

WALT DISNEY PICTURES PRÄSENTIERT FLUCH der KARIBIK 2 DVD SCHATZSUCHE

**2-4
SPIELER**

Spiel geeignet für Kinder
ab 8 Jahren.



Koordinaten
(zur Eingabe der DVD-Codes)



Meeresfeld
Landfeld
Gefängnis
Handelsposten

Inselhafen

Nebelfeld

Insel der Rumschmuggler

Heimathafen

Gefechtswürfel
Angriffswürfel (x 6)
Verteidigungswürfel (x 1)
Bewegungswürfel (mit Zahlen von 1 bis 5 plus Passatsymbol)

Schatzsuchekarten (x 4)

Piratenschiffe (x 4)

Seekarte

Glückskarten (x 30)

Spielausstattung & Spielplanaufbau



Gold (x 25)

Silber (x 25)

Rum (x 25)

Die Karten

Die Schatzsuchekarten

Auf deiner Schatzsuchekarte steht dein geheimer Beuteauftrag. Sammle die Beute, die auf der Karte angegeben wird, und vergrabe sie unter dem Fundort X, um das Spiel zu gewinnen.

Die Glückskarten

Sammle auf deinen Reisen Glückskarten. Sie bringen dir Glück, wenn du in schwierige Situationen gerätst oder dich in einem Gefecht verteidigen musst. Nach dem Ausspielen steckst du die Glückskarte wieder unter den entsprechenden Stapel.

Die Beutekarten

Es gibt drei Arten von Beutekarten (Gold, Silber und Rum) sowie drei Werte (20, 30 und 40). Du gewinnst sie in Gefechten, bei Piratenspielen oder Handelsgeschäften.

Spielvorbereitung

1. Lege die Seekarte vor dem Fernseher aus.
2. Jeder Spieler wählt ein Piratenschiff aus und stellt es auf den dazugehörigen Heimathafen.
3. Lege alle Würfel so hin, dass sie jeder Spieler gut erreichen kann.
4. Sortiere die Karten in getrennte Stapel und mische jeden Stapel gut durch. Danach werden an jeden Spieler die folgenden Karten verdeckt ausgeteilt:
 - 3 Beutekarten (1 x Gold, 1 x Silber und 1 x Rum)
 - 1 Glückskarte
 - 1 Schatzsuchekarte.

Der Spielablauf

Willkommen an Bord des Fluch der Karibik DVD-Spiels!
Das Ziel des Spiels ist, die auf deiner Schatzsuchekarte angegebene Beute zu sammeln und unter dem Fundort X zu vergraben. Pass auf, dass dich Der schwarze Fleck nicht erwischt, denn wer unter diesem Fluch steht, hat ein Problem ...
Um Beute zu sammeln, besuchst du so viele Inseln wie möglich, um dort interaktive DVD-Spiele zu spielen. Oder du kämpfst gegen andere Piraten und kaperst ihre Beute.
Bevor das Spiel losgeht, siehst du dir das DVD-Kapitel

Spielausstattung & Spielplanaufbau



Die Glückskarten
Sammle auf deinen Reisen Glückskarten. Sie bringen dir Glück, wenn du in schwierige Situationen gerätst oder dich in einem Gefecht verteidigen musst. **Nach dem Ausspielen steckst du die Glückskarte wieder unter den entsprechenden Stapel.**

Die Beutekarten
Es gibt drei Arten von Beutekarten (Gold, Silber und Rum) sowie drei Werte (20, 30 und 40). Du gewinnst sie in Gefechten, bei Piratenspielen oder Handelsgeschäften.

Spielvorbereitung

1. Lege die Seekarte vor dem Fernseher aus.
2. Jeder Spieler wählt ein Piratenschiff aus und stellt es auf den dazugehörigen Heimathafen.
3. Lege alle Würfel so hin, dass sie jeder Spieler gut erreichen kann.
4. Sortiere die Karten in getrennte Stapel und mische jeden Stapel gut durch. Danach werden an jeden Spieler die folgenden Karten verdeckt ausgeteilt:
 - 3 Beutekarten (1 x Gold, 1 x Silber und 1 x Rum)
 - 1 Glückskarte
 - 1 Schatzsucherkarte.
5. Steh dir deine Karten an. Du solltest sie während des Spiels vor den anderen Piraten geheimhalten.
6. Von deiner Schatzsucherkarte erfährst du, welche Beute du sammeln musst, um das Spiel zu gewinnen.
7. Der jüngste Pirat ist zuerst am Zug. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Die DVD

1. Starte die DVD.
2. Zunächst wird eine Spielführung abgespielt. Danach erscheint das Hauptmenü.

Der Spielablauf

Willkommen an Bord des Fluch der Karibik DVD-Spiels!
Das **Ziel des Spiels** ist, die auf deiner Schatzsucherkarte angegebene **Beute** zu sammeln und unter dem Fundort **X** zu vergraben. Pass auf, dass dich **Der schwarze Fleck** nicht erwischt, denn wer unter diesem Fluch steht, hat ein Problem ...

