

# ALLES KANONE!



*Johnny Jokey is a successful pirate. On his forays, he has amassed so many treasures that he sometimes gets quite confused. Is the parrot actually sitting on his shoulder or is it just depicted on his arm as a tattoo? Is the crown still hidden on the island or has he already looted it? Should he better go to the tavern now before driving himself crazy – or doesn't any of it matter anyway?! Help him clear the decks!*

## **Game material**



*7 topic cards featuring  
7 different background colours*



*49 pirate cards featuring  
7 different background colours*

*Illus. 1*

## ***Aim of the game***

Each player tries to collect the most pirate cards. Players have to keep in mind what is currently lying at seven different locations. However, the items in these places change constantly. The player who manages to call the names of the items the fastest has a good chance of winning.

## ***Game preparation***

*Lay out the 7 topic cards face up*



*Play 7 pirate cards, memorize them and then flip them over!*



*Illus. 2: Place the 7 topic cards face up next to each other in the middle of the table. Then you put a random – but color-matching – pirate card face up below each topic card. Try to memorize the pirate card; then flip it over.*

Shuffle the deck of the remaining pirate cards.

## Course of the game

The cards have all been flipped over. Have you memorized everything? Now the game starts. The player who last was in a boat takes the card deck and reveals the top card so that all players can see it at the same time.



*Illus. 3: A **turquoise pirate card** is revealed from the card pile. Now you have to remember the item on the pirate card that is lying face down below the **turquoise topic card**. The first player to shout „palm tree,” puts the „palm tree” card in front of him as a victory point. Now the „grotto” is placed face up at the former location of the „palm tree.” Try to memorize the „grotto” and then flip the card over.*

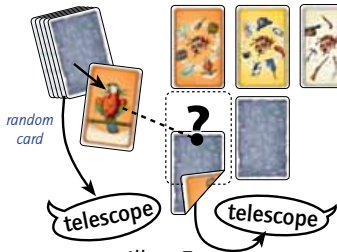
*Tip: Always say aloud – so that all players can hear – the name of the pirate card, before you turn it over. This way, everybody knows what the correct term is.*

The player who won the previous pirate card takes the card pile and reveals the next card, visible to all players.



*Illus. 4: The orange „parrot“ card is revealed. Who still remembers that now the „telescope“ are wanted?*

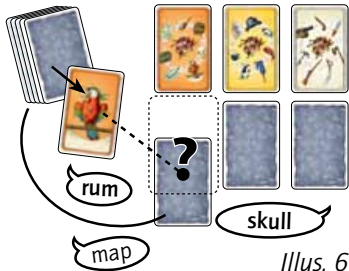
Each player may always shout out only **one term**. Then the face-down card is turned over so that the players can check what term has been correct.



Illus. 5

If several players **simultaneously** shout out the correct term and the other players cannot agree who was first, one of the fastest players gets the laid-out pirate card and the other players involved each get any one card from the card pile (illus. 5). Any one of the fastest players reveals the next pirate card.

If **no player** calls the **correct term**, the respective pirate card is put back into the card pile. In this case, too, the card drawn from the pile is placed at the location now vacant (illus. 6). The player who received the previous pirate card reveals the next one.



Illus. 6

## ***End of the game***

As soon as all cards in the card pile have been used up, the player with the most pirate cards wins.

---

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

---

©2012 Zoch GmbH

Author: Reiner Knizia – Illustration: Gabriela Silveira

Translation: Sybille & Bruce Whitehill

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

---

More funny Zoch games  
for the whole family:



[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)

# ALLES KANONE!



*Long John Sayplus est un fameux pirate renommé. Mais à force de piller les bateaux dans les Caraïbes, il a accumulé tellement de trésors que, parfois, il mélange tout. Est-ce que le perroquet est vraiment posé sur son épaule ou est-ce seulement un tatouage sur son bras ? La couronne est-elle encore cachée sur l'île ou s'en est-il déjà emparée ? Ne ferait-il pas mieux d'aller à la taverne maintenant avant de s'énerver ? Aidez-le à y voir plus clair !*

## Contenu



*7 cartes Thème avec 7 fonds de couleurs différentes*



*49 cartes Pirate avec 7 fonds de couleurs différentes*

## **Principe du jeu**

Chaque joueur essaye de récupérer le maximum de cartes Pirate. Chacun doit mémoriser les cartes qui se trouvent en sept lieux différents. Mais les choses qui s'y cachent changent constamment. Le plus rapide à annoncer leur nom aura de grandes chances de gagner.

## **Préparation**

*Aligner 7 cartes  
Thème face visible.*



*Poser 7 cartes Pirate  
d'abord face visible,  
les mémoriser, puis  
les retourner !*



*Ill. 2 : Aligner les 7 cartes **Thème**, face visible, au milieu de la table.*

*Sous chaque carte **Thème**, placer ensuite une **carte Pirate** au choix, mais de la couleur correspondante, **face visible**. Bien les mémoriser puis les retourner.*

Mélanger le paquet de cartes Pirate restantes.



## Déroulement de la partie

Bon, toutes les cartes sont retournées. Tout le monde les a bien en mémoire ? Alors, c'est parti. Le dernier à avoir fait du bateau prend le paquet et retourne la carte supérieure de manière à ce que tous les joueurs la découvrent **en même temps**.



*Ill. 3 : La première carte Pirate retournée est turquoise. Il s'agit de retrouver le dessin qui se trouve sous la carte Thème turquoise. Le premier joueur à crier « Palmier » gagne cette carte et la pose devant lui. La « Grotte » est maintenant posée à la place de la carte « Palmier », face visible. Les joueurs la mémorisent bien, puis la carte est retournée.*

