

HABA

Handleiding



6+

KAPITEIN PEPE SCHAT DER ZEVEN

PAK JE ROEISPAAN EN MAAK JE KLAAR VOOR SPANNENDE AVONTUREN!



LEGACY
SPEL

MET 8
GEHEIMZINNIGE
SCHATKISTEN

STOP!

KIJK NOG EVEN NIET NAAR HET SPELMATERIAAL,
MAAR LEES EERST DE HANDLEIDING.



Auteurs: Christos Giannakoulas en Manolis Zachariadis (Goblins on Board)
Illustraties: Maïa Zeidan
Redactie: Markus Singer
Avonturenverhaal: Imke Storch
Spelduur: ca. 20 minuten per hoofdstuk

Maak de schatkisten, kaarten en de grote envelop die bij het spel horen, nog niet open.

Ahoi matrozen! Ik ben Pepe, kapitein van het schip de Melody. Hebben jullie zin in een avontuur? Ga dan mee met mij en mijn dierencrew! Hebben jullie wel eens gehoord van de 'Schat der zeven'? Nee? Kom dan maar snel aan boord!

Dit is niet zomaar een spel. Het is een **coöperatief legacyspel** voor het hele gezin. Samen met kapitein Pepe en zijn bemanning beleven jullie een **groot avontuur van 25 hoofdstukken**. Anders dan bij een normaal bordspel, veranderen jullie het spel elke keer dat jullie het spelen. Daarnaast kunnen jullie het **individualiseren met stickers**.

Een deel van het spelmateriaal is nog geheim en verstoppt. Hier mogen jullie het echt nog niet naar kijken. Het draait om het avonturenboek, de grote envelop, de schatkisten en de kleine stapel kaarten. **Leg ze allemaal aan de kant zonder ernaar te kijken.**

Ook deze handleiding is anders dan normaal. Ze leidt jullie stap voor stap door het introductiespel en bevat de spelregels voor alle 25 hoofdstukken.

Belangrijk: blader niet door deze handleiding of het avonturenboek. Lees alleen zo ver als de instructies aangeven.

De spelregels voor het introductiespel en het basisspel kunnen jullie ook in de volgende video bekijken:

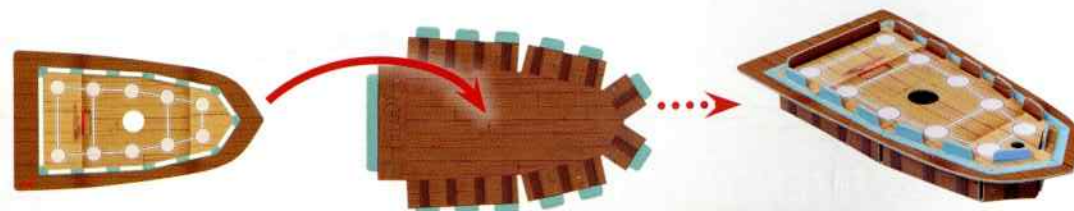
Voor het eerste spel

Druk voorzichtig het volgende spelmateriaal uit het grote bord:
2 grote scheepsonderdelen (dek en romp), 1 driehoekige aflegkaart, 1 ringkaartje en 15 duim-omhoogkaartjes.

1. IN ELKAAR ZETTEN VAN HET SCHIP

Neem het dek en de romp. Klap de zijkant van de romp omhoog. Steek de turquoise reling van de romp voorzichtig en stuk voor stuk in de gleuven in het dek. Begin met de boeg, dat is de achterkant van het schip.

Het schip hoeft maar één keer opgebouwd te worden. Als jullie zijn uitgespeeld, kunnen jullie het schip in het grote blauwe vak in de speldoos zetten.



2. DE LEGACYKAARTEN

Het kleine pakje kaarten zijn jullie legacykaarten. Leg de kaarten in de schatkist met het symbool van het schip. **Bekijk en schud de kaarten niet.** Dit is jullie **voorraad**. Hier bewaren jullie alle nog **niet vrijgespeelde** legacykaarten.



3. JULLIE SCHATTENVERZAMELING

Sla het avonturenboek in het midden open. Haal de middelste dubbele pagina voorzichtig uit het avonturenboek. Hierop plakken jullie je schatstickers. Dit is jullie **schattenverzameling**.



Spelinhoud



Handleiding



Avonturenboek
(Nog niet lezen!)



Schattenverzameling



Schip 'Melody'



Schatkaart



Aflegkaart



15 duim-omhoogkaartjes



Zandloper



5 bemanningsleden



5 roeispanen



Houten knikker Pepe



Ringkaartje



Envelop
(Nog niet openen!)



Schatkist incl.
voorraad
(Nog niet openen!)



Legacykaarten
(Nog niet bekijken!)
(in voorraad leggen)



Zijn jullie klaar voor het eerste avontuur? In het volgende hoofdstuk leg ik precies uit wat jullie moeten weten voor het introductiespel. Alleen met teamwork en oefening zullen jullie het schip sneller en beter kunnen sturen. Om op koers te blijven, moeten alle bemanningsleden altijd naast hun roeispanten staan. Echter in wind en weer, met slecht zicht of een stormachtige zee met hoge golven is dat niet altijd even eenvoudig, maar samen met jullie zal het onze bemanning vast en zeker lukken!

STOP! Lees nu de eerste twee alinea's van de proloog in het avonturenboek. Daarna kunnen jullie hier verder lezen.

Introductiespel

Voor het eerste spel hebben jullie het volgende spelmateriaal nodig:



Leg al het andere spelmateriaal weer in de doos.