Um Beute zu sammeln, besuchst du so viele Inseln wie möglich, um dort interaktive DVD-Spiele zu spielen. Oder du **kämpfst** gegen andere Piraten und kaperst ihre Beute.

Bevor das Spiel losgeht, siehst du dir das DVD-Kapitel „**Spielregeln**“ sowie die **Kurzspielregeln** (siehe Rückseite) an. Auf den nächsten Seiten findest du die ausführlichen Spielregeln.

**Viel Glück,
ihr Landratten!**

Ziehen

- Du darfst entscheiden, ob du genau so viele Felder ziehst, wie du gewürfelt hast, oder auch weniger, wenn du dadurch deiner angestrebten Beute näherkommst.
- Du darfst in ein- und demselben Zug nicht vorwärts und denselben Weg wieder rückwärts gehen.
- Du darfst nach links, nach rechts, vorwärts und rückwärts ziehen, aber niemals diagonal.
- Auf Feldern mit anderen Piratenschiffen darfst du weder landen noch sie überspringen.
- Du darfst nicht über Landfelder segeln.
- Du darfst deinen Zug nicht auf demselben Feld beenden, auf dem du begonnen hast.

Hinweis: Du darfst nicht ziehen, wenn du von anderen Piraten blockiert wirst, im Gefängnis oder auf der Insel der Rumschmuggler festsetzt. In diesen Fällen musst du aussetzen.

Die Passatwinde

Wenn du mit dem Bewegungswürfel das Passatsymbol wirfst, wählst du aus dem Hauptmenü der DVD den Punkt **Passatwinde**. Die DVD gibt danach vor, wie stark der Wind ist und um wie viele Felder dein Schiff weitersegeln darf.

Code eingeben

Jedes Feld auf der Seekarte hat eine einmalige Koordinaten-Nummer (DVD-Code), die aus den horizontalen und vertikalen Koordinaten der Seekarte besteht.

So gibst du den DVD-Code des Feldes ein, auf dem du stehst:

1. Gehe im DVD-Hauptmenü auf **Hier Code eingeben** und drücke **Enter**.
2. Mit den Pfeiltasten blättern du durch die Nummern, bis du die horizontale (rot) und vertikale (schwarz) Nummer der Seekarte gefunden hast.
3. Zur Bestätigung drückst du **Enter**.
4. Die DVD verrät dir nun, was an diesem Ort versteckt ist. Dabei könnte es sich um ein DVD-Spiel, einen versteckten Schatz oder eine gefährliche Falle handeln! Befolge die Anweisungen der DVD.

Meeresfeld

Auf einem Meeresfeld darfst du:

- das Meeresfeld durchsuchen – gib den DVD-Code ein, um herauszufinden, ob du vielleicht einen versunkenen Schatz gefunden hast; oder
- gar nichts machen und deinen Zug beenden. Danach ist der nächste Pirat am Zug.

Nebelfeld

Wenn du ein Nebelfeld betrittst, musst du **sofort anhalten!** Dein restlicher Zug verfällt.

- Gib den DVD-Code des Feldes ein oder gehe auf den Punkt **Nebel**, um herauszufinden, was sich in den Nebelschwaden verbirgt.
- Oder du machst gar nichts und beendest deinen Zug. Danach ist der nächste Pirat am Zug.

Hafenfeld

Um auf einer Insel zu landen, musst du in ihrem Hafen anlegen.

- Gib den DVD-Code ein und befolge die Anweisungen, um die Aufgabe zu erfüllen. Und halte dabei die Augen offen!

Heimathafen

Hier beginnst du dein Abenteuer.

Sollte jemand den Fluch **Der schwarze Fleck** über dich verhängen, musst du hierher zurückkehren, um dich davon zu befreien.

Handelsposten

Lege an einem Handelsposten an, um mit den anderen Piraten Beute zu tauschen. Suche dir einen Piraten, der zum Handeln bereit ist, und tausche mit ihm bis zu 2 Beutekarten. Das Schiff des anderen Piraten muss dabei nicht am Handelsposten liegen.

