



Viel Spaß beim Spielen!

Je te souhaite une partie

de jeu passionnante!

Enjoy the game!

**DIE SPIEGELBURG®**

COPPENRATH VERLAG

Münster / Germany, 2007

CH: Baumgartner AG,  
8910 Affoltern

Ill. Silvio Neuendorf

Best.-Nr.: 20248

[www.spiegelburg.de](http://www.spiegelburg.de)

**Capt'n  
Sharky**

# Abenteuer auf der Schatzinsel

Spielanleitung  
Rules of the game  
Règles du jeu



Adventures on treasure island  
Aventures sur l'île au trésor

**DIE SPIEGELBURG®**



## Capt'n Sharky Abenteuer auf der Schatzinsel

Ab 5 Jahre  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer ca. 25 Minuten

Spielidee: Kai Haferkamp

### Inhalt

Magnetischer Spielplan bestehend aus 4 Rahmen- und 9 Innenteilen, 60 Hinweiskarten, 18 Schatztruhenplättchen, 4 Spielfiguren mit Aufsteller, 1 Schatztruhe mit Magnetkugel, 60 Edelsteine, 1 Piratenschiff, 1 Katapult, Spielanleitung

### Spielgeschichte

Capt'n Sharky und seine Mannschaft haben nach langer Reise die Schatzinsel des berühmten Piraten Bill entdeckt, der dort Schatztruhen mit wertvollen Edelsteinen vergraben hat.

Doch der listige Bill hat seine Schatzkarte gut verschlüsselt. Um den Weg zu den Verstecken zu finden, müssen Capt'n Sharky und seine Crew nämlich immer erst die geheimnisvollen Orte auf der Insel finden, die Bill in die Schatzkarte eingezeichnet hat.

Da sind ein scharfes Piratenauge und blitzschnelle Reaktion nötig, um als Erster am richtigen Ort zu sein und nach einer Schatztruhe buddeln zu können. Sind die Schatzkisten jedoch einmal gefunden, bringt das Öffnen jeder einzelnen eine neue Überraschung mit sich.

Unglücklicherweise ist bei der Ankunft auf der Insel auch noch das Beiboot zerschellt. Wie bekommen die eifrigen Schatzsucher nur die wertvollen Schätze auf ihr Piratenschiff? Aber auch da hat Capt'n Sharky schon eine clevere Idee!

### Spielvorbereitung

Steckt die vier äußeren Rahmenteile der Insel für den Spielplan zusammen. Die neun quadratischen Teile der Insel legt ihr entsprechend der Abbildung in den Rahmen. Die neun Teile lassen sich auch in jeder anderen Position zusammensetzen. Bei späteren Spielen könnt ihr so ein völlig neues Wegenetz auf der Insel entstehen lassen. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur, steckt sie in den Aufsteller und stellt seine Figur auf eines der vier Startfelder am Strand (das sind die Holzplanken mit dem Hai). Die Schatztruhe kommt geschlossen neben den Spielplan.



Mischt die verdeckten Hinweiskarten gut durch und legt 13 Hinweiskarten verdeckt neben das Spielfeld. Daneben legt ihr die Schatztruhenplättchen. Die übrigen Hinweiskarten kommen zurück in den Karton. 13 Hinweiskarten bedeuten, dass ihr 13 Runden spielt. Natürlich könnt ihr auch weniger oder mehr Karten nehmen, um kürzer oder länger zu spielen.

Wenn ihr noch nicht bis 13 zählen könnt, findet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung 13 runde Felder aufgezeichnet. Bedeckt alle Felder mit einer runden Hinweiskarte, und ihr habt die richtige Anzahl an Hinweiskarten.

Legt die Edelsteine in den Kartondeckel und sortiert sie nach der Farbe. Jeder Spieler darf sich eine Farbe aussuchen, die er im Verlauf des Spiels sammelt. Der jüngste Spieler darf als Erster eine Farbe wählen, die anderen folgen reihum.

Baut das Schiff auf, indem ihr den Schiffsboden nach unten drückt, bis dieser gerade ist. Stellt das Katapult daneben. Beide Gegenstände braucht ihr erst im zweiten Teil des Spiels. Solange könnt ihr sie zur Seite stellen.