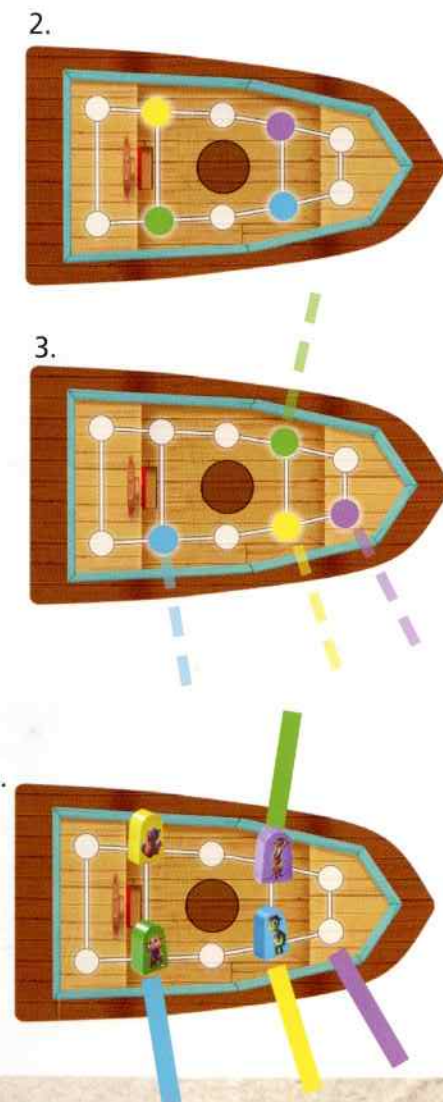
OPBOUW VAN HET SPEL

1. Zet de *Melody* in het midden van de tafel, zodat jullie er allemaal goed bij kunnen.
2. Zet de bemanningsleden op het schip, op de velden in hun bijpassende kleur.
3. Leg vervolgens de roeispanten zo tegen de reling dat ze diagonaal op het schip en de tafel rusten naast de volgende velden.

Opmerking: aangezien de posities van de bemanningsleden en de roeispanten later met dezelfde kaarten worden bepaald, worden zowel de roeispanten als de bemanningsleden met gekleurde stippen aangegeven op de kaarten.

4. Wie als laatste in het water was, is de startspeler en krijgt Pepe.

Jullie schip inclusief bemanning en roer zouden nu zo moeten zijn opgebouwd:



DOEL VAN HET SPEL

Jullie moeten de bemanningsleden zo over het schip bewegen, dat ze telkens naast de roeispaan in de juiste kleur staan.

SPELVERLOOP

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie heeft Pepe? Jij begint en mag een bemanningslid naar keuze verplaatsen. Hierbij gelden de volgende regels:

- > Je moet het bemanningslid op een **aangrenzend en vrij veld** zetten. Velden waartussen een witte lijn loopt, zijn aangrenzende velden.
- > Op ieder veld mag **slechts één bemanningslid** tegelijk staan.
- > Je mag het bemanningslid **maar één veld** verder zetten. Daarom mag je **geen bemanningsleden passeren**.

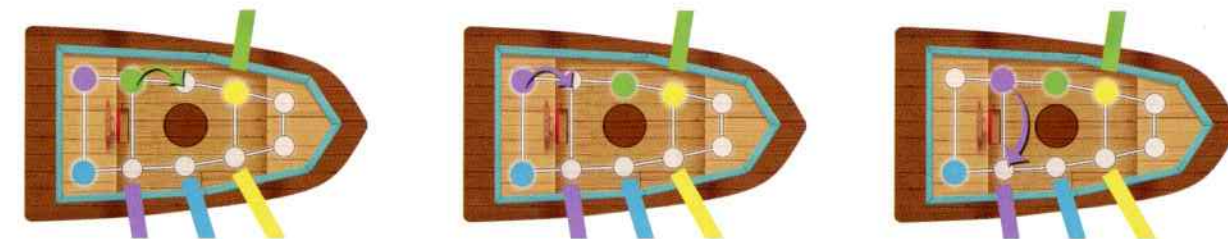
Daarna geef je Pepe kloksgewijs verder en is jouw beurt voorbij.

Opmerking: Ook bemanningsleden die al op hun goede veld staan, mogen jullie weer verplaatsen. Waarom je dat zou doen? Omdat ze andere bemanningsleden de weg zouden kunnen versperren.



Wat? Waarom ik niet meehelp met roeien? Ik ben de kapitein! Alleen de persoon bij wie ik op dat moment ben, mag een bemanningslid verplaatsen.

Voorbeeld voor het verplaatsen van de bemanningsleden:



1) Anne heeft Pepe en is dus aan de beurt. Ze wil **Oscar** naar de paarse roeispaan verplaatsen. Maar dat kan niet, omdat alle aangrenzende velden al bezet zijn. Dus zet ze in plaats daarvan **Charly** een veld opzij. Haar beurt is voorbij en ze geeft Pepe door aan Jasmin.

2) Jasmin zet **Oscar** op het veld dat is vrijgekomen. Daarna geeft ze Pepe door aan Flo.

3) Flo zet **Oscar** op het veld naast de paarse roeispaan. Nu staat **Oscar** naast zijn roeispaan op het goede veld.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra alle bemanningsleden naast de roeispanten in hun bijpassende kleur staan, zijn jullie klaar.

Speel nu het introductiespel van "Schat der zeven" en probeer alle bemanningsleden naar hun eigen roeispanten te verplaatsen. Zodra jullie dat is gelukt, mogen jullie de proloog in het avonturenboek uitlezen.

Basisspel



Heel goed gedaan matrozen! Met Mia is onze crew compleet. Op de volgende bladzijden leg ik precies uit wat jullie moeten weten voor de start van het legacyavontuur.

Hieronder worden de spelregels van het legacyspel uitgelegd. Lees eerst door tot pagina 8. Daarna beginnen jullie met hoofdstuk 1 in het avonturenboek.



Het legacyspel is het leukst wanneer je telkens met dezelfde spelers speelt. Natuurlijk kunnen er op elk moment spelers in- en uitstappen, maar onze ervaring leert: er gaat niets boven een crew die op elkaar is ingespeeld!

Elk hoofdstuk is verdeeld in 4 spelfasen:

Fase 1: Verhaalfase

Fase 2: Allemaal aan boord!

Fase 3: Schip ahoi!

Fase 4: Schat ahoi!

FASE 1: VERHAALFASE

Pak het avonturenboek erbij en lees het begin van het betreffende hoofdstuk hardop voor.

Zie je in het avonturenboek het volgende symbool?



Open dan jullie voorraad en pak alleen de betreffende genummerde legacykaarten eruit. Het kaartnummer staat rechtsonder op de voorkant van de legacykaarten. Let erop dat jullie de legacykaarten van de 'goede' kant van de legacystapel afnemen: dat is de kant van de legacykaarten waarop Pepe staat afgebeeld. Leg de legacykaart met het nummer 0 altijd terug op de stapel met legacykaarten – zo weten jullie in de volgende hoofdstukken telkens vanaf welke kant je de nieuwe legacykaarten moet nemen.

Jullie kunnen deze legacykaarten nu gebruiken, samen met alle kaarten die jullie al hebben gekregen in de vorige hoofdstukken.