Das Gefängnis

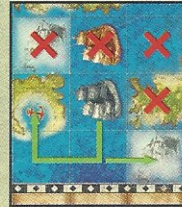
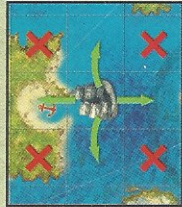
Wenn du ins Gefängnis geschickt wirst, stellst du dein Piratenschiff auf das Gefängnisfeld von Port Royal. Bis du aus dem Gefängnis entkommen bist, darfst du weder ziehen noch gegen andere Piraten kämpfen.

Es gibt vier Möglichkeiten zur Flucht aus dem Gefängnis, und zwar **in deinem nächsten Zug**:

- Spiele eine „Königliche Begnadigung“- oder „Flucht aus dem Gefängnis“-Glückskarte aus.
- Wirf eine ungerade Zahl: Danach darfst du sofort um so viele Felder weiterziehen.
- Besteche den Wachposten: Stecke eine deiner Beutekarten unter den entsprechenden Stapel.
- Du wirst rausgeworfen (jederzeit): Wenn ein anderer Pirat im Gefängnis landet, wirst du dort hinausgeworfen und stellst dein Schiff auf ein beliebiges angrenzendes Meeresfeld.

Auf der Insel der Rumschmuggler ausgesetzt

Wenn du auf der Insel der Rumschmuggler landest, bist du ausgesetzt!



- Auf Feldern mit anderen Piratenschiffen darfst du weder landen noch sie überspringen.
- Du darfst nicht über Landfelder segeln.
- Du darfst deinen Zug nicht auf demselben Feld beenden, auf dem du begonnen hast.



Hinweis: Du darfst nicht ziehen, wenn du von anderen Piraten blockiert wirst, im Gefängnis oder auf der Insel der Rumschmuggler fest sitzt. In diesen Fällen musst du aussetzen.

Die Passatwinde

Wenn du mit dem Bewegungswürfel das Passatsymbol wirfst, wählst du aus dem Hauptmenü der DVD den Punkt **Passatwinde**. Die DVD gibt danach vor, wie stark der Wind ist und um wie viele Felder dein Schiff weitersegeln darf.



Code eingeben

Jedes Feld auf der Seekarte hat eine einmalige Koordinaten-Nummer (DVD-Code), die aus den horizontalen und vertikalen Koordinaten der Seekarte besteht.

So gibst du den DVD-Code des Feldes ein, auf dem du stehst:

1. Gehe im DVD-Hauptmenü auf **Hier Code eingeben** und drücke **Enter**.
2. Mit den Pfeiltasten blättest du durch die Nummern, bis du die horizontale (rot) und vertikale (schwarz) Nummer der Seekarte gefunden hast.
3. Zur Bestätigung drückst du **Enter**.
4. Die DVD verrät dir nun, was an diesem Ort versteckt ist. Dabei könnte es sich um ein DVD-Spiel, einen versteckten Schatz oder eine gefährliche Falle handeln! Befolge die Anweisungen der DVD.



Tip: Um das Code-Fenster zu verlassen und zum Hauptmenü zurückzukehren, drückst du die Menü-Taste deiner Fernbedienung.

Die verschiedenen Felder

Je nachdem, auf welchem Feld dein Piratenschiff landet, hast du verschiedene Spieloptionen:



restlicher Zug verfällt.

- Gib den DVD-Code des Feldes ein oder gehe auf den Punkt **Nebel**, um herauszufinden, was sich in den Nebelschwaden verbirgt.
- Oder du machst gar nichts und beendest deinen Zug. Danach ist der nächste Pirat am Zug.



Hafenfeld

Um auf einer Insel zu landen, musst du in ihrem Hafen anlegen.

- Gib den DVD-Code ein und befolge die Anweisungen, um die Aufgabe zu erfüllen. Und halte dabei die Augen offen!



Heimatrafen

Hier beginnst du dein Abenteuer. Sollte jemand den Fluch **Der schwarze Fleck** über dich verhängen, musst du hierher zurückkehren, um dich davon zu befreien.



Handelsposten

Lege an einem Handelsposten an, um mit den anderen Piraten Beute zu tauschen. Suche dir einen Piraten, der zum Handeln bereit ist, und tausche mit ihm bis zu 2 Beutekarten. Das Schiff des anderen Piraten muss dabei nicht am Handelsposten liegen.

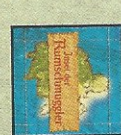


Das Gefängnis

Wenn du ins Gefängnis geschickt wirst, stellst du dein Piratenschiff auf das Gefängnisfeld von Port Royal. Bis du aus dem Gefängnis entkommen bist, darfst du weder ziehen noch gegen andere Piraten kämpfen.