## Spielablauf

### Hinweiskarte aufdecken und Gegenstand suchen

Zu Beginn einer jeden Runde deckt ein Spieler eine Hinweiskarte auf und dreht sie so um, dass alle den Gegenstand darauf gleichzeitig sehen können. Der Spieler, der die Hinweiskarte umdreht, wechselt reihum pro Runde.

Jetzt geht die wilde Sucherei los! Wer entdeckt als Erster den abgebildeten Gegenstand auf der Schatzinsel? Wer glaubt, den Gegenstand gefunden zu haben, legt schnell den Finger auf die betreffende Stelle und schreit dabei laut: „Schatz in Sicht!“

### Falschen Gegenstand auf der Insel angezeigt?

Stimmt der Gegenstand, auf den gezeigt wird, mit dem auf der Hinweiskarte nicht überein, muss der betreffende Spieler für diese Runde aussetzen und darf seine Figur in dieser Runde auch nicht bewegen. Haben nacheinander alle Spieler auf einen falschen Gegenstand gezeigt, wird die Hinweiskarte zur Seite gelegt und ein neuer Gegenstand gesucht.

### Richtigen Gegenstand auf der Insel gefunden!

Sobald ein Spieler den Gegenstand gefunden hat, dürft ihr eure Spielfiguren auf dem Spielplan bewegen.

Derjenige, der den richtigen Gegenstand angezeigt hat, darf als Erster seine Figur bis zu 6 Schritte weit auf den braunen Spielfeldern bewegen (die Startfelder zählen nicht als Spielfeld). Er muss dabei nicht alle 6 Schritte gehen, sondern darf seine Figur auch weniger als 6 Felder vorziehen. Alle anderen folgen danach im Uhrzeigersinn, dürfen ihre Figur aber jeweils nur 1 Spielfeld weiter bewegen. Die Richtung, in der ihr eure Spielfigur bewegt, ist egal.

## Für alle Spieler gilt dabei:

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Spielfeld stehen bleibt, welches zu einem Schatzversteck führt, darf er mit der magischen Schatztruhe seinen Schatz heben. Dazu stellt er die geschlossene Schatztruhe genau mittig auf das Kreuz des Schatzverstecks.



Dann öffnet er die Schatztruhe und sieht, was sich im Schatzversteck befindet.



– Pech gehabt, dieses Schatzversteck war leer!



– Du darfst dir einen Edelstein deiner Farbe nehmen.



– Du darfst dir zwei Edelsteine deiner Farbe nehmen.

Im Verlauf des Spiels nimmt sich jeder Spieler nur Edelsteine einer Farbe. Sollte ein Spieler alle Steine seiner Farbe gesammelt haben, kann er keine weiteren Steine mehr tragen.

Danach nimmt er die Schatztruhe vom Versteck und stellt sie zurück an den Spielfeldrand. Die gespielte Hinweiskarte wird in den Spielkarton gelegt.

Waren Edelsteine im Versteck, legt der Spieler ein Schatztruhenplättchen auf das Versteck, damit alle anderen Spieler wissen, dass dieser Schatz bereits gehoben wurde.

## Tip: Merkt euch, in welchen Schatzverstecken der Totenkopf aufgetaucht ist, damit ihr hier nicht aus Versehen erneut grabt.

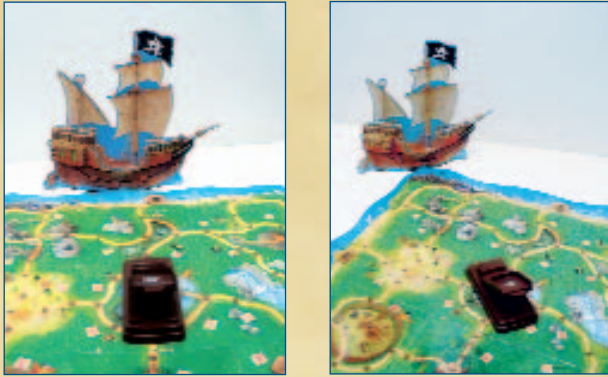
Dann beginnt ein neuer Spielzug, der wieder wie beschrieben abläuft.

Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen. Besetzte Spielfelder zählen beim Vorwärtsgen mit und können übersprungen werden.

Sobald alle Hinweiskarten verbraucht sind, müssen Capt´n Sharky und seine Freunde die Insel verlassen. Zuvor müssen aber noch die Schätze an Bord des Piratenschiffes gebracht werden. Da bei der Ankunft auf der Insel das Beiboot zerschellt ist, müssen sich die Schatzsucher eine andere Möglichkeit suchen, die Schätze zu transportieren. Aber da hat Capt´n Sharky schon ein tolle Idee. Schnell baut die Mannschaft ein Katapult und kann so die wertvollen Schätze auf ihr Schiff befördern.

Nehmt eure Spielfiguren vom Spielbrett und stellt das Katapult auf das quadratische Feld in die Mitte der Schatzinsel. Das Piratenschiff liegt an der Schatzinsel vor Anker und zwar immer so, dass es den Rand des Spielplans berührt.

Ihr könnt bei jedem Spiel eine andere Position für das Schiff wählen. Setzt euch mit euren gesammelten Schätzen alle auf die gegenüberliegende Seite des Spielplans, um mit dem Katapult die Edelsteine auf das Schiff schießen zu können.



Der Spieler, der die meisten Edelsteine gesammelt hat, beginnt nun. Jeder Spieler darf vorab einen Probeschuss abfeuern.

Legt dazu einen Edelstein in die Schale des Katapultes. Haltet mit einer Hand das Katapult fest und drückt mit dem Zeigefinger der anderen Hand die Schale des Katapults herunter. Zielt am besten auf das Segel des Piratenschiffes und lasst dann die Schale los.

**Tipp: Je weiter ihr den Edelstein nach hinten an den Rand der Schale legt und je weiter ihr die Schale vor dem Abschuss herunterdrückt, desto weiter fliegt der Edelstein.**

Pro gesammelten Edelstein hat jeder Spieler einen Schuss, um diesen auf das Schiff zu befördern. Edelsteine, die nicht im Schiff landen, dürfen nicht noch mal geschossen werden. So geht es reihum.

## Spielende

Wenn jeder seine Edelsteine verschossen hat, wird geschaut, wie viele Edelsteine an Bord sind. Nehmt dazu die Edelsteine aus dem Schiff und legt sie nach Farben sortiert in Reihen untereinander. Wer die meisten Edelsteine seiner Farbe in das Boot geschossen hat, gewinnt dieses Spiel.

## Capt'n Sharky Adventures on treasure island

From 5 years up  
For 2-4 players  
Playing time approx. 25 minutes

Game concept: Kai Haferkamp

### Content

Magnetic game board consisting of 4 frame- and 2 inner parts, 60 hint cards, 18 treasure chest tokens, 4 game pawns with base, 1 treasure chest with magnetic ball, 60 gemstones, 1 pirate ship, 1 catapult, instruction

### Story of the game

After a long journey Capt'n Sharky and his crew finally found the treasure island of the famous pirate Bill on which he buried treasure chests with valuable gemstones.

But the crafty Bill has disguised his treasure map very well. In order to find the hidden treasures, Capt'n Sharky and his crew have to discover the secret places on the island which Bill drew in the map.

You need a good look and very fast reactions to be the first one at the right place in order to dig for a treasure chest. Once you opened the treasure chests, each one will bear a new surprise.

Unfortunately the dinghy broke when they reached the island. How can the treasure hunters transport their valuable treasures onto their ship? But Capt'n Sharky already has a clever idea!

### Preparing the game

Stick the four outer frame parts of the island together to build the game board. The nine square parts of the island should be placed inside the frame according to the picture.

You can stick the parts together in any order you like, this way you can create a new game board with different routes.

Each player gets a game pawn, sticks it into the base and places it onto one of the four starting fields on the beach (meaning the wooden planks with the shark). The treasure chest will be placed closed aside the game



board. Shuffle the hint cards well and place 13 hint cards face down aside the game board. Alongside you put the treasure chest tokens. Put the remaining hint cards back in the box. 13 hint cards will last for 13 rounds. Obviously you can take out more or less cards in order to play over a longer or shorter period. If you can't count till 13 yet, you find 13 round fields printed on the back of this instruction. Put a round hint card on each field and you have the correct amount.