In het eerste hoofdstuk krijgen jullie legacykaarten 1 tot 5. Hierop staat het schip met 5 ingekleurde velden. Deze kaarten heten **scheepskarten**. Hiermee bepalen jullie in *Fase 2: Allemaal aan boord!* en *Fase 3: Schip ahoi!* de start- en doelposities.

Zie je in het avonturenboek dit symbool?



Jullie gaan door met **fase 2: Allemaal aan boord!** Leg het avonturenboek maar weer even weg. Lees de tekst na het symbool nog niet. Jullie hebben het avonturenboek pas weer nodig in *fase 4: Schat ahoi!*.

FASE 2: ALLEMAAL AAN BOORD!



Ik weet het – jullie hebben je eerste vaartocht in de benen en zijn geen landrotten meer. Maar in vergelijking met het introductiespel zijn er nog een paar dingen om rekening mee te houden. Lees dus aandachtig verder.

1. Zet de **Melody** in het midden van de tafel, zodat jullie er allemaal goed bij kunnen.
2. Leg de **aflegkaart** en alle **duim-omhoogkaartjes** binnen handbereik naast de **Melody**.
3. Zet de **zandloper** in het grote gat in het midden van de **Melody**.
4. Wie was als laatste in het water? Jij begint en krijgt het **ringkaartje** en **Pepe**.

Opmerking: Je kunt Pepe tijdens de voorbereiding in het ringkaartje leggen. Als jullie direct daarvoor al een hoofdstuk hebben gespeeld, geef het ringkaartje dan kloksgewijs aan de volgende speler. Deze persoon krijgt ook Pepe.

5. Schud nu alle **scheepskarten** die jullie mogen gebruiken (in het eerste hoofdstuk zijn dat kaarten 1 tot 5) en leg daarvan 4 scheepskarten met de afbeelding naar beneden op een stapel. De resterende scheepskarten hebben jullie voor dit hoofdstuk niet nodig en kunnen jullie in de doos leggen.

Opmerking: Gedurende het avontuur krijgen jullie steeds meer scheepskarten. Daarvan gebruiken jullie per hoofdstuk slechts maar 4 willekeurig getrokken kaarten.

6. Bepaal nu de **startpositie van de bemanningsleden**. Neem de bovenste scheepskart van de stapel en leg deze er open naast. Zet de in kleur bijpassende bemanningsleden op de betreffende velden op de **Melody**.

FASE 3: SCHIP AHOI!

In tegenstelling tot het introductiespel spelen jullie deze fase drie keer.

Daarna bepalen jullie de doelposities. Pak een kaart van de stapel en leun alle 5 in kleur bijpassende roeipanen tegen de reling naast de betreffende velden op de **Melody**. Klaar? Roep nu allemaal samen "Schat der zeven, schat ahoi!", **draai de zandloper om** en spelen maar!

In plaats van de zandloper uit het spel te gebruiken, kun je Kapitein Pepe zelf de tijd laten vertellen:



Aangezien jullie op voorhand geen afspraken mogen maken, mag er bij het plaatsen van de roeipanen niet met elkaar gepraat worden. Zodra de zandloper loopt, mogen jullie weer ideeën met elkaar uitwisselen.

Dezelfde beweegregels als in het introductiespel

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie heeft Pepe? Jij begint en mag een **bemanningslid** naar keuze verplaatsen. Hierbij gelden de volgende regels:

- > Je moet het bemanningslid op een **aangrenzend en vrij veld** zetten. Velden waartussen een witte lijn loopt, zijn aangrenzende velden.
- > Op ieder veld mag **slechts telkens één bemanningslid** staan.
- > Je mag het bemanningslid **maar één veld** verder zetten. Daarom mag je **geen bemanningsleden** passeren.

Daarna geef je Pepe kloksgewijs verder en is jouw beurt voorbij.

Opmerking: Jullie kunnen Pepe ook rollen of hem zelfs naar elkaar toe gooien. Wees daarbij wel heel voorzichtig. Pas als je Pepe in je hand hebt, ben je aan de beurt.

Jullie gaan net zolang kloksgewijs verder tot het volgende gebeurt:
Het lukt jullie om alle bemanningsleden naast hun roeispanten te zetten, of de zandloper is afgelopen.

In beide gevallen tellen jullie de bemanningsleden die naast de roeispaan staan in hun bijpassende kleur. Leg dat aantal aan duim-omhoogkaartjes op de aflegkaart.
Vul de aflegkaart rij voor rij, te beginnen bij de onderste rij.

Geef het ringkaartje (en Pepe) kloksgewijs aan de volgende speler.

Voorbeeld voor aantal duim-omhoogkaartjes:



Het is Anne, Jasmin en Flo niet helemaal gelukt. Maar 4 bemanningsleden staan op de juiste plek.

Dus leggen ze 4 duim-omhoogkaartjes op de aflegkaart. Ze beginnen bij de onderste rij.

Deze fase herhalen jullie nog twee keer:

Draai dus nog een scheepskaart om en plaats de roeispanten opnieuw. Denk eraan: tijdens het neerleggen van de roeispanten mogen jullie geen afspraken maken. Draai de zandloper om en spelen maar!

Aan het einde van de 3e ronde hebben jullie maximaal 15 duim-omhoogkaartjes bij elkaar verzameld op de aflegkaart.

Opmerking: Zijn jullie zo snel en hebben jullie de nieuwe roeispanten al voor het aflopen van de zandloper geplaatst? Wacht dan even voordat jullie de zandloper weer omdraaien.

Opmerking: Alleen de roeispanten worden opnieuw geplaatst. Bemanningsleden worden niet opnieuw geplaatst, maar blijven op het veld staan waarop ze de ronde zijn geëindigd.

Maar let op: Als jullie in de 3 rondes van deze fase niet één duim-omhoogkaartje op de aflegkaart kunnen neerleggen, moeten jullie dit hoofdstuk nog eens vanaf het begin spelen.

Begin nu met hoofdstuk 1 in het avonturenboek.

Hebben jullie fase 3: Schip ahoi! voltooid en succesvol afgerond? Jullie hebben dus 3 rondes gespeeld en in totaal minimaal 1 duim-omhoogkaartje bemachtigd? Lees hoofdstuk 1 dan tot het einde en lees daarna hier weer verder.

FASE 4: SCHAT AHOI!

Aan het eind van elk hoofdstuk krijgen jullie stickers: hoe meer duim-omhoogkaartjes jullie op de aflegkaart hebben verzameld, hoe meer stickers jullie buitmaken.



