

# Vlucht uit de piratenbaai

Een coöperatief geheugenavontuur voor  
2 tot 4 uitgeslapen piraten van 5 tot 99 jaar.

**Auteur:** Cyril Fay  
**Illustraties:** Claus Stephan  
**Duur van het spel:** ca. 15 minuten



Al jarenlang vertellen piraten uit alle zeeën, elkaar het verhaal van de gevreesde piratenkapitein Witbaard: Nadat Witbaard zijn onmetelijke schat in de piratenbaai verstopt had, verging zijn schip in een vreselijke storm. Sindsdien waakt Witbaard als een spook over zijn goudschat en verandert hij alle piratenschepen die hij betraapt bij de zoektocht naar zijn schat, in spookschepen.

Zulk huiveringwekkend zeemansavontuur schrikt Kapitein Jack en de dappere bemanning van het schip Zeekomkommer echter niet af. Moedig ontdekken ze Witbaards schat en haasten ze zich terug naar hun schip. Maar donderweer en scheepsknopen: de spookkapitein zit hen op de hielen en aan de horizon duikt al de spookvloot op!

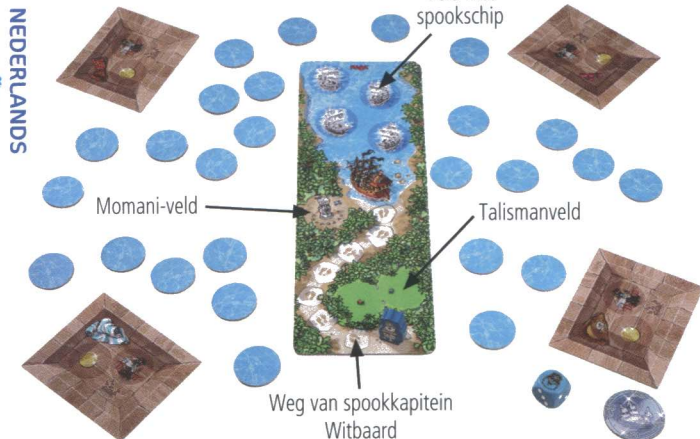
Hebben jullie voldoende moed, verstand en geluk om samen met Kapitein Jack alle spookschepen te verjagen? Wees dan voorzichtig en haast jullie! Als jullie erin slagen uit de piratenbaai te vluchten, zijn jullie de rijkste en moedigste piraten van de zeven wereldzeeën.

## Inhoud van het spel

- 1 spelbord piratenbaai
- 1 spelfiguur spookkapitein Witbaard
- 30 zeekaartjes
- 1 geluksmunt
- 4 aflegkaarten schatkist
- 1 dobbelsteen
- 1 spelhandleiding

## Vorbereiding van het spel

Leg de piratenbaai (= het spelbord) in het midden van de tafel. Meng alle zeekaartjes met de afbeelding naar beneden en leg deze rond het spelbord. Zet spookkapitein Witbaard op het startveld van zijn weg. Elke speler legt een schatkist (= aflegkaart) voor zich. Houd de dobbelsteen en de geluksmunt bij de hand.



## Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die de engste piratenbekken kan trekken, mag beginnen.

### Piratenbaai onderzoeken

Om met de schat te ontsnappen, moeten jullie een weg uit de piratenbaai vinden. Daartoe gooi je eerst de piratendobbelsteen.

### Wat toont de dobbelsteen?



#### • Spookkapitein Witbaard:

O nee! Je hebt spookkapitein Witbaard wakker gemaakt! Zet de spelfiguur een stap in de richting van jullie schip.

#### • 1, 2 of 3 ogen:

Voorzichtig sluipen jullie door de baai. Draai achtereenvolgens 1, 2 of 3 zeekaartjes om, afhankelijk van het aantal geworpen ogen. Als goede bemanning mogen jullie overleggen welk(e) zeekaartje(s) jullie willen omdraaien.

Als je 1, 2 of 3 zeekaartjes hebt omgedraaid, kun je de acties uitvoeren.

### Doodskopmunt zoeken en spookschepen verjagen

Er zijn 7 soorten zeekaartjes met verschillende gevolgen en acties:

#### Flop

Helaas, hier is enkel water met wat octopussen en vissen. Draai het zeekaartje weer om.



### Doodskopmunt

Groot piratengeluk! Je hebt een doodskopmunt van de spookpiraten gevonden! Neem deze munt en leg die op het bijbehorende veld in je schatkist.



**Opgelet:** Je mag altijd maar één doodskopmunt bezitten. Als in je schatkist al een doodskopmunt ligt, moet je het kaartje weer omdraaien.