Es gibt vier Möglichkeiten zur Flucht aus dem Gefängnis, und zwar in **deinem nächsten Zug**:

- Spiele eine „Königliche Begnadigung“- oder „Flucht aus dem Gefängnis“-Glückskarte aus.
- Wurf eine ungerade Zahl: Danach darfst du sofort um so viele Felder weiterziehen. Besetze den Wachposten. Stecke eine deiner Beutekarten unter den entsprechenden Stapel.
- Du wirst rausgeworfen (jederzeit): Wenn ein anderer Pirat im Gefängnis landet, wirst du dort hinausgeworfen und stellst dein Schiff auf ein beliebiges angrenzendes Meerfeld.



Auf der Insel der Rumschmuggler ausgesetzt

Wenn du auf der Insel der Rumschmuggler landest, bist du ausgesetzt! Stelle dein Piratenschiff auf diese Insel. Während du hier fest sitzt, darfst du weder ziehen noch gegen andere Piraten kämpfen.

Es gibt vier Möglichkeiten zur Flucht, und zwar in **deinem nächsten Zug**:

- Spiele eine „Flucht von der Insel der Rumschmuggler“-Glückskarte aus.
- Wurf eine ungerade Zahl: Danach darfst du sofort um so viele Felder weiterziehen.
- Du wirst von einem anderen Spieler hinausgeworfen (jederzeit): Stelle dein Schiff auf ein beliebiges angrenzendes Feld.

Piratengefecht

Du kannst gegen andere Piraten kämpfen, um dir ihre Beute unter den Nagel zu reißen, oder einfach deshalb, weil du Spaß an guten alten Piratenschmützeln hast!

- Du darfst nur gegen Piraten kämpfen, die höchstens 1 Feld von dir entfernt stehen (einschließlich diagonal).
- Wenn du gegen einen bestimmten Piraten kämpfen willst, musst du während deines Zugs möglichst nahe an ihn heran ziehen.
- Wenn du am Zug bist, bist du der Angreifer, und dein Gegner ist der Verteidiger.

Kämpfen

1. Nach deiner Bewegung sagst du, welchen Piraten du angreifen möchtest. Beide Spieler dürfen jetzt eine Glückskarte ausspielen, indem sie sie verdeckt auf den Tisch legen. Jetzt drehen beide Spieler ihre Karten um: Hat einer eine „Seegefecht abgesagt“-Karte, findet der Kampf nicht statt.
2. Der Angreifer nimmt den roten Angriffswürfel und der Verteidiger den blauen Verteidigungswürfel. Beide Spieler würfeln gleichzeitig.
3. Wenn du eine Glückskarte ausgespielt hattest, rechnest du ihre Punkte zu deinem Wurf Ergebnis.
4. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Gefecht.

Hinweis: Bei einem Unentschieden ist das Gefecht vorbei und es gibt keinen Sieger.

5. Der Verlierer hält dem Sieger seine Karten hin (ohne dabei die Kartenwerte zu zeigen), und der Sieger darf nun seine Beute plündern:

- Wenn der Angreifer gewinnt, darf er aus der Hand des Verteidigers 3 Beutekarten ziehen.
- Wenn der Verteidiger gewinnt, darf er aus der Hand des Angreifers 1 Beutekarte ziehen.

6. Die ausgespielten Glückskarten werden unter den entsprechenden Stapel gesteckt.

Du darfst **nicht** kämpfen, wenn du:

- in einem Hafen liegst;
- an einem Handelsposten stehst;
- im Gefängnis sitzt; *oder*
- auf der Insel der Rumschmuggler ausgesetzt bist.

Verfluchte Beute voraus!

In jedem Satz Beutekarten (Gold, Silber und Rum) ist jeweils eine Fluchkarte **Der schwarze Fleck** enthalten. Wenn du diese Fluchkarte ziehst (oder zu Beginn des Spiels erhältst), musst du sie loswerden, *bevor* du deine Beute unter dem Fundort X vergräbst, um das Spiel zu gewinnen.

Um den Fluch zu brechen, hast du in deinem nächsten Zug diese Möglichkeiten:

- Du spielst eine „Befreie dich vom schwarzen Fleck“-Glückskarte aus. Stecke die Fluchkarte danach unter den entsprechenden Beutekartenstapel und die Glückskarte unter den



Das Spiel gewinnen

Sobald du die gesamte Beute gesammelt hast, die dir deine Schatzsuchekarte vorgegeben hat, musst du den Fundort X erreichen, um zu erfahren, wo du deine Beute vergraben sollst.