Place the gemstones inside the lid of the box and sort them according to colours. Each player chooses one colour which he collects during the game. The youngest player starts to choose a colour, then the others choose in turns.

Build up the pirate ship by pressing the ship floor down until it is straight. Place the catapult aside. You don't need the ship and the catapult until later on in the second part of the game, so you can put them aside for now.

## Playing the game

### Reveal a hint card and search for an item

At the beginning of each round one player turns a hint card face up and places it on the table, so that everyone can see the item on the card at the same time. The one to reveal a card changes each round in turns.

Now you start searching! Who is the first one to find the pictured item on the treasure map? The player that thinks that he has found the item, puts his finger on the spot and shouts loud: "Treasure in sight!"

### You pointed at a wrong item on the island?

If the item you pointed at does not match the one on the card, you have to sit out this round and are not allowed to move your pawn. In case all players have pointed at a wrong item, you put this hint card aside and start looking for a new item.

### You pointed at the correct item on the island!

As soon as one player has found the correct item you are allowed to move your pawn on the game board.

The one that pointed at the correct item starts to move his pawn up to 6 moves ahead on the brown game fields (the starting fields do not count). He doesn't have to move his pawn 6 fields ahead, he can choose to move less than 6 fields. Clockwise all the others move their pawn, but are only allowed to move 1 field ahead. You can move your pawn in any direction you like.

## Rule for all players:

As soon as one player gets onto a field that shows the way to a treasure, he is allowed to dig out this treasure with the magic treasure chest. For this he places the closed treasure chest right onto the cross of the treasure hiding place.



Then he opens the treasure chest in order to see what is inside.



– Tough luck, this hiding place was empty.



– You can take one gemstone of your colour



– You can take two gemstones of your colour

Each player is only allowed to take gemstones of his colour. If you collected all gemstones of your colour, you can't carry any more.

Then he places the treasure chest back aside the game board. The hint card can be put in the box.

If you found gemstones in the hiding place you place a treasure chest token on the spot, so that all the other players know that this treasure has already been found.

**Hint: Try to keep in mind where the skulls are.**

**This way you can avoid to dip there again by mistake.**

Now you go on revealing a hint card again and continue as above.

You can only place one pawn on each field. You count the occupied field as well when you jump over it.

As soon as all hint cards are revealed, Capt'n Sharky and his friends have to leave the island. But first they have to bring all treasures on board. Since the dinghy is broken, you have to find another solution to transport the treasures. But Capt'n Sharky has a clever idea. Quickly the crew builds a catapult in order to transport the valuable treasures onto their ship.

Take your pawn off the game board and place the catapult onto the square field in the middle of the treasure island. The pirate ship lies at anchor ashore of the island in a position that it always touches a side of the game board.

For each game you can choose a different position for the ship . Now you all sit with all your treasures on the opposite side of the game board, so that you can shoot the gemstones with the catapult onto the ship.



The player with the most gemstones begins. Each player is allowed to have one try first.

Place one gemstones inside the husk of the catapult. Hold the catapult with one hand and press down the husk of the catapult with the forefinger of the other hand. Aim at the sail of the pirate ship and let go of the husk.

**Hint: The further back you place the gemstones on the husk and the more you push down the husk, the further you can shoot the gemstone.**

Each player gets one shot for each collected gemstone. If you miss the ship, you are not allowed to shoot this gemstone again. This way it goes in turns.

### End of the game

As soon as all players have shot their gemstones, you have a look how many gemstones are on board. In order to count them, take the gemstones off the ship and place them assorted to colours in rows. The one who has shot the most gemstones of his colour onto the ship is the winner.

## Capt'n Sharky Aventures sur l'île au trésor

A partir de 5 ans

Pour 2-4 joueurs

Durée du jeu: environ 25 minutes

Auteur du jeu: Kai Haferkamp

### Materiel de jeu

Plan de jeu magnétique composé de 4 cadres et 9 plateaux, 60 cartes, 18 jetons coffre au trésor, 4 figurines de jeu avec support, 1 coffre au trésor avec boule magnétique, 60 pierres précieuses, 1 bateau de pirates, 1 catapulte, règles du jeu

### Histoire du jeu

Capt'n Sharky et son équipe ont découvert après un long voyage l'île au trésor du pirate mal famé Bill, qui y a enfoui des coffres au trésor remplis de pierres précieuses.