En? Hoe hebben jullie het gedaan? Konden jullie het schip snel en veilig navigeren? Laten we eens kijken wat de buit is.

Elk hoofdstuk in het avonturenboek eindigt met het volgende symbool:



De X staat voor een hoofdstuknummer.

Pak de envelop erbij en draai deze met de kant waarop Pepe staat afgebeeld, naar jullie toe. Trek het bovenste blad langzaam en voorzichtig net zo ver naar buiten, tot het hoofdstuknummer in het symbool te zien is. Stop met uittrekken zodra een balk met het volgende hoofdstuknummer zichtbaar is.

In de envelop zitten bladen met veel verschillende stickers die jullie stuk voor stuk vrijspelen.

Opmerking: Dit symbool zie je in de loop van het avontuur veelal aan het eind van het hoofdstuk. In twee gevallen staat het ook aan het begin van het hoofdstuk.

Er zijn 5 verschillende soorten stickers:



Hoofdstuksticker



Schatsticker



Stersticker

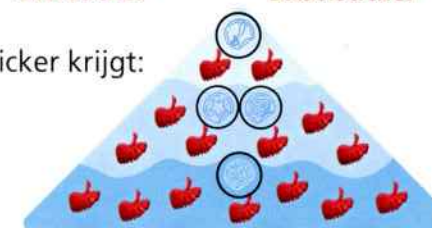


Sabelsticker



Schat-der-7-sticker

Op de aflegkaart zie je wanneer je welke sticker krijgt:



HOOFDSTUKSTICKER

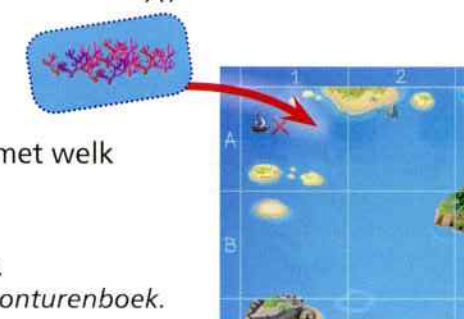


Hebben jullie een hoofdstuk **voor het eerst** afgesloten met **minimaal één duim-omhoogkaartje**? Er ligt dus minstens één kaartje in de onderste rij van de aflegkaart? Dan krijgen jullie de betreffende hoofdstuksticker.

Plak de hoofdstuksticker in het betreffende vak op de schatkaart. Waar? Alle hoofdstukstickers op het stickerblad hebben coördinaten. De schatkaart heeft 25 vakken. De letter bepaalt de rij, het cijfer de kolom.

Voorbeeld: Jullie krijgen hoofdstuksticker A1. Plak deze sticker in het eerste vak van de eerste rij op de schatkaart.

A1



Door de hoofdstuksticker op de schatkaart weten jullie telkens met welk hoofdstuk jullie hierna gaan verder spelen.

Voorbeeld: Er zijn al vier hoofdstukstickers op de schatkaart geplakt. De volgende keer gaan jullie dus verder met hoofdstuk vijf in het avonturenboek.

SCHATSTICKER



Hebben jullie een hoofdstuk voor het eerst afgesloten met **minimaal acht duim-omhoog-kaartjes**? Er ligt dus minstens één kaartje in de middelste rij van de aflegkaart? Dan mogen jullie **twee schatstickers uitkiezen**. Slechts één daarvan mogen jullie houden. Plak deze in jullie *schattenverzameling*.

Opmerking: Met de gekozen sticker bepalen jullie hoe jullie *schattenverzameling* eruit ziet. Dit heeft geen invloed op het verdere spelverloop. De overige stickers kunnen jullie ook buiten het spel gebruiken: plak ze op een schrift, ruil ze met vrienden of versier er een vriendenboekje mee.

STERSTICKER



Hebben jullie een hoofdstuk voor het eerst afgesloten met **minimaal acht duim-omhoog-kaartjes**? Er ligt dus minstens één kaartje in de middelste rij van de aflegkaart? Dan krijgen jullie **één stersticker**. Net als de hoofdstukstickers hebben ook de sterstickers coördinaten die verwijzen naar de schatkaart. Plak de stersticker in het **bijpassende vak op de schatkaart**. Let erop dat jullie **daaronder** nog ruimte houden in dit vak voor de sabelsticker.

SABELSTICKER



Hebben jullie een hoofdstuk voor het eerst afgesloten met **minimaal 14 duim-omhoog-kaartjes**? Er ligt dus minstens één kaartje in de bovenste rij van de aflegkaart? Dan krijgen jullie een sabelsticker. De aflegkaart herinnert jullie hieraan met dit symbool. Net als de hoofdstukstickers hebben ook de sabelstickers coördinaten die verwijzen naar de schatkaart. Plak de sabelsticker in het bijpassende vak op de schatkaart onder de stersticker.

SCHAT-DER-7-STICKER



De Schat-der-7-sticker herken je aan het formaat: hij is iets groter dan de normale schatsticker. Telkens wanneer je een Schat-der-7-sticker ziet op het stickerblad, plak je deze op de laatste pagina van jullie *schattenverzameling*.



Wat? Jullie zijn niet tevreden met jullie resultaat en willen alle stickers vrijspelen? Natuurlijk kunnen jullie op elk moment een eerder gespeeld hoofdstuk opnieuw spelen en proberen jullie resultaat te verbeteren. Er gaat ten slotte niets boven een volledige verzameling en een schatkaart met sterren en sabels in elk vak!

Opmerking: Jullie kunnen *Schat der zeven!* op elk moment ook zonder de *legacymodus* spelen. Speel gewoon met de elementen die jullie tot nu toe hebben vrijgespeeld zonder het avonturenboek te lezen of de stickers in te plakken.

Plak alle stickers die jullie in hoofdstuk 1 hebben gekregen op jullie schatkaart en in jullie *schattenverzameling*. Daarna kunnen jullie beginnen met hoofdstuk 2. De spelregels kennen jullie nu. Pas in hoofdstuk 3 krijgen jullie in het avonturenboek de opdracht om hier verder te lezen.

Hoofdstuk A

SCHATKISTSYMBOOL IN HET AVONTURENBOEK



Wauw! Een schatkist! Maar hoe maken we die open? We hebben geen sleutel. Gelukkig hebben we Bob de Bever in onze bemanning. Met zijn gereedschap kunnen we de kist openbreken.



Zie je het schatkistsymbool in het avonturenboek? Zoek dan de betreffende schatkist in de speldoos en maak hem open. De inhoud van de schatkist is nu van jullie om te gebruiken.