1. Achte genau darauf, dass du die gesamte Beute deiner Schatzsuchekarte gesammelt hast, und dass du **keine** Fluchkarte **Der schwarze Fleck** in der Hand hältst.
2. Gehe im DVD-Menü auf **Das Kreuz markiert den Fundort**, um herauszufinden, wo du deine Beute verbuddeln sollst.
3. Wirf nun den Bewegungswürfel und ziehe wie gewohnt weiter.
4. Sobald du deinen Fundort X erreicht hast, hast du das Spiel gewonnen!

Achtung! Wenn du zuviel Beute verlierst, bevor du dein Ziel erreichst, musst du die ganze Prozedur wiederholen: vervollständige deine Beute, gehe im DVD-Menü auf **Das Kreuz markiert den Fundort** und erfahre dein neues Versteck. Für den Sieg musst du die gesamte Beute vergraben, die dir deine Schatzsuchekarte vorgibt.



Die Inselaufgaben

Jedes Mal, wenn du in einem Hafen anlegst, musst du eine Aufgabe erfüllen. Gib den DVD-Code des Hafens ein und befolge die Anweisungen der DVD. Sobald du deine Aufgabe erfüllt hast, ist der nächste Spieler am Zug.



Captain Jacks Tipp: Wenn die DVD sagt, dass du Beutekarten gewonnen hast, und der Beutekartenstapel leer ist, hast du eben Pech gehabt! Jetzt musst du dir was anderes ausdenken, um deine Beute zusammenzutragen.

Port Royal (DVD-Code 60:45)

Das Port Royal Pistolenspiel

Bist du ein guter Schütze?

Im Fort auf Port Royal findest du vier verriegelte Schatztruhen.

Schieße auf das Schloss, um den Inhalt einer Truhe zu plündern. Wähle die Truhe sorgfältig aus, denn du hast nur eine Pistolenkugel übrig. Wirst du gute Beute machen oder in der Truhe nur gährende Leere finden?

- Ziele mit den Pfeiltasten der Fernbedienung auf das Schloss.
- Zum Feuern drückst du **Enter**.

Tortuga (DVD-Code 40:85)

Das Kartenspiel in der Taverne „Zur treuen Braut“

Hast du gute Augen?

Du spielst in der Taverne eine Runde „Finde die Beute“.

Vor dir liegen offen drei Karten: eine Beutekarte, eine Glückskarte und eine

1. Nach deiner Bewegung sagst du, welchen Platten du angreifen möchtest. Beide Spieler dürfen jetzt eine Glückskarte ausspielen, indem sie sie verdeckt auf den Tisch legen. Jetzt drehen beide Spieler ihre Karten um: Hat einer eine „Seegefecht abgesagt“-Karte, findet der Kampf nicht statt.
2. Der Angreifer nimmt den roten Angriffswürfel und der Verteidiger den blauen Verteidigungswürfel. Beide Spieler würfeln gleichzeitig.
3. Wenn du eine Glückskarte ausgespielt hastest, rechnest du ihre Punkte zu deinem Wurfergebnis.
4. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Gefecht.
Hinweis: Bei einem Unentschieden ist das Gefecht vorüber und es gibt keinen Sieger.
5. Der Verlierer hält dem Sieger seine Karten hin (ohne dabei die Kartenwerte zu zeigen), und der Sieger darf nun seine Beute plündern:
 - Wenn der Angreifer gewinnt, darf er aus der Hand des Verteidigers 3 Beutekarten ziehen.
 - Wenn der Verteidiger gewinnt, darf er aus der Hand des Angreifers 1 Beutekarte ziehen.
6. Die ausgespielten Glückskarten werden unter den entsprechenden Stapel gesteckt.
Du darfst **nicht** kämpfen, wenn du:
 - in einem Hafen liegst;
 - an einem Handelsposten stehst;
 - im Gefängnis sitzt; *oder*
 - auf der Insel der Rumschnuggler ausgesetzt bist.

Verfluchte Beute voraus!

In jedem Satz Beutekarten (Gold, Silber und Rumm) ist jeweils eine Fluchkarte **Der schwarze Fleck** enthalten. Wenn du diese Fluchkarte ziehst (oder zu Beginn des Spiels erhältst), musst du sie loswerden, *bevor* du deine Beute unter dem Fundort **X** vergräbst, um das Spiel zu gewinnen.

Um den Fluch zu brechen, hast du in deinem nächsten Zug diese Möglichkeiten:

- Du spielst eine „Befrei dich vom schwarzen Fleck“-Glückskarte aus.
- Stecke die Fluchkarte danach unter den entsprechenden Beutestapel und die Glückskarte unter den Glückskartenstapel.
- Segle zu deinem Heimhafen und stecke die Fluchkarte unter den entsprechenden Beutestapel.
- Werde diese Karte auf andere Weise los. Wie das am besten geht, musst du schon selbst herausfinden ...