Mais Bill fût si rusé qu'il a bien codé sa carte au trésor. Un oeil de pirate tranchant comme une lame de couteau et une réaction rapide comme l'éclair seront nécessaires pour être le premier sur place et déterrer un coffre au trésor.

Malheureusement le canot s'est fracassé lors de l'arrivée sur l'île. Mais Capt'n Sharky a une idée géniale pour transporter les trésors sur le bateau pirate.

### Préparation du jeu

Procéder tout d'abord au montage des quatre cadres de l'île. Placer ensuite les neuf parties carrées de l'île dans les cadres.

Ces parties carrées peuvent être placées dans d'autres positions. Ainsi vous pouvez composer sur l'île un itinéraire complètement nouveau pour des jeux ultérieurs.

Chaque joueur se saisit d'une figurine de jeu et la place sur son support, puis sur l'une des quatre cases de départ sur la plage (ce sont les cases qui représentent les planches en bois et le requin). Placer le coffre à trésor à côté du plan du jeu.



Bien mélanger les cartes faces cachées et en poser 13 cartes faces cachées à côté du plan du jeu. Placer ensuite les jetons coffre au trésor à côté. Les cartes restantes sont posées dans le carton.

Les 13 cartes impliquent 13 tours de jeu. Naturellement vous pouvez prendre plus ou moins de cartes et ainsi raccourcir ou rallonger la partie de jeu.

Si vous ne savez pas compter jusqu'à 13, utilisez les 13 cases rondes qui sont représentées au dos de ces règles du jeu: recouvrez tout simplement ces cases avec les cartes (rondes) et vous aurez ainsi le nombre correct de cartes (13)! Posez les pierres précieuses sur le couvercle du carton et triez-les selon leurs couleurs. Chaque joueur choisit une couleur et il récoltera les pierres de cette couleur tout au long de la partie. C'est le joueur le plus jeune qui commence en choisissant une couleur, puis à tour de rôle.

Procéder ensuite à la construction du bateau en appuyant sur le plancher du bateau vers le bas jusqu'à ce que celui-ci s'aplanisse. Posez le catapulte à côté. Vous n'aurez besoin de ces deux objets que dans la deuxième partie du jeu et ils peuvent donc rester de côté en attendant.

## Déroulement du jeu

### Retourner les cartes et chercher un objet

Au début de chaque partie un joueur retourne une carte de telle façon que tous les joueurs puissent voir l'objet sur la carte en même temps. A chaque tour, c'est un autre joueur qui retourne la carte à tour de rôle.

La chasse au trésor peut commencer! Qui découvrira en premier sur l'île l'objet représenté sur la carte? Le joueur qui pense avoir trouvé l'objet, montre son emplacement du doigt et crie à haute voix „trésor en vue!”

### Objet incorrect?

Si l'objet montré du doigt ne correspond pas à celui qui est sur la carte, le joueur qui aura montré cette carte devra passer un tour et ne pas déplacer sa figurine pendant ce tour. Si tous les joueurs ont montré un objet incorrect, la carte sera alors mise de côté et un nouvel objet sera alors recherché.

### Objet correct trouvé sur l'île!

Dès qu'un joueur a trouvé l'objet correct, tous les joueurs peuvent alors déplacer leurs figurines sur le plan du jeu.

C'est le joueur qui a trouvé l'objet correct qui a le droit de faire avancer en premier sa figurine jusqu'à 6 cases sur les cases de couleur marron du plan du jeu (les cases de départ n'en font pas partie). Le joueur n'est pas obligé d'avancer de 6 cases, mais il peut aussi faire avancer sa figurine de moins de 6 cases. Tous les autres joueurs jouent à leur tour en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, mais ils ne peuvent faire avancer leur figurine que d'une seule case uniquement. La figurine peut alors être déplacée dans n'importe quelle direction.