NIEUWE MODULE

Vanaf hoofdstuk drie wordt nieuw spelmateriaal ingevoerd in de vorm van verschillende modules. Niet alle modules worden tegelijkertijd gebruikt. In plaats daarvan staat in het avonturenboek welke modules in het huidige hoofdstuk gebruikt worden.

Voorbeeld uit hoofdstuk drie:

Naast de regels in het introductiespel wordt in hoofdstuk 3 met de module bananenkist gespeeld.

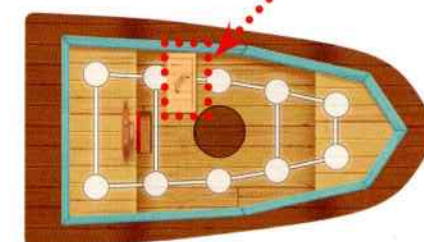


Belangrijk: in deze handleiding worden de modules één voor één uitgelegd. Het is dus een overzicht als jullie het nog een keer willen nalezen. Welke modules na de individuele hoofdstukken worden gebruikt, staat in het betreffende hoofdstuk van het avonturenboek. **Let er dus altijd op welke module jullie moeten gebruiken in het huidige hoofdstuk.** Alle andere modules kunnen jullie negeren, ook als deze al zijn 'vrijgespeeld'.

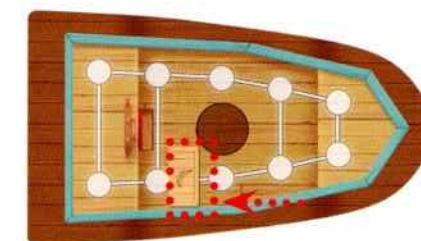
MODULE: BANANENKIST

In hoofdstuk drie krijgen jullie een bananenkist. Druk ze uit het stansbord. Leg, voordat jullie de startposities van de bemanningsleden bepalen in fase 2: *Allemaal aan boord!*, eerst de bananenkist op de Melody. Kies een van de **2 mogelijke posities voor de kist**. Die herkennen jullie aan de krassen op de Melody:

Positie van de bananenkist:



bakboord (in de vaarrichting links)



stuurboord (in de vaarrichting rechts)

De bananenkist is een hindernis en blokkeert altijd de verbindinglijn tussen 2 velden. Daardoor zijn deze twee velden niet meer aangrenzend.

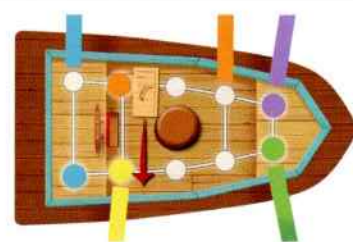
Ben jij aan de beurt? Dan mag je **of** een bemanningslid **of** de bananenkist verplaatsen. De bananenkist mag alleen via de krassen naar de **andere kant** van het schip verplaatst worden.



1) Flo heeft Pepe en zij wil Bob naar links bewegen om hem bij zijn bijpassende roeispaan te zetten. Dat kan helaas niet omdat de **bananen-kist** de weg verspert. Daarom schuift ze de **bananen-kist** naar boven waarna ze Pepe aan Anne geeft.



2) Nu is de weg vrij. Anne verplaatst Bob naar links bij zijn bijpassende roeispaan en geeft Pepe door aan Jasmin.



3) Bob staat op de juiste plek, maar nu is de weg verspert voor Mia om naar haar roeispaan te gaan. Daarom schuift Jasmin de **bananen-kist** weer naar beneden en geeft Pepe aan Flo terug.

Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 3 en 4. Lees hier pas verder als jullie bij hoofdstuk 5 zijn aangekomen en schatkist 2 mogen openen.

Hoofdstuk B

MODULE: CREWKAARTJES EN GEBEURTENISKAARTEN

In hoofdstuk vijf krijgen jullie **crewkaartjes**. Druk ze uit het stansbord. Deze gebruiken jullie alleen als jullie met gebeurteniskaarten spelen. Wat zijn gebeurteniskaarten? Ze worden hieronder uitgelegd. Gebeurteniskaarten worden niet gemengd met de scheepskarten. In het avonturenboek staat welke gebeurteniskaarten in het huidige hoofdstuk gebruikt worden. Moeten jullie een willekeurig bemanningslid kiezen? Meng de crewkaartjes met de afbeelding naar beneden en neem er eentje. Moeten jullie meerdere bemanningsleden kiezen? Trek ze dan na elkaar.



Opmerking: In elke van de drie rondes van fase 3: *Schip ahoi!* moeten jullie de bemanningsleden van de gebeurteniskaarten opnieuw trekken. Schud daarvoor alle crewkaartjes en trek er één voor elke gebeurtenis.

UITGEPUT! (GEBEURTENISKAART)



In hoofdstuk 5 krijgen jullie deze gebeurteniskaart uit de legacystapel in de voorraad. Leg deze gebeurteniskaart in fase 3: *Schip ahoi!* goed zichtbaar naast het schip en kies een willekeurig bemanningslid voor deze gebeurtenis. Leg het crewkaartje open op deze gebeurteniskaart.

Verplaats je het bemanningslid in het spel naast zijn/haar roeispaan in de bijpassende kleur? Leg het bemanningslid dan direct te slapen. **Voor de rest van de ronde mag niemand dit bemanningslid verplaatsen.** Om dit duidelijk te maken, leg je het bemanningslid plat op het bord in plaats van staand. Draai het crewkaartje en de gebeurteniskaart weer om.

Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 5 en 6. Lees hier pas verder, als jullie bij hoofdstuk 7 zijn aangekomen en kaart 9 van de legacykaarten hebben gekregen.

Hoofdstuk C

NU IS HET GENOEG! (GEBEURTENISKAART)



In hoofdstuk 7 krijgen jullie deze gebeurteniskaart uit de legacystapel in de voorraad. Wie is de startspeler? Jij legt deze gebeurteniskaart in fase 3: *Schip ahoi!* voor je neer en kiest een willekeurig bemanningslid (zoals beschreven in hoofdstuk B) voor deze gebeurteniskaart. Leg vervolgens het crewkaartje open naast deze gebeurteniskaart.

In deze ronde ben jij de enige die dit bemanningslid niet mag verplaatsen.

