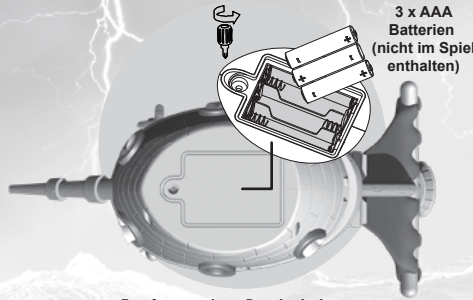


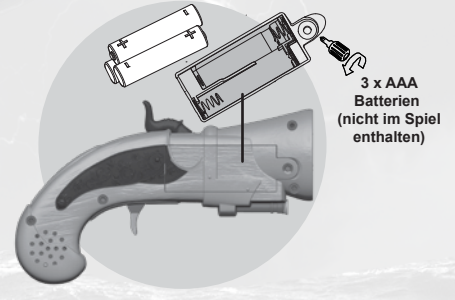
# AHOI, MATROSE!

Setzt die Segel und macht euch bereit für ein neues Abenteuer mit eurem liebsten Knochenmann! Bevor wir in See stechen, müssen wir noch ein paar wichtige Dinge klären: Die Vorbereitungen sollten von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Legt die Batterien korrekt in die Pistole ein, beachtet dazu die Zeichnung.

# JOHNNY der GEISTERPIRAT



Entferne den Deckel des Batterie-fachs und lege die neuen Batterien ein (siehe Abb. oben).



Entferne den Deckel des Batterie-fachs und lege die neuen Batterien ein (siehe Abb. oben).

## ALLE MANN AN BORD!

Sobald ihr die Batterien eingelegt habt, müsst ihr das Segel aufrichten und den Rest des Schiffs aufbauen. Johnny und sein Schiff sehen am Ende so aus wie in der Abbildung. Wenn ihr fertig seid, könnt ihr in die abenteuerliche Welt der Piraten eintauchen, arrr!

## VOR ANKER GEHEN

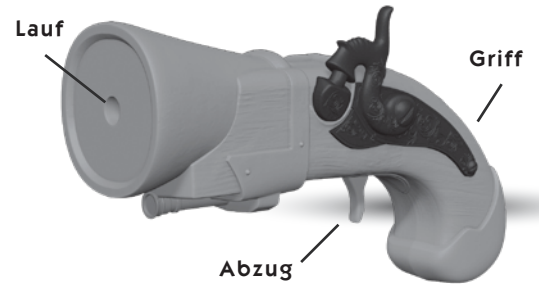
Ein exotischer Hafen ist nicht immer der beste Platz für ein Piratenschiff. Ihr solltet euch stattdessen einen verdunkelten Raum suchen, um dort Johnny und sein Schiff abzustellen. So könnt ihr die projizierten Geister von Kapitän Schwarzbart und Konsorten am besten sehen.

So sollte Johnny in seinem Schiff nach dem Aufbau aussehen. Stellt ihn auf einen Tisch und legt los!

## JOHNNYS PISTOLE, ARRR!!

Die Pistole hat ausreichend Munition, damit ihr auf alle gruseligen Geister schießen könnt, die euch daran hindern wollen, den Schatz zu erbeuten.

Stellt sicher, dass der Lauf frei und nicht verdeckt ist, denn sonst trifft ihr eure Ziele nicht.



## DAS ABENTEUER BEGINNT

Ahoi, ihr Süßwassermatrosen! Johnny ist auf der Suche nach einem verschollenen Piratenschatz. Doch Vorsicht: Die Geister aller der Piraten, die vor Jahrhunderten die sieben Weltmeere unsicher gemacht haben, machen es ihm nicht einfach, den Schatz zu finden. Sucht euch einen Raum, den ihr verdunkeln könnt. Das ist der beste Ort, um all die verlorenen Seelen zu sehen, die euch davon abhalten wollen, den verschollenen Piratenschatz zu finden.

## MAST- UND SCHOTBRUCH

Johnny segelt bei 4 verschiedenen Windstärken. Sofern ihr nicht schon erfahrene Seebären seid, empfehlen wir euch Süßwassermatrosen, mit dem einfachsten Level zu beginnen. Ihr werdet irgendwann die schwierigen Abenteuer meistern, aber für die ersten Runden solltet ihr den Schalter auf der Rückseite der Konsole auf „1“ stellen, wie in Abb. 1 gezeigt.