3. Wurf nun den Bewegungswürfel und ziehe wie gewohnt weiter.
4. Sobald du deinen Fundort **X** erreicht hast, hast du das Spiel gewonnen!
Achtung! Wenn du zuviel Beute verlierst, bevor du dein Ziel erreichst, musst du die ganze Prozedur wiederholen: vervollständige deine Beute, gehe im DVD-Menü auf **Das Kreuz markiert den Fundort** und erhalte dein neues Versteck. Für den Sieg musst du die gesamte Beute vergraben, die dir deine Schatzsuchekarte vorgibt.

Die Inselaufgaben

Jedes Mal, wenn du in einem Hafen anlegst, musst du eine Aufgabe erfüllen. Gib den DVD-Code des Hafens ein und befolge die Anweisungen der DVD. Sobald du deine Aufgabe erfüllst, ist der nächste Spieler am Zug.



Captain Jacks Tipp: Wenn die DVD sagt, dass du Beutekarten gewonnen hast, und der Beutekartenstapel leer ist, hast du eben Pech gehabt! Jetzt musst du dir was anderes ausdenken, um deine Beute zusammenzutragen.

Port Royal (DVD-Code 60:45)

Das Port Royal Pistolenspiel

Bist du ein guter Schütze?

Im Fort auf Port Royal findest du vier verriegelte Schatztruhen.

Schieße auf das Schloss, um den Inhalt einer Truhe zu plündern. Wähle die Truhe sorgfältig aus, denn du hast nur eine Pistolenkugel übrig. Wirst du gute Beute machen oder in der Truhe nur gährende Leere finden?

- Ziele mit den Pfeiltasten der Fernbedienung auf das Schloss.
- Zum Feuerm drückst du **Enter**.

Tortuga (DVD-Code 40:85)

Das Kartenspiel in der Taverne „Zur treuen Braut“

Hast du gute Augen?

Du spielst in der Taverne eine Runde „Finde die Beute“.

Vor dir liegen offen drei Karten: eine Beutekarte, eine Glückskarte und eine Gefängnis Karte. Sieh gut hin, während sie herumgedreht und gemischt werden. Verfolge mit den Augen die Karte, die du haben möchtest.

- Steuere mit den Pfeiltasten der Fernbedienung die gewünschte Karte an.
- Drücke zur Bestätigung **Enter** und lebe mit den Konsequenzen ...

Isla de Muerta (DVD-Code 80:25)

Das Aztekengold-Rätsel

Du bist verflucht!

Du stehst in einer Höhle tief im Innern der Insel. Um dich herum türmen sich sagenhafte Schätze auf. Um Beute zu machen, musst du eine Münze des verfluchten Schatzes des Cortez finden, bevor deine Zeit abläuft. Kannst du die verfluchte Münze schnell genug finden?

- Steuere mit den Pfeiltasten der Fernbedienung die gewählte Münze an.
- Drücke zur Bestätigung **Enter** und stelle dich deinem Schicksal...

Cannibal Island (DVD-Code 70:75)

Das Kannibalen-Trommelspiel

Mahlzeit!

Du sitzt auf Cannibal Island fest. Der Lärm von Trommel dröhnt in deinen Ohren: Die Kannibalen rufen zum Essen! Du musst schnell sein, um dein Leben zu retten und gleichzeitig noch Beute zu machen. Wenn du versagst, landest du im Kochtopf!

- Nimm dir alle drei Würfel.
- Drücke **Enter**, um die Trommeln zu starten.
- Die DVD sagt dir, was du würfeln musst, um die Aufgabe zu erfüllen.
- Drücke eine Taste, um zu bestätigen, ob du gewonnen oder verloren hast.

Pantano River (DVD-Code 50:15)

Tia Dalmas Krabbenzangen-Wahrsagerspiel

Verdrehte Piraten-Prophezeiungen!

Du lässt dir in Tia Dalmas Sumpfhütte die Zukunft vorhersagen.

- Sieh zu, während sich die Krabbenzange dreht und dir zeigt, was die Zukunft für dich bereithält.

Isla Cruces (DVD-Code 10:35)

Davy Jones' „Des toten Manns Kiste“ Schlüsselenspiel

Mach sie auf!

Du bist über Davy Jones' berüchtigte „des toten Manns Kiste“ gestolpert, aber du weißt nicht, welcher Schlüssel dazu passt.