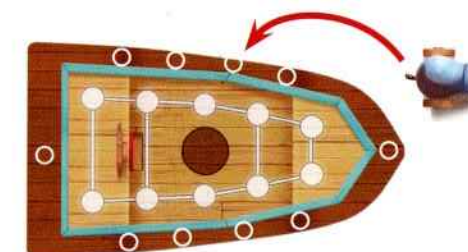
Opmerking: Geef na elke ronde het ringkaartje (en Pepe) kloksgewijs verder. Dat betekent dat in elke ronde een bepaald bemanningslid niet mag bewegen.

Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 7. Lees hier pas verder, als jullie bij hoofdstuk 8 zijn aangekomen en kaart 10 van de legacykaarten hebben gekregen.

Hoofdstuk D

PAS OP, OCTOPUS! (GEBEURTENISKAART)

In hoofdstuk 8 krijgen jullie een kanonsticker uit de envelop. Plak de kanonsticker op de buitenste reling tussen 2 velden van de *Melody*. Aan de witte cirkels op de afbeelding zien jullie waar jullie de kanonsticker kunnen opplakken.



Daarnaast krijgen jullie in hoofdstuk acht deze gebeurteniskaart uit de legacystapel in de voorraad. Leg deze gebeurteniskaart in fase 3: *Schip ahoi!* goed zichtbaar naast de *Melody* en kies een willekeurig bemanningslid voor deze gebeurtenis (zoals beschreven in hoofdstuk B). Leg het crewkaartje open op deze gebeurteniskaart.

Een van jullie moet in fase 3: *Schip ahoi!* met het bemanningslid dat zojuist is gekozen, langs de kanonsticker op de *Melody* lopen. **Gelukt?** Dan wordt het crewkaartje omgedraaid. **Is het niemand van jullie gelukt?** Dan moeten jullie aan het einde van de ronde één duim-omhoogkaartje van de aflegkaart afhalen. Als er nog geen duim-omhoogkaartjes op de aflegkaart liggen, gebeurt er niets.

Voorbeeld:

Bemanningslid Mia is bepaald bij de gebeurtenis 'Pas op, octopus!'. Jasmin zet Mia rechts op het aangrenzende veld. Omdat Mia daarbij langs de kanonsticker komt, draait Jasmin het bemanningsplaatje van Mia om. Aan het einde van de ronde hoeven Jasmin, Anne en Flo geen duim-omhoogkaartje af te geven.



Opmerking: Ondanks dat de kanonsticker vanaf nu op de *Melody* is vastgeplakt, houden jullie er alleen rekening mee in de hoofdstukken waarin ook de gebeurteniskaart 'Let op, octopus!' wordt gebruikt.

Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 8. Lees hier pas verder als jullie bij hoofdstuk 9 zijn aangekomen en schatkist 3 mogen openen.

Hoofdstuk E

MODULE: KRABBENALARM!



In hoofdstuk negen krijgen jullie een krab. Druk deze uit het stansbord.

In fase 3: *Schip ahoi!* bepalen jullie een willekeurig bemanningslid (zoals beschreven in hoofdstuk B). Leg de krab op het hoofd van dit bemanningslid.

De volgende regels gelden voor jullie allemaal in fase 3: *Schip ahoi!*:

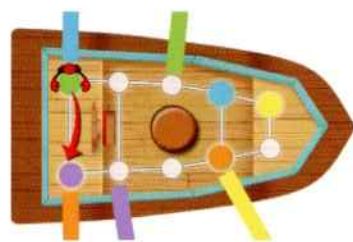
- > Als je aan de beurt bent, mag je een bemanningslid met krab op zijn hoofd niet verplaatsen.
- > Als je aan de beurt bent, mag je een bemanningslid niet verplaatsen naar een veld waarop de krab ligt.

In plaats van een bemanningslid verder te zetten, kun je de krab in de volgende 2 gevallen verplaatsen.

- > Als de krab op het hoofd van een bemanningslid ligt: 'Bah, weg jij!' Verplaats de krab naar een aangrenzend veld naar keuze. Als daar al een bemanningslid staat, leggen jullie de krab op zijn kop. Als daar niemand staat, wordt de krab op het veld van de Melody gelegd.
- > Als de krab op een veld van de Melody ligt waarop geen bemanningslid staat: 'Hé krab, kom eens hier!' Verplaats de krab naar een aangrenzend veld met bemanningslid. Leg de krab op het hoofd van het bemanningslid.

Opmerking: Je mag de krab dus niet van een leeg veld op een ander leeg veld zetten. De krab moet altijd bovenop een bemanningslid starten of eindigen.

Voorbeeld



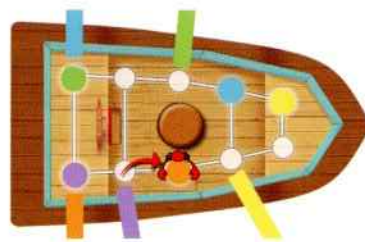
1) Flo wil Charly graag naar rechts verplaatsen. Maar dat mag niet omdat Charly de krab op zijn hoofd heeft. Daarom haalt Flo de krab van Charly af en legt hem op Oscar, die op het aangrenzende veld staat. Nu kan Charly verplaatst worden.



2) Anne wil Oscar van de krab bevrijden en zet de krab op het lege veld rechts ernaast.



3) Jasmin kan Oscar niet naar zijn roeispaan brengen, omdat de krab dit veld bezet houdt. Jasmin kan de krab ook niet naar boven of rechts verplaatsen. Waarom? Omdat ze de krab niet van een leeg veld naar een ander leeg veld mag verplaatsen. Daarom verplaatst Jasmin Mia in de richting van de krab.



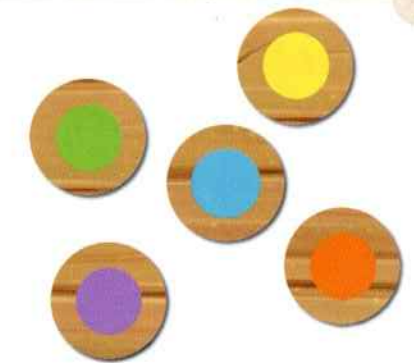
4) Flo kan de krab nu met Mia lokken en hem op Mia's hoofd zetten. In de volgende beurt kan Anne Oscar naar de paarse roeispaan verplaatsen.

Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 9, 10 en 11. Lees hier pas verder als jullie bij hoofdstuk 12 zijn aangekomen en schatkist 4 mogen openen.

Hoofdstuk F

MODULE: MIST

In hoofdstuk 12 krijgen jullie mistkaarten. Druk ze uit het stansbord.



