

## Abenteuer auf der Pirateninsel

Kapitän Antek ist einer der gefürchtetsten Piraten der sieben Weltmeere. Ihr findet eine Flaschenpost, in der er Mitglieder für seine Crew anwirbt und die Koordinaten seiner Schatzinsel verrät, und ihr beschließt, mit eurem Boot in See zu stechen und ihn auf seiner Insel zu suchen.

Nachdem ihr eure Ausrüstung angelegt habt, stecht ihr in See ...

Auf der Insel angekommen, müsst ihr mit eurem Boot an einem steilen Hang festmachen und von dort ans Festland klettern.

Antek empfängt euch als Kandidaten für seine Crew und nimmt euch mit in seinen Sitzkreis. Dort erklärt er euch, dass ihr sieben Aufgaben bestehen müssen, um in seine Crew aufgenommen zu werden und um einen Teil seines Schatzes zu bekommen.

„Die erste Aufgabe besteht darin, Zielgenauigkeit und Feuerkraft zu beweisen. Das ist für alle guten Piraten unerlässlich, denn die Schätze liegen nicht einfach so am Strand.“

Ihr sollt mir beweisen, dass ihr gute Schützen seid. Zerstört mit den Kanonenkugeln die Übungskanonen dort hinten.“

„Meine Mannschaft muss gut zusammen funktionieren, wenn wir unterwegs sind – denn nur gemeinsam sind Piraten erfolgreich und verdienen die Bezeichnung Crew. Die zweite Aufgabe soll deshalb den Teamgeist und die Rücksichtnahme unter euch beweisen. Dafür müsst ihr mir gemeinsam eine Anakonda aus den Dschungel bringen.“

Auch die dritte Aufgabe erklärt Kapitän Antek: „Piraten müssen jederzeit in der Lage sein, sich ein

Schiff zu bauen. Ich habe hier einen Plan, wie ich mir mein neues Schiff wünsche.“

Das Material findet ihr auf der Insel. Aber wehe, ihr stört in der Bauzeit meinen Schlaf – dann schafft ihr es niemals in meine Crew. Anschließend müsst ihr natürlich noch die ganzen Vorratsfässer und Kanonenkugeln aufs Schiff bringen. Hurtig, hurtig.“

„Ihr macht eure Sache sehr gut. Aber jetzt wird es schwierig. Fangt mir eine Meerjungfrau.“

Kapitän Antek fragt die Meerjungfrau, was gute Piraten für Eigenschaften haben müssen. Die Meerjungfrau sagt, dass sie es immer ganz toll findet, wenn Piraten mit ihren Seilen aufs Boot des Gegners schwingen, um es zu kapern. Antek beschließt,

dass das die vorletzte Aufgabe sein soll.

Antek ist sich immer noch nicht sicher, ob die Piraten, die er anheuern möchte, stark genug für seine Crew sind: „Hänflinge seid ihr! Wie soll ich bloß sicher sein, dass ihr stark genug seid, um Piraten zu werden?“ Zeigt es ihm!