- Du stiehst drei Schlüssel, über denen jeweils eine andere Zahl steht.
- Höre dem Hinweis aufmerksam zu, denn daraus erfährst du, welcher Schlüssel der richtige ist.
- Steuere mit den Pfeiltasten den Schlüssel an, der deiner Meinung nach passt.
- Drücke zur Bestätigung **Enter**: Wenn sich die Kiste öffnet, gehört dir alles, was darin ist.

DVD-Abspann

Der Abspann des Spiels ist auf dieser DVD versteckt. Um ihn zu sehen, gehst du ins Code-Menü und wählst der Reihe nach diese Codes aus: 90:85 • 20:55 • 100:25 • 30:05 • Enter.
Stelle jeden Code ein, als ob du einen Site öffnest. Sobald alle Codes auf dem Bildschirm erscheinen, sind sie

Kurzspielregeln

Spielvorbereitung

- Lege die Seekarte aus und stelle dein Piratenschiff auf den dazu passenden Heimathafen.
- Sortiere die Karten nach Sorten und mische jeden Stapel durch.
- Teile an jeden Spieler diese Karten aus: 3 Beutekarten (1 x Gold, 1 x Silber und 1 x Rum), 1 Glückskarte und 1 Schatzsuchekarte. Halte deine Karten vor den anderen Piraten geheim.
- Von deiner Schatzsuchekarte erfährst du, welche Beute du sammeln musst.
- Der jüngste Pirat ist zuerst am Zug. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Starte die DVD.

Der Spielablauf

Wenn du am Zug bist:

1. Wirf den Bewegungswürfel. Du darfst um bis zu so viele Felder ziehen, wie du Augen gewürfelt hast.
2. Wenn du das Passatsymbol wirfst, gehst du im DVD-Hauptmenü auf **Passatwinde**. Dort erfährst du, um wie viele Felder du ziehen darfst.
3. Dort darfst du:
 - das Feld durchsuchen, indem du seinen Code (d.h. seine Koordinaten) eingibst und die Anweisungen der DVD ausführst; *oder*
 - gegen ein anderes Piratenschiff kämpfen; *oder*
 - gar nichts machen.
4. Danach ist der nächste Pirat am Zug.

Das Spiel gewinnen

1. Achte genau darauf, dass du die gesamte Beute deiner Schatzsuchekarte gesammelt hast, und dass du **keine** Fluchkarte **Der schwarze Fleck** in der Hand hältst.
 2. Gehe im DVD-Menü auf **Das Kreuz markiert den Fundort**, um herauszufinden, wo du deine Beute verbuddeln sollst.
 3. Wirf nun den Bewegungswürfel und ziehe wie gewohnt weiter.
 4. Sobald du deinen Fundort **X** erreicht hast, hast du das Spiel gewonnen!
- Achtung!** Wenn du zuviel Beute verlierst, bevor du dein Ziel erreichst, musst du die ganze Prozedur wiederholen: vervollständige deine Beute, gehe im DVD-Menü auf **Das Kreuz markiert den Fundort** und erfahre dein neues Versteck.

Zusätzlich zum DVD-Abspann könntest du hier geheime Codes finden, durch die du bei deinem nächsten Spiel Bonus-Beute machen kannst. Wenn du also das nächste Mal spielst, segelst du in einem deiner Züge zur letzten Koordinate im Code. Sobald du dort bist, gibst du mit der DVD-Fernbedienung der Reihe nach jeden Code ein und erhebst damit Anspruch auf deine Beute. Drücke **erst dann** auf **Enter**, nachdem du den letzten Code

• Drücke zur Bestätigung **Enter** und stelle dich deinem Schicksal...

Cannibal Island (DVD-Code 70:75)

Das Kannibalen-Trommelspiel

Mahlzeit!

Du sitzt auf Cannibal Island fest. Der Lärm von Trommel dröhnt in deinen Ohren. Die Kannibalen rufen zum Essen! Du musst schnell sein, um dein Leben zu retten und gleichzeitig noch Beute zu machen. Wenn du versagst, landest du im Kochtopf!

- Nimm dir alle drei Würfel.
- Drücke **Enter**, um die Trommel zu starten.
- Die DVD sagt dir, was du würfeln musst, um die Aufgabe zu erfüllen.
- Drücke eine Taste, um zu bestätigen, ob du gewonnen oder verloren hast.

Pantano River (DVD-Code 50:15)

Tia Dalmas Krabbenzangen-Wahrsagerspiel

Verdrehte Piraten-Prophезeungen!

Du lässt dir in Tia Dalmas Sumphütte die Zukunft vorhersagen.

- Steh zu, während sich die Krabbenzange dreht und dir zeigt, was die Zukunft für dich bereithält.

Isla Cruces (DVD-Code 10:35)

Davy Jones' „Des toren Manns Kiste“ Schlüsselspiel

Mach sie auf!