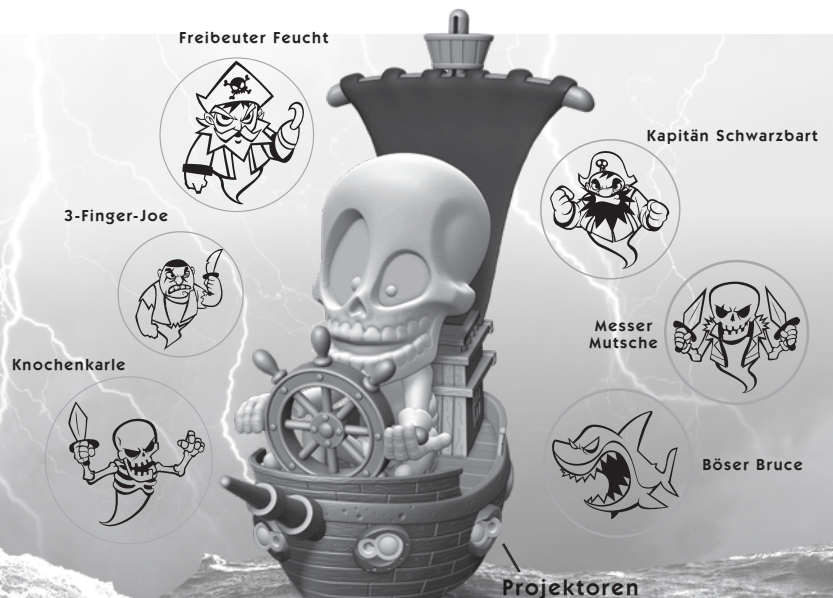


Abb. 1

## GEISTER VERJAGEN

Sobald alle Vorbereitungen abgeschlossen sind und ihr euch mit eurer Pistole vertraut gemacht habt, kann es richtig losgehen: Zielt gut und verjagt alle Geister!

Käpt'n Johnny hat 6 Projektoren in seinem Schiff. Damit kann er gleichzeitig 6 verschiedene Bilder, die ihr treffen müsst, an die Wand werfen. Ihr solltet euch diese Bilder gut einprägen.





Sobald ihr bei Spielstart den Ton hört, macht euch bereit, ihr Landratten! Gegen Ende der Melodie ertönt zweimal ein Signalton. Wenn ihr diesen Ton hört, müsst ihr den Abzug der Pistole drücken. Danach erscheinen die Geister der Piraten und schwirren um Johnny und sein Schiff.

Während des Spiels fliegen immer mehrere Geister gleichzeitig umher. Versucht, so viele wie möglich mit eurer Pistole zu erwischen!

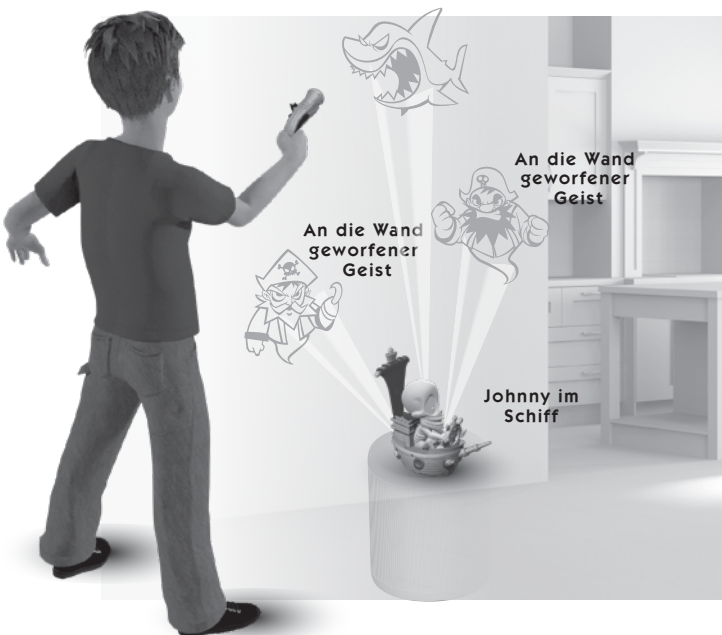
Jedes Mal, wenn du einen Piraten erwischst, kannst du ihn grummeln hören, wie nur ein Pirat grummeln kann.

## DER PIRATENSCHATZ!

Der Schwierigkeitsgrad (Level 1 bis 4) gibt vor, wie lange die Geister der Piraten umherfliegen.

Deine Aufgabe ist es, in deiner Spielrunde so viele Piraten wie möglich zu erwischen. Wenn du ausreichend Geister vertreibt, hörst du einen Haufen Münzen klingen. Das bedeutet, dass du die Geister besiegt hast und der Schatz dir gehört! Vorsicht, Leichtmatrose: Wenn du das geschafft hast, darfst du NICHT aufhören zu schießen. Du musst weitermachen, bis das Programm stoppt.

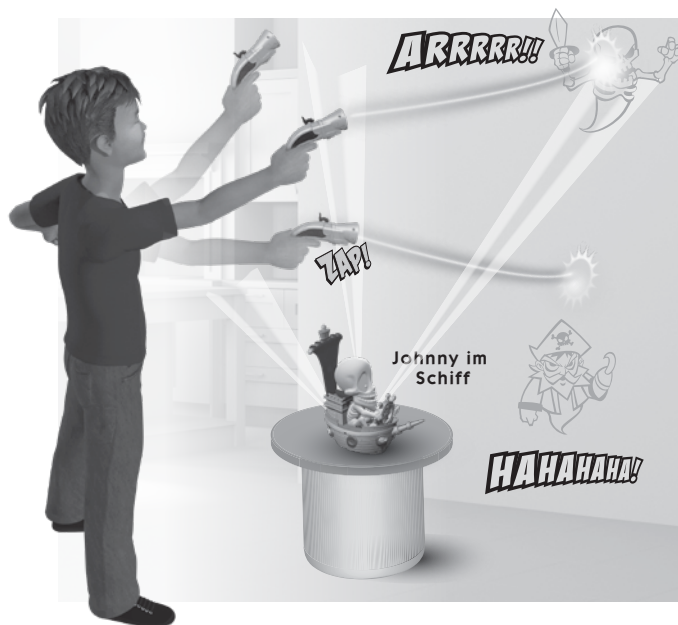
Wenn diese vermaledeiten Geister jedoch schnell genug waren, dir und deiner Pistole zu entkommen, dann wirst du leider nur ein paar wenige Münzen klipern hören.