### Spookkanon

De spookschepen kun je alleen verjagen met een spookkanon. Die worden echter streng bewaakt door de spookbemanning van Witbaard. Alleen met een doodskopmunt kun je de bewakers afleiden.



### Heb je een doodskopmunt in je schatkist?

Donderweer! Je mag de doodskopmunt gebruiken. Het kaartje met de doodskopmunt leg je in de doos en het spookkanon leg je op het bijbehorende veld in je schatkist.

### Heb je geen doodskopmunt?

Helaas kun je de bewakers aan het spookkanon niet afleiden en mag je het kaartje niet nemen. Draai het weer om.

**Opgelet:** Je mag altijd maar één spookkanon bezitten. Als in je schatkist al een spookkanon ligt, moet je het kaartje weer omdraaien.

### Momani-standbeeld

De oorspronkelijke bewoners van het eiland vereren een god die hun geluk brengt en die ze Momani noemen. Ook jullie helpt hij. Leg het kaartje met het Momani-standbeeld op het Momani-veld van het spook-eiland, tot jullie het willen gebruiken. Jullie mogen ook verschillende Momani-kaartjes verzamelen.



Als je geen geluk met de dobbelsteen hebt en bijvoorbeeld op het verkeerde moment spookkapitein Witbaard hebt gegooid, kun je een kaartje met het Momami-standbeeld gebruiken. Leg het kaartje in de doos en gooi nogmaals.

### Spookschip

Nu wordt het menens. Je stoot op een spookschip.



### Heb je een spookkanon?

Piratengeluk! Je kunt het spookkanon inzetten en het spookschip verjagen. Het kaartje met het spookkanon leg je in de doos. Neem dan het kaartje met het spookschip, draai het naar de waterkant en bedek daarmee een van de spookschepen in de piratenbaai.

### Heb je geen spookkanon?

Nu moet je beslissen of je toch wilt vechten of liever de benen neemt.

- **Vluchten:** Draai het kaartje met het spookschip gewoon weer om. Maar onthoud goed waar het ligt!
- **Vechten:** Neem de geluismunt en gooi hem omhoog, zodat hij weer op de tafel valt. Welke kant ligt boven?



### Spookkapitein Witbaard:

Wat een piratenpech! De spookpiraten hebben dit gevecht gewonnen. Zet spookkapitein Witbaard een stap in de richting van jullie schip.



### Het verdreven spookschip:

Groot piratengeluk! Je hebt het spookschip verjaagd! Neem dan het kaartje met het spookschip, draai het naar de waterkant en bedek daarmee één van de spookschepen in de piratenbaai.

## Talisman

Het stamhoofd van de eilandbewoners vertelt jullie over een magische talisman, waarvoor spookkapitein Witbaard schrik heeft. Leg het kaartje met de talisman op het groene veld van het spookeiland.

Als jullie twee zulke kaartjes hebben, kunnen jullie die gebruiken om spookkapitein Witbaard te verjagen. Leg beide kaartjes weer in de doos en zet de spelfiguur een stap terug op zijn weg.

**Tip:** Als jullie twee kaartjes met een talisman hebben en spookkapitein Witbaard nog op zijn startveld staat, gebeurt er niks en kunnen jullie de kaartjes later gebruiken.

## Spookkapitein Witbaard

O nee, jullie hebben de aandacht getrokken van spookkapitein Witbaard. Zet de spelfiguur een stap in de richting van jullie schip.

**Tip:** Onthoud goed waar het kaartje van spookkapitein Witbaard ligt, zodat jullie het niet per vergissing weer omdraaien.

Als je de zeekaartjes hebt omgedraaid en de acties uitgevoerd, draai je de openliggende zeekaartjes weer om.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelstenen gooit.



## Einde van het spel

De wilde vlucht uit de piratenbaai is geslaagd,

- als jullie de vier spookschepen verdreven hebben voor spookkapitein Witbaard op het laatste veld van zijn weg aankomt.

Hoera! Jullie zijn een sterke piratenbemanning en hebben samen gewonnen! Nu kunnen jullie met de schat van spookkapitein Witbaard in alle rust naar huis varen.

of

- als spookkapitein Witbaard op het laatste veld van zijn weg komt en jullie de schat afhandig maakt, voor jullie de vier spookschepen uit de piratenbaai kunnen verjagen.

O nee! Het is jullie niet gelukt! Binnenkort komt er een nieuwe bemanning die opnieuw zal proberen om mét de schat uit de piratenbaai te vluchten.

## Geachte ouders, lieve kinderen

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

# La légende du capitaine Barbe Blanche

Une aventure palpitante mêlant coopération et mémoire pour 2 à 4 pirates malins de 5 à 99 ans.



