemeinsam verloren!

Entferne jetzt in jedem Fall das Motivplättchen aus dem Fernrohr und lege es in die Schachtel.

Sind auf der **Piratenflagge 2 Totenköpfe** zu sehen, greift euch ein sehr gefährliches Schiff an, Dieser Kampf wird länger dauern. Wer am Zug ist darf dreimal würfeln und muss mindestens **2 Flammen** würfeln, um dieses Schiff zu besiegen.

Dann ist dein Zug beendet. Gib das Fernrohr im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter.

Ihr spielt so lange weiter, bis ihr das Boot vom letzten Feld herunter zieht. Stellt es auf die Zielkarte. Herzlichen Glückwunsch, ihr habt eine Insel erreicht!



## SPIELEND

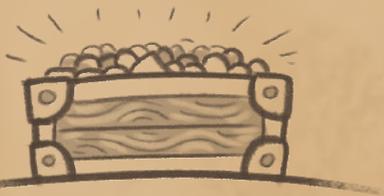
Jetzt müsst ihr überprüfen, ob ihr die richtige Insel gefunden habt.

Nehmt dazu die Zielkarte vom Stapel der Schatzinsel-Karten, sodass ihr die oberste Schatzinsel-Karte ansehen könnt.

Deckt jetzt die Motivplättchen auf dem Spielplan auf und vergleicht, ob sich die gefundenen Motive auch auf der Schatzinsel-Karte befinden.



Stimmen die Motive überein, habt ihr gemeinsam gewonnen.



Stimmen ein oder mehrere Motive nicht überein, seid ihr auf der falschen Insel angekommen und habt das Spiel gemeinsam verloren!



## BEISPIEL



Im Beispiel links konnten sich die Schatzsucher die 3 Motive der Schatzinselkarte merken. Das Spiel ist damit gewonnen und der Schatz wartet auf sie!



Im Beispiel rechts haben sich die Schatzsucher leider für die Möwen, anstatt für die Delfine entschieden. Somit sind sie auf einer falschen Insel gelandet! Pech gehabt! Versucht es gleich noch einmal!



Spiel gewonnen!



Spiel verloren!



## SPIELVARIANTEN

Ihr spielt nach den gleichen Regeln, allerdings müsst ihr nun 5 Motive wiedererkennen. Beachtet die folgenden Änderungen bei der Spielvorbereitung:

**TOTAL NORMALE Variante**, wenn ihr bereits bei einigen Schatzsuchen Erfolg hattet

- Spielt in dieser Variante mit der Spielplanseite, die 5 Felder zeigt.
- Sortiert aus den Motivplättchen 1 heraus, dass 2 Totenköpfe zeigt und legt es zurück in die Schachtel. Mischt alle übrigen 19 Motivplättchen verdeckt und steckt sie in die Schlitz des Fernrohrs. Denkt daran, die Plättchen dabei **nicht** umzudrehen.
- Spielt mit den Schatzinsel-Karten, die in der Ecke 2 Totenkopf-Symbole zeigen.

**KRASS SCHWERE Variante**, wenn ihr schon echte Schatzsuch-Profis seid

- Steckt alle 20 Motivplättchen in das Fernrohr.
- Spielt mit den Schatzinsel-Karten, die in der Ecke 3 Totenkopf-Symbole zeigen. Auf diesen Karten haben sich Motive geschlichen, die euch eure Reise erschweren werden.

**SEEHUND-Variante**, wenn ihr mit einer besonderen Herausforderung spielen wollt

- Spielt in dieser Variante mit der Rückseite der Schatzinsel-Karten. Hier sind leider die Farben verlorengegangen. Schafft ihr es trotzdem, die Schatzinsel zu erreichen?

**SOLO-Variante**

Natürlich kannst du alle Spielvarianten auch alleine spielen. Du darfst bei jedem Blick in das Fernrohr entscheiden, ob das erspähte Motiv auf deiner Schatzinsel-Karte zu sehen war. Hast du die richtige Insel gefunden, gewinnst du ganz allein!

## IMPRESSUM

**Spiel-design:** Gerard Ribas • **Illustrationen:** Miguel Ramos

**Deutsche Ausgabe:** **Grafikdesign:** Jessy Töpfer

**Redaktion:** VEB Spielekombinat Katja Volk

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz

von Mercurio Distribuciones (SONORA SYSTEM S.L.) © 2023 Mercurio Distribuciones

www.mercurio.com.es © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH. V1.0

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)