

# ALLES KANONE!



*Kobbi krókur er sjóræningi sem lætur til sín taka. Á ránsferðum sínum hefur hann safnað svo mörgum fjársjóðum að hann verður stundum hálfinglaður. Situr páfagaukurinn í rauná öxlinni á honum eða er hann húðflúraður á handlegginn á honum? Er kórónan enn falin áeyjunni eða er hann þegar búinn að ræna henni? Ætti hann að drífa sig á krána strax, áður en hann sturlast, eða skiptir þetta kannski engu máli? Hjálpaðu honum að greiða úr flækjunni!*

## **Innihald:**



(bakhlíð)

*7 þemaspil með bakgrunn í 7 mismunandi litum*



(bakhlíð)



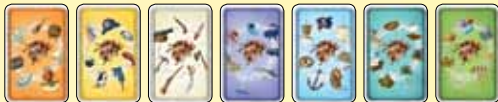
*49 sjóræningaspil með bakgrunn í 7 mismunandi litum*

## **Markmið spilsins:**

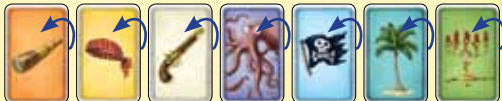
Hver leikmaður á að reyna að safna sem flestum sjóræningjaspilum. Leikmenn þurfa að muna hvaða spil eru á hvolfi á 7 mismunandi stöðum á borðinu. Hins vegar breytast hlutirnir á hverjum stað stöðugt. Sá sem er fljótastur að kalla upp nöfn hlutanna er líklegastur til að vinna spilið.

## **Undirbúningur spilsins:**

*Leggið þemaspilin  
7 á borðið þannig  
að þau snúi upp.*



*Leggið þemaspilin 7  
á borðið þannig að  
þau snúi upp.*



**Mynd 2: Raðið þemaspilunum 7 hlið við hlið á mitt borðið þannig að þau snúi upp. Leggið síðan sjóræningjaspil af handahófi, en í sama lit, fyrir neðan hvert þemaspil þannig að það snúi upp. Reynið að leggja á minnið hvað er á sjóræningjaspilinu og snúið því svo á hvolf.**

Stokkið afganginn af sjóræningjaspilunum.

## Gangur spilsins:

Nú er búið að snúa öllum sjóræningjaspilunum á hvolf. Lagðirðu alla hlutina á minnið? Þá hefst spilið. Sá leikmanni sem síðast var um borð í báti tekur spilabunkann og flettir við efsta spilinu þannig að allir leikmenn sjái það í einu.



Mynd 3: **Túrkísbláu sjóræningjaspili** er snúið við úr bunkanum. Nú þurfa leikmenn að muna hvaða hlutur er á sjóræningjaspilinu sem er **fyrir neðan túrkísbláa þemaspilið**. Sá sem er **fyrstur** að kalla „pálmatré“ vinnur spilið með pálmatrénu, leggur það fyrir framan sig og fær stig fyrir. Spilið með „hellinum“ er síðan lagt þar sem spilið með „pálmatrénu“ var áður. Reynið að leggja „hellinn“ á minnið og snúið spilinu síðan á hvolf.

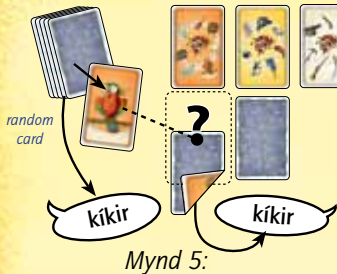
*Gott ráð: Segið nafn hlutarins á sjóræningjaspilinu alltaf upphátt, þannig að allir heyri, áður en það er lagt hvolf á borðið. Þá þekkja allir leikmenn rétt heiti hans.*

Sá leikmaður sem fékk síðasta sjóræningjaspil tekur spilabunkann og flettir við næsta spili þannig að allir leikmenn sjái það.



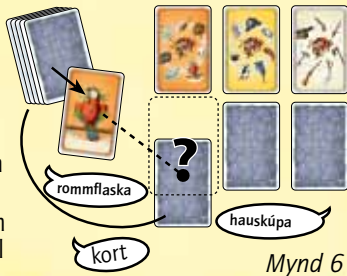
*Sá leikmaður sem fékk síðasta sjóræningjaspil tekur spilabunkann og flettir við næsta spili þannig að allir leikmenn sjái það.*

Hver leikmaður má alltaf bara kalla upp **eitt heiti**, síðan er spiliinu snúið við til að kanna hvort það sé rétt.



Ef fleiri en einn leikmaður kallar upp rétt nafn hlutar **í einu** og hinir leikmennirnir geta ekki komið sér saman um hver var fyrstur, fær einn þeirra sjóræningjaspilið, sem um ræðir, en hinir fá eitt spil hver úr bunkanum (mynd 5). Einn þessara leikmanna flettr svo við næsta sjóræningjaspili úr bunkanum.

Ef **enginn leikmaður** kallar upp **rétt nafn hlutar** er viðkomandi sjóræningjaspil tekið og sett aftur í bunkann. Í því tilviki er sjóræningjaspilið, sem flett var við, einnig sett á staðinn þarsem spilið var fjarlægt (Mynd 6.) Leikmaðurinn sem vann síðasta sjóræningjaspil snýr einnig við því næsta.



## **Lok spilsins:**

Sá sigrar sem unnið hefur **flest sjóræningjaspil** þegar búið er að fletta við öllum sjóræningjaspilunum í bunkanum.

---

**Art.Nr.: 60 110 5021**

---

©2012 Zoch GmbH

Author: Reiner Knizia – Illustration: Gabriela Silveira

Distribution Switzerland: Carletto AG  
Moosacher Str. 14 CH-8820 Wädenswil  
e-mail: info@carletto.ch

---

Fleiri skemmtilegir  
leikir í sömu seríu



 Spilavinir

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)