## Pour tous les joueurs valent les règles suivantes:

Dès qu'un des joueurs se trouve avec sa figurine sur une case qui conduit à la cachette d'un trésor, il a alors le droit de déterrer son trésor grâce au coffre au trésor magique. Pour cela il pose le coffre au trésor fermé exactement au milieu de la cachette du trésor.



Il ouvre ensuite le coffre à trésor qui se trouve dans la cachette.



– Pas de chance, cette cachette était vide!



– Tu peux choisir une pierre précieuse de ta couleur



– Tu peux choisir deux pierres précieuses de ta couleur

Au cours du jeu, chaque joueur prendra des pierres d'une seule couleur. Si l'un des joueurs a récolté toutes les pierres de sa couleur, il ne peut alors plus récolter d'autres pierres précieuses.

Il retire le coffre au trésor de sa cachette et le pose au bord du plan du jeu. La carte qui a été jouée sera alors reposée dans le carton du jeu.

Si des pierres précieuses se trouvaient dans la cachette, le joueur pose alors un jeton coffre au trésor sur la cachette, afin que tous les joueurs sachent que ce trésor a déjà été trouvé.

## Un conseil: essayez de mémoriser dans quelle cachette vous avez trouvé la tête de mort, afin de ne pas la déterrer à nouveau.

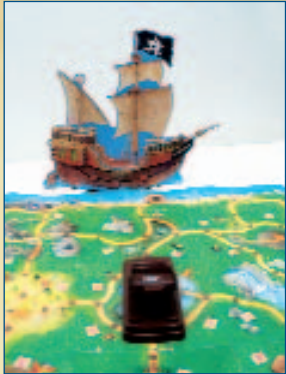
Le prochain tour commence alors et se déroule de la même façon que décrit ci-dessus.

Chaque case ne peut être occupée que par une seule figurine. Les cases occupées seront tout de même comptées lorsqu'il s'agit de faire avancer votre figurine et tout simplement passées.

Dès que toutes les cartes sont utilisées, Capt'n Sharky et ses amis doivent quitter l'île. Auparavant il faut transporter tous les trésors à bord du bateau de pirates. Comme le canot de sauvetage s'est fracassé lors de l'arrivée sur l'île, les chasseurs de trésor vont devoir réfléchir à une autre solution pour transporter les trésors sur le bateau. Capt'n Sharky a alors une idée géniale: son équipe construit alors un catapulte et tous les trésors précieux peuvent ainsi être propulsés sur le bateau!

Saisissez-vous de vos figurines de jeu et placez le catapulte sur la base carrée placée au milieu de l'île au trésor. Le bateau de pirates a jeté l'ancre au large de l'île de telle façon qu'il touche le bord du plan du jeu.

Vous pouvez choisir un emplacement différent pour le bateau pour chaque partie de jeu. Placez-vous avec tous vos trésors récoltés, de l'autre côté du plan du jeu, afin de pouvoir propulser les pierres précieuses sur le bateau avec le catapulte.



C'est le joueur qui a récolté le plus de pierres précieuses qui commence. Chaque joueur a le droit de tirer une fois pour s'entraîner.

Placez pour cela une pierre précieuse dans la coque du catapulte. Saisissez-vous d'une main fermement du catapulte et appuyez la coque vers le bas à l'aide de l'index de l'autre main. Visez sur la voile du bateau de pirates et lâchez la.

**Un conseil: plus vous placerez la pierre précieuse vers le fond de la coque et plus vous appuyerez sur la coque avant de la lâcher, le plus loin vous propulserez la pierre précieuse.**

Chaque joueur a le droit de lancer une fois chaque pierre précieuse pour la transporter sur le bateau. Les pierres précieuses qui n'atterrissent pas sur le bateau ne peuvent pas être relancées. On joue à tour de rôle.

### **Fin du jeu**

Une fois que chaque pierre précieuse a été lancée, on constate combien de pierres précieuses sont à bord. Saisissez-vous pour cela des pierres qui se trouvent sur le bateau et triez-les en rangées selon leur couleur. C'est le joueur qui a propulsé le plus de pierres précieuses de sa couleur sur le bateau qui a gagné ce jeu.

