

ISBN 978 90 5116 530 2



9 789051 165302

De schat van Hinkende Hugo

Ga met me mee op schattenjacht. Onderweg leg ik je uit hoe je een echte piraat wordt, wat je moet weten over je bemanning, wat je draagt en hoe je je wapens uitkiest. En aan het eind heb ik nog een verrassing voor je. Dus klim aan boord!



Op www.vierwindstreken.com kun je je aanmelden voor onze nieuwsbrief.
Hier vind je ook al onze boeken en andere artikelen.

Nederlandse tekst van Mariella Manfré
Oorspronkelijke titel: *The Treasure of Hopalong Jack*
© 2016 De Vier Windstreken, Rijswijk, voor de Nederlandse uitgave
© 2010 B4U Publishing, Brno, Tsjechië
Co-editie via VeroK agency, Spanje
Illustraties van Pavla Kleinová
Alle rechten voorbehouden. Gedrukt in China
NUR 212 / ISBN 978 90 5116 530 2

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.



De schat van Hinkende Hugo



Ahoi!
Mijn naam is
Linke Luuk. Welkom
bij de piraten! Een paar
dagen geleden heb ik een
schatkaart in handen gekregen.
Je ziet hem op de pagina hiernaast.
Als je wilt, mag jij hem hebben. Je
kunt er de piratenschat mee vinden.
Lijkt dat je wat?



Ja? Goed zo!
Voor we verder gaan,
moeten we een piraat
van je maken. De apen
zullen je in eerste instantie
uitlachen, maar dat duurt niet
lang. Daar gaan we.



Ik heb de kaart trouwens van
Hinkende Hugo, dus we mogen
hem wel dankbaar zijn.



Hugo wilde de kaart niet aan me geven,
maar ik heb vriendelijk aangedrongen.



Piratenwapens

Kies eerst een wapen. De beste vriend van iedere piraat is een goed pistool.



Hiermee kun je ver-
schieten.

Dit is een uitstekende keus. Met één schot
raak je een paar vijanden tegelijk kwijt.



De dolk is de laatste keus
van een piraat.



Kleinere verstop je
makkelijker tussen je
kleren.



Een sabel moet kort zijn. Op een
schip is niet zo veel ruimte, dus het is
een heel gedoe om een lange sabel te
trekken. En je kan zomaar ineens in een
balk vastzitten. Voor je jezelf dan
hebt losgerukt, zit er misschien
al een sabel van iemand anders
vast in jou.



In de hitte van de
strijd is een karabijn
heel handig. Vooral als
die een harde
kolf heeft.



Deze sleutel
past op alle
deuren.



Goed, ik hoop dat je je keus hebt
gemaakt. Dan ben je bewapend
en kunnen we verder.

Piratenuiterlijk

Zie je wel, een mooi wapen in je riem ziet er meteen
goed uit! Zelfs de apen zijn gestopt met lachen. Nu
de rest van je uiterlijk nog. Met de kleren
die je aanhebt, hoor je niet thuis
bij de piraten.

Kun je niet kiezen tussen een hoed of
een bandana? Draag ze dan allebei.

Een lapje voor een van je
ogen is uitstekend, ook al
doen je ogen het allebei prima. Je went
er snel aan, en met zo'n ooglapje zie je
er echt uit als een piraat.

Doe gescheurde kleren aan.

Daarmee laat je je vijanden zien dat
je al heel wat gevechten achter
de rug hebt.



Je moet oorringen in.
Voor piraten zijn dat
niet alleen maar gewone
sieraden. Straks ontdek je
hoe dat precies zit.

Als je hoge laarzen draagt,
worden je voeten niet nat.

Nu zie je eruit als een
piratenkapitein. Tijd om een
bemanning te ronselen.

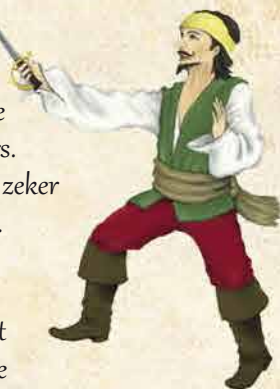
Pas op!
Een piraat
die zijn eigen
laarzen niet
in de gaten kan
houden, zal zijn
kapitein niet goed
beschermen.



De bemanning
Geen enkele piratenkapitein kan
zonder een goede bemanning.
Wat advies helpt je bij het kiezen.



Deze twee
zijn uitstekende
zwaardvechters.
Daar heb je zeker
wat aan.



Een haak in plaats van een hand betekent dat
een piraat de juiste ervaring heeft. Vooral deze
zal een geweldig vechter zijn, maar iemand
moet hem wel voeren!



Deze heeft echt heel
veel ervaring, maar er
zijn grenzen. Je kunt
hem moeilijk de
strijd in rollen.



Ga bij je
keus af op het
uiterlijk. Aan een
piratengezicht
kun je zien hoeveel
jaar hij al meegaat
in de strijd.



Echt niet!



Misschien.



Neem deze.



De perfecte piraat.

Zo voed je je bemanning op

Piraten zijn een ongehoorzaam zootje. Daarom moet een piratenkapitein
ze altijd goed onder de duim houden.



In het begin moet een
kapitein altijd proberen
vriendelijk te zijn.

Iemand die iets fout heeft gedaan,
kun je de plank aan de zijkant van het
schip op sturen. Dat zal hem leren!



Als vriendelijke woorden niet
helpen, moet hij strenger zijn
tegen zijn bemanning.



Als het schip schommelt,
krijgt hij een verfrissend
zoutwaterbad.