Du bist über Davy Jones' herlichgite „des toren Manns Kiste“ gestolpert, aber du weißt nicht, welcher Schlüssel dazu passt.

- Du siehst drei Schlüssel, über denen jeweils eine andere Zahl steht.
- Höre dem Hinweis aufmerksam zu, denn daraus erfährst du, welcher Schlüssel der richtige ist.
- Steuere mit den Pfeiltasten den Schlüssel an, der deiner Meinung nach passt.
- Drücke zur Bestätigung **Enter**. Wenn sich die Kiste öffnet, gehört dir alles, was darin ist.

DVD-Abspann

Der Abspann des Spiels ist auf dieser DVD versteckt. Um ihn zu sehen, gehst du ins Code-Menü und wählst der Reihe nach diese Codes aus: 90:85 • 20:55 • 100:25 • 30:05 • **Enter**.

Stelle jeden Code ein, als ob du einen Safe öffnest. Sobald alle Codes auf dem Bildschirm erscheinen, sind sie registriert. Drücke **erst dann auf Enter**, nachdem du den letzten Code eingegeben hast. Dadurch öffnet sich ein geheimer Bereich der DVD und du siehst den Abspann.

© Disney

© 2006 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertriebt in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest, Tel. 02921 965343.

Vertriebt in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Autohofstraße 190, 1130 Wien, Tel. 01 8799 780.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distributör en Suisse par / Distributör in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,

Lindenstrasse 8, CH-6540 Baar, Tel. 041 766 83 00.

Bei technischen Schwierigkeiten sollte die DVD zunächst geteilt werden. Dafür wischen Sie mit einem weichen Tuch in geraden Strichen von der Mitte der Disc nach außen. Sollte es danach immer noch Probleme beim Abspielen geben, wenden Sie sich bitte an unseren Verbraucherservice (Telefon: 02921-965 343).

060652480100 

1 X Silber und 1 X Rubin, 1 Glückskarte und 1 Schatzsucherkarte.

Halte deine Karten vor den anderen Piraten geheim.

- Von deiner Schatzsucherkarte erfährst du, welche Beute du sammeln musst.
- Der jüngste Pirat ist zuerst am Zug. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Starte die DVD.

Der Spielablauf

Wenn du am Zug bist:

1. Wirf den Bewegungswürfel. Du darfst um bis zu so viele Felder ziehen, wie du Augen gewürfelt hast.
2. Wenn du das Passatsymbol wirfst, gehst du im DVD-Hauptmenü auf **Passatwinde**. Dort erfährst du, um wie viele Felder du ziehen darfst.
3. Dort darfst du:
 - das Feld durchsuchen, indem du seinen Code (d.h. seine Koordinaten) eingibst und die Anweisungen der DVD ausföhrst;
 - oder*
 - gegen ein anderes Piratenschiff kämpfen;
 - oder*
 - gar nichts machen.

4. Danach ist der nächste Pirat am Zug.

Das Spiel gewinnen

1. Achte genau darauf, dass du die gesamte Beute deiner Schatzsucherkarte gesammelt hast, und dass du **keine Fluchkarte Der schwarze Fleck** in der Hand hältst.

2. Gehe im DVD-Menü auf **Das Kreuz markiert den Fundort**, um herauszufinden, wo du deine Beute verbuddeln sollst.

3. Wirf nun den Bewegungswürfel und ziehe wie gewohnt weiter.

4. Sobald du deinen Fundort **X** erreicht hast, hast du das Spiel gewonnen! **Achtung!** Wenn du zuviel Beute verlierst, bevor du dein Ziel erreichst, musst du die ganze Prozedur wiederholen: vervollständige deine Beute, gehe im DVD-Menü auf **Das Kreuz markiert den Fundort** und erfahre dein neues Versteck.

Zusätzlich zum DVD-Abspann könntest du hier geheime Codes finden, durch die du bei deinem nächsten Spiel Bonus-Beute machen kannst. Wenn du also das nächste Mal spielst, segelst du in einem deiner Züge zur letzten Koordinate im Code. Sobald du dort bist, gibst du mit der DVD-Fernbedienung der Reihe nach jeden Code ein und erhebst damit Anspruch auf deine Beute. Drücke **erst dann auf Enter**, nachdem du den letzten Code eingegeben hast. Drückst du zu früh, ist deine Beute verloren. Die Codes dürfen pro Spiel nur einmal verwendet werden, also solltest du dich auf die Jagd nach der Bonus-Beute machen, bevor ein anderer Pirat auf dieselbe Idee kommt.



www.hasbro.de