Der Schwierigkeitsgrad gibt vor, wie schnell die Geister der Piraten auftauchen. Jedes Mal, wenn du einen Geist erwischst, wirst du ihn laut grummeln hören. Wenn du aber vorbeischießt, dann werden sie dich laut auslachen.

Wenn du beim einfachsten Level alle Geister verjagt hast, solltest du einen höheren Schwierigkeitsgrad versuchen. So siehst du, ob du auch das Zeug zu einem richtigen Geisterjäger hast. Und wenn du das letzte Level erfolgreich durchgespielt hast, bist du ein wahrer Seebär.

Unser Tipp: Ihr könnt auch gegeneinander antreten und Geister verjagen. Wechselt euch dazu ab. Jeder spielt eine Runde im gleichen Level und wer die meisten Münzen erbeutet, gewinnt!



Inhalt: 1 Johnny, 1 Schiff\* (elektronischer Projektor, zerlegt in Teile), 1 Pistole\*\*, 1 Spielanleitung.  
\* wird mit 3 AAA Batterien betrieben, die nicht im Spiel enthalten sind  
\*\*wird mit 3 AAA Batterien betrieben, die nicht im Spiel enthalten sind

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.  
**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Artikel-Nr: 880 857



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie an der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

Bewahren Sie diese Anleitung zur zukünftigen Information auf.

### BATTERIE-SICHERHEITSMITTEILUNGEN:

- Batterien sollten nur von einem Erwachsenen oder unter Aufsicht eines Erwachsenen ausgetauscht werden.
- Folgen Sie immer sorgfältig den Angaben in der Bedienungsanleitung. Verwenden Sie nur Batterien des gleichen oder entsprechenden Typs (auf den Batterien oder dem Gegenstand aufgedruckt).
- Beim Einsetzen auf korrekte Polarität (+ und -) achten.
- Nicht wiederaufladbare Batterien nicht wieder aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien nicht mit anderen Batterien mischen.
- Die Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt entfernen.
- Aufladen der Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchführen!
- Ladeanschlüsse nicht kurzschließen.
- Niemals Alkaline-, Standard- (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare (Ni-Ca) Batterien sowie alte und neue Batterien mischen.
- Immer alle Batterien gleichzeitig austauschen.
- Versuchen Sie niemals, das Produkt oder Teile des Produkts mit dem Netzstrom zu verbinden oder über den Netzstrom oder eine andere unabhängige Stromquelle mit Strom zu versorgen.
- Wenn das Gerät längere Zeit außer Betrieb ist, sollten die Batterien entfernt werden.
- Leere Batterien aus dem Produkt entfernen und gemäß Vorschrift umweltfreundlich entsorgen.
- Batterien niemals Feuer oder großer Hitze aussetzen. Inhalt kann explodieren oder auslaufen.
- Prüfen Sie regelmäßig, ob die elektrischen Bestandteile des Produkts beschädigt sind. Bei Beschädigung nicht mit dem Produkt spielen, bis eine vollständige Reparatur erfolgt ist.
- Bitte heben Sie diese Anleitung zu Ihrer Information und künftigen Verwendung auf.

### Wichtiger Hinweis:

Die normale Funktion des Produkts kann durch starke elektromagnetische Interferenzen beeinträchtigt werden. Wenn das der Fall ist, müssen Sie das Produkt wieder zurücksetzen, um die normale Funktionsweise wieder herzustellen. Wie erreichen Sie das?

1. Stellen Sie den Schalter auf der Unterseite der Konsole auf OFF und warten Sie dann 30 Sekunden, bevor Sie den Schalter erneut auf ON stellen.
2. Entfernen Sie die Batterien aus dem Pistole und drücken Sie anschließend 5 Sekunden lang den Abzug, bevor Sie die Batterien wieder einlegen.

Entfernen Sie sicherheitshalber alle Etiketten, Plastikringe oder elastische Schlaufen, Schilder oder hervorstehende Teile, bevor Sie das Spiel einem Kind geben. Diese Elemente sind nicht Teil des Spiels. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.



Fotorama (Hong Kong) Limited  
Room 07, 10/F., Peninsula Centre,  
67 Mody Road, Tsimshatsui East  
Hong Kong  
Made in China



Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY  
© 2019 HUCH! www.hutter-trade.com