**Auteur :** Cyril Fay  
**Illustration :** Claus Stephan  
**Durée du jeu :** env. 15 minutes

Depuis de nombreuses années, les pirates du monde entier se racontent la légende du redoutable capitaine Barbe Blanche. Après avoir caché son immense trésor dans la baie des pirates, son navire sombra lors d'une terrible tempête. Depuis ce jour, le fantôme de Barbe Blanche veille farouchement sur son or et transforme en vaisseaux fantômes tous les bateaux pirates qui s'aventurent dans la baie pour voler son trésor.

Mais à bord de leur navire, le Concombre de mer, le capitaine Jack et son vaillant équipage ne se laissent pas effrayer par cette terrible légende de marins. Ils s'emparent courageusement du trésor de Barbe Blanche et le transportent jusqu'à leur navire. Mais... milles sabords et cent coups de canon : le capitaine fantôme est sur leurs traces et la flotte fantôme apparait déjà à l'horizon !

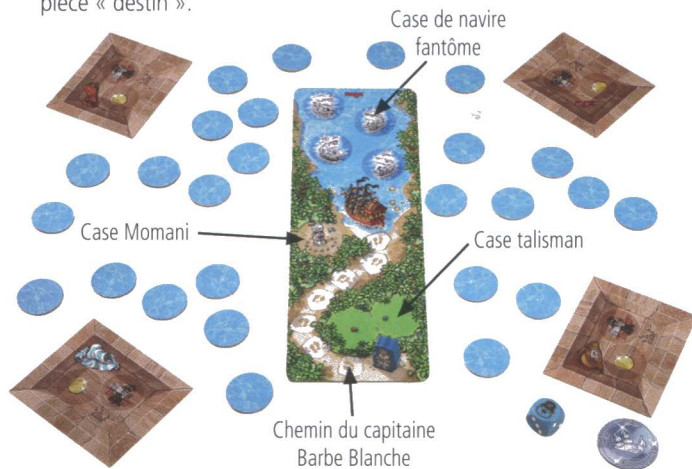
Saurez-vous être assez téméraires, vifs d'esprit et chanceux pour aider Jack à faire déguerpir tous les vaisseaux fantômes ? Alors, prenez garde et dépêchez-vous ! Si vous arrivez à fuir la baie des pirates avec le trésor, vous deviendrez les pirates les plus riches et les plus braves des sept mers.

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 figurine « capitaine Barbe Blanche »
- 30 tuiles de mer
- 1 pièce « destin »
- 4 plaques de coffre à trésors
- 1 dé
- 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

Installez la baie des pirates (= plateau de jeu) au milieu de la table. Mélangez les tuiles de mer faces cachées et répartissez-les autour du plateau de jeu. Déposez le capitaine fantôme Barbe Blanche sur la case départ de son chemin. Chaque joueur dépose un coffre à trésors (= plaque de rangement) devant lui. Préparez le dé et la pièce « destin ».



## Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur capable de faire la grimace de pirate la plus effrayante commence.

### Explorer la baie des pirates

Pour vous enfoncer avec le trésor, vous devez trouver un chemin pour sortir de la baie des pirates. Le joueur commence par lancer le dé des pirates.

### Qu'indique le dé ?

- **Le capitaine Barbe Blanche :**

Oh non ! Tu as réveillé le capitaine Barbe Blanche ! Avance la figurine d'une case en direction de votre navire.

- **1, 2 ou 3 points :**

Tu avances prudemment dans la baie. Selon les points obtenus, retourne une, deux ou trois tuile(s) de mer les unes après les autres. Vous êtes un équipage soudé et avez donc le droit de vous concerter pour savoir quelle(s) tuile(s) retourner.

Après avoir retourné une, deux ou trois tuile(s) de mer, tu peux exécuter les actions correspondantes.

### Chercher les pièces « tête de mort » et repousser les navires fantômes

Il existe 7 types de tuiles de mer qui déclenchent différents effets et actions :

#### Raté

Dommage, il n'y a rien ici à part de l'eau où nagent des poissons et poissons. Retourne la tuile de mer face cachée.



### Pièce « tête de mort »

Quelle chance de pirate ! Tu as découvert une pièce « tête de mort » des pirates fantômes ! Prends cette pièce et dépose-la sur la case correspondante dans ton coffre à trésors.



**Attention :** tu ne peux posséder qu'une seule pièce « tête de mort ». Si tu en possèdes déjà une dans ton coffre à trésors, il te faut alors retourner cette tuile face cachée.