In plaats van zoals in fase 3: *Schip ahoi!* de doelposities met de roeispanten te markeren, gebruiken jullie de mistkaartjes.

Wat is er deze keer dan anders? In fase 2: *Allemaal aan boord!* zetten jullie de bemanningsleden eerst aan de buitenkant van de Melody naast de betreffende startposities. Leg in fase 3: *Schip ahoi!* in plaats van de roeispanten, de mistkaartjes op de doelposities die zijn aangegeven op de scheepskaart. Zet pas daarna de bemanningsleden op de betreffende startposities.

Opmerking: Het kan gebeuren dat bemanningsleden nu op een mistkaartje staan. Onthoud daarom goed welke mistkaartjes onder welke bemanningsleden liggen.

In fase 3: *Schip ahoi!* zijn de velden met mistkaartjes de vrije velden. Wanneer jullie een bemanningslid op een veld met een mistkaartje zetten, zet deze er dan gewoon bovenop.

Maar let op: het is verboden een bemanningslid op te pakken, om het onderliggende mistkaartje te bekijken.

Probeer nu om alle bemanningsleden naar het mistkaartje in de bijpassende kleur te verplaatsen. Aan het einde van elke ronde tellen jullie het aantal bemanningsleden op de qua kleur bijpassende mistkaartjes, in plaats van de qua kleur bijpassende roeispanten.

Opmerking: Door de mistkaartjes wordt het moeilijker overzicht te houden van het schip, want telkens als een bemanningslid op een mistkaartje staat, kunnen jullie de kleur daaronder niet zien en dus de doelpositie ook niet.

Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 12, 13 en 14. Lees hier pas verder als jullie bij hoofdstuk 15 zijn aangekomen en schatkist 5 mogen openen.

Hoofdstuk G

MODULE: GHOSTY MAC BUH

In hoofdstuk 15 vinden jullie in schatkist 5 een nieuwe spelfiguur: Ghosty Mac Buh!

Wie is de startspeler? Voordat jullie de roeispanten plaatsen in *fase 3: Schip ahoi!*, verschijnt Ghosty Mac Buh op de *Melody*. Zet Ghosty Mac Buh op een willekeurig **vrij** veld in het middengebied van de *Melody*. Kijk op de afbeelding waar jullie Ghosty Mac Buh kunnen neerzetten.

Ben jij aan de beurt? In plaats van een bemanningslid te verplaatsen, kun je Ghosty Mac Buh tijdens je beurt naar een **aangrenzend en vrij** veld verplaatsen. Voor Ghosty Mac Buh gelden dus dezelfde verplaatsingsregels als voor alle andere bemanningsleden.



Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 15 en 16. Lees hier pas verder, als jullie bij hoofdstuk 17 zijn aangekomen en kaart 14 van de legacykaarten hebben gekregen.

Hoofdstuk H

STIJF VAN DE SHOCK (GEBEURTENISKAART)



In hoofdstuk 17 krijgen jullie deze gebeurteniskaart uit de legacystapel in de *voorraad*. Leg deze gebeurteniskaart in *fase 3: Schip ahoi!* goed zichtbaar naast de *Melody* en kies een willekeurig bemanningslid voor deze gebeurtenis. Leg het crewkaartje open op deze gebeurteniskaart.

Telkens wanneer dit **bemanningslid naast Ghosty Mac Buh** staat, mogen jullie hem **niet verplaatsen**: hij staat namelijk stijf van de shock. Jullie kunnen hem pas verplaatsen indien er minstens één veld zit tussen het bemanningslid en Ghosty Mac Buh.

Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 17 en 18. Lees hier pas verder als jullie bij hoofdstuk 19 zijn aangekomen en schatkist 6 mogen openen.

Hoofdstuk I

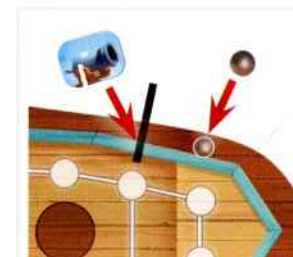
MODULE: KANONNEN

In hoofdstuk 19 krijgen jullie een kanon en een kanonskogel. Druk ze uit het stansbord. Daarnaast krijgen jullie drie kanonskaarten uit de legacystapel in de *voorraad*.



Naast het bereiken van de roeispanten moeten jullie nu ook de kanonskogel naar het kanon verplaatsen. Anders verliezen jullie duim-omhoogkaartjes.

Hebben jullie aan het einde van *fase 2: Allemaal aan boord!* de bemanningsleden op de *Melody* gezet? Dan schudden jullie alle beschikbare kanonkaarten en **leggen jullie drie** daarvan met de afbeelding naar beneden als kanonstapel klaar (in hoofdstuk 19 zijn dat legacykaarten 15 tot 17).



Voorbeeld:
De opstelling na kaart 16 moet er dus zo uitzien als hierboven afgebeeld (beeldfragment).

Opmerking: In latere hoofdstukken krijgen jullie meer kanonkaarten. Jullie spelen in elk hoofdstuk maar met 3 daarvan.

Neem de bovenste kaart van de kanonstapel. De kanonkaart laat zien waar het kanon en de kanonskogel moeten worden geplaatst. Zet het **kanon** met de gleuf op de turquoise **reling** naast het betreffende veld. Leg de **kanonskogel** op de donkerbruine **buitenste reling** naast het betreffende veld. Ga door met *fase 3: Schip ahoi!* en het plaatsen van de roeispanten.

In plaats van een bemanningslid te verplaatsen in *fase 3: Schip ahoi!*, kun je de **kanonskogel** verplaatsen: daarvoor moet een **bemanningslid op het bijbehorende veld van de kanonskogel** staan en een **ander bemanningslid ernaast**. Verplaats de kanonskogel over de reling naast het veld van het aangrenzende bemanningslid. Jullie geven de kanonskogel dus altijd door van het ene bemanningslid naar het andere.

Controleer aan het einde van elke ronde: Hebben jullie de kanonskogel naar het kanon gebracht? Ja? Super. De kanonskogel wordt afgevuurd en naast de *Melody* gezet.

Nee? Haal weer een duim-omhoogkaartje van de aflegkaart. Als er nog geen duim-omhoogkaartjes op de aflegkaart liggen, gebeurt er niets.

Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 19, 20 en 21. Lees hier pas verder als jullie bij hoofdstuk 22 zijn aangekomen en schatkist 7 mogen openen.