### Canon fantôme

Le seul moyen de repousser les navires fantômes est d'utiliser un canon fantôme. Mais il est farouchement surveillé par l'équipage fantôme de Barbe Blanche et il vous faut une pièce « tête de mort » pour distraire les gardiens.



### Ton coffre à trésors contient-il une pièce à tête de mort ?

Mille sabords ! Tu peux alors utiliser cette pièce. Dépose la tuile avec la pièce « tête de mort » dans la boîte du jeu et le canon fantôme sur la case correspondante de ton coffre.

### Tu n'as aucune pièce « tête de mort » ?

Dommage, tu ne pourras malheureusement pas distraire les gardiens du canon fantôme et ne peux donc t'en emparer. Retourne cette tuile face cachée.

**Attention :** tu ne peux pas posséder plus d'un canon fantôme. Si tu en possèdes déjà un dans ton coffre à trésors, tu dois alors retourner cette tuile face cachée.

### Statue Momani

Les indigènes de l'île vénèrent une divinité qu'ils nomment Momani et qui leur porte chance. Elle va également vous aider. Dépose la tuile de la statue sur la case Momani de l'île aux fantômes jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Vous pouvez y accumuler plusieurs de ces tuiles.



Si tu n'as pas eu de chance au dé et par exemple obtenu le capitaine Barbe Blanche au mauvais moment, tu peux alors utiliser une tuile de la statue Momani. Dépose ensuite cette tuile dans la boîte du jeu et relance le dé.

### Navire fantôme

C'est du sérieux maintenant. Tu rencontres un navire fantôme.



### As-tu un canon fantôme ?

Nom d'un pirate ! Tu peux alors utiliser le canon fantôme pour repousser ce navire. La tuile du canon fantôme est alors déposée dans la boîte du jeu. Prends la tuile avec le navire fantôme, retourne-la du côté mer et utilise-la pour recouvrir un des navires fantômes de la baie des pirates.

### Tu n'as pas de canon fantôme ?

Tu as désormais le choix entre la bataille ou la fuite.

- **Fuite** : retourne la tuile du navire fantôme face cachée, mais n'oublie pas où elle se trouve.
- **Bataille** : prends la pièce « destin » et jette-la en l'air de manière à ce qu'elle retombe sur la table. Quel côté est désormais visible ?



### Le capitaine Barbe Blanche :

Malchance de corsaire ! Les pirates fantômes ont gagné cette bataille. Avance le capitaine Barbe Blanche d'une case en direction de votre navire.

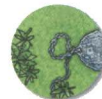


### Le navire fantôme en perdition :

Quelle chance de pirate ! Tu as envoyé le navire fantôme par le fond. Prends la tuile avec le navire fantôme, retourne-la du côté mer et utilise-la pour recouvrir un des navires fantômes de la baie des pirates.

### Talisman

Le chef de la tribu des indigènes vous a parlé d'un talisman magique qui effraie le capitaine fantôme Barbe Blanche. Dépose la tuile « talisman » sur la case verte de l'île aux fantômes.



Dès que vous avez trouvé deux tuiles de ce type, vous pouvez les utiliser pour faire reculer le capitaine Barbe Blanche. Dépose alors les deux tuiles dans la boîte du jeu et recule le capitaine Barbe Blanche d'une case.

**Conseil** : si vous avez accumulé deux tuiles « talisman » et que le capitaine Barbe Blanche se trouve encore sur sa case de départ, rien n'est perdu. Ces tuiles peuvent être conservées jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires.

### Le capitaine Barbe Blanche

Oh non, le capitaine Barbe Blanche t'a remarqué. Avance la figurine d'une case en direction de votre navire.



**Conseil** : n'oubliez pas où se trouve la tuile avec le capitaine Barbe Blanche pour ne pas la retourner à nouveau.

Après avoir retourné les tuiles de mer et effectué les actions correspondantes, retournez à nouveau faces cachées les tuiles qui sont encore faces visibles.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

La fuite trépidante de la baie des pirates touche à sa fin :

- lorsque vous avez coulé les quatre navires fantômes avant que le capitaine Barbe Blanche atteigne la dernière case de son chemin.

Hourra ! Vous êtes un super équipage de pirates et avez gagné tous ensemble ! Vous pouvez désormais prendre le large en toute tranquillité avec le trésor du capitaine Barbe Blanche dans vos cales !

FRANÇAIS

ou

- lorsque le capitaine Barbe Blanche atteint la dernière case de son chemin et vous reprend le trésor avant que vous ayez repoussé les quatre navires fantômes.

Oh là là ! Vous avez malheureusement échoué ! Mais un nouvel équipage va bientôt se lancer dans l'aventure et tenter de fuir la baie des pirates en emportant le trésor.

### Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.