Hoofdstuk J

MODULE: MADAME GOUDTAND

In hoofdstuk 22 vinden jullie in schatkist 7 een nieuwe spelfiguur: madame Goudtand!

madame Goudtand is niet voor de poes! Met slechts één boze blik kan ze de bemanningsleden bevriezen. Lukt het jullie desalniettemin om de bemanningsleden naar hun betreffende roeispanten te brengen?



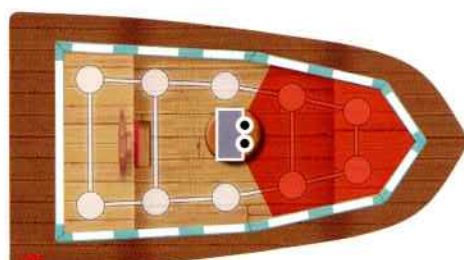
Zodra jullie de zandloper starten in fase 3: *Schip ahoi!*, zetten jullie madame Goudtand op de zandloper. En wel zo dat de bedrukte kant van de spelfiguur naar de voorkant van het schip (boeg) is gericht. De bedrukte kant van de spelfiguur is tevens de kijkrichting van madame Goudtand.

Bemanningsleden die zich in de kijkrichting van madame Goudtand bevinden, mag je niet verplaatsen.

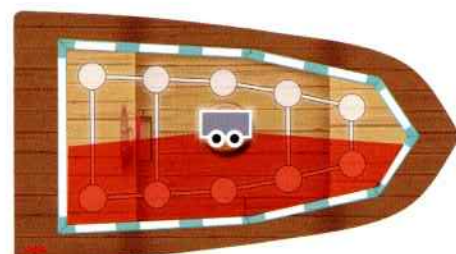
In plaats van een bemanningslid te verplaatsen in fase 3: *Schip ahoi!*, kun je madame Goudtand 90° met de klok mee draaien op de zandloper.

Afhankelijk van de positie van madame Goudtand bevinden zich de volgende velden in het blikveld van madame Goudtand.

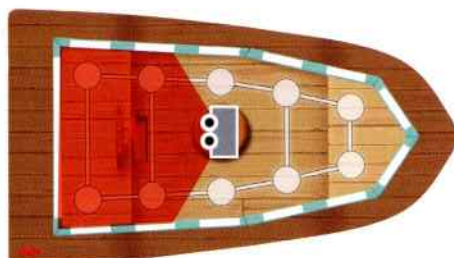
Voorbeelden:



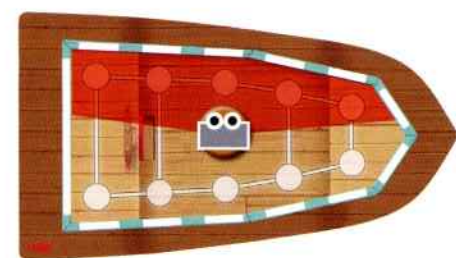
Blikveld boeg: als madame Goudtand naar voren kijkt, kan geen enkel bemanningslid op de 4 rood gemarkeerde velden aan de voorzijde van de Melody bewegen.



Blikveld stuurboord: als madame Goudtand in de vaarrichting naar rechts kijkt, kan geen enkel bemanningslid op de 5 rood gemarkeerde velden aan deze kant bewegen.



Blikveld achterschip: als madame Goudtand naar achteren kijkt, kan geen enkel bemanningslid op de 4 rood gemarkeerde velden op het achterschip van de Melody bewegen.



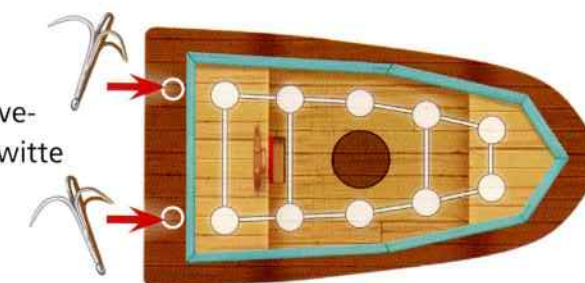
Blikveld bakboord: als madame Goudtand in de vaarrichting naar links kijkt, kan geen enkel bemanningslid op de 5 rood gemarkeerde velden aan deze kant bewegen.

Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 22 en 23. Lees hier pas verder als jullie bij hoofdstuk 24 zijn aangekomen en kaart 24 van de legacykaarten hebben gekregen.

Hoofdstuk K

ENTERHAAK (GEBEURTENISKAART)

In hoofdstuk 24 krijgen jullie twee enterhaken uit de envelop. Plak ze op het achterschip van de Melody. De twee witte rondjes op de afbeelding laten de precieze plek zien.



Daarnaast krijgen jullie in hoofdstuk 24 deze gebeurteniskaart uit de legacystapel in de voorraad. Leg deze in fase 3: *Schip ahoi!* goed zichtbaar naast de Melody en kies twee willekeurige bemanningsleden. Leg deze crewkaartjes open op deze gebeurteniskaart.

Voordat jullie de roeispanten bereiken, moeten jullie met een bepaald bemanningslid naar de enterhaaksticker (bij de 2 achterste velden) lopen. Anders verliezen jullie duim-omhoogkaartjes.

Opmerking: Voor deze opgave moet elk van de twee bemanningsleden een ander enterhaakveld betreden. Jullie kunnen niet hetzelfde veld twee keer of met één bemanningslid beide velden betreden.

Heeft een van de zojuist bepaalde bemanningsleden een enterhaakveld bereikt? Draai dan het bijpassende crewkaartje om. Is de ronde voorbij? Dan moeten jullie voor elk niet omgedraaid crewkaartje een duim-omhoogkaartje van de aflegkaart halen. Als er nog geen duim-omhoogkaartjes op de aflegkaart liggen, gebeurt er niets.

Voorbeeld: Bemanningsleden Tuga en Oscar zijn beiden gekozen voor de gebeurtenis Enterhaak.



1) Flo heeft Pepe en zet Tuga naar links. Tuga belandt daarmee op een enterhaakveld. Flo draait het crewkaartje van Tuga om. Flo geeft Pepe door aan Anne.



2) Vervolgens zet Anne Oscar naar links. Oscar belandt daarmee op het andere enterhaakveld. Anne draait het crewkaartje van Oscar om.

Aan het einde van de ronde hoeven Jasmin, Anne en Flo geen duim-omhoogkaartje af te geven.

Nu kennen jullie alle spelregels.

Maar nu ... eerst veel plezier met hoofdstuk 24 en 25. In het avonturenboek lezen jullie hoe het verhaal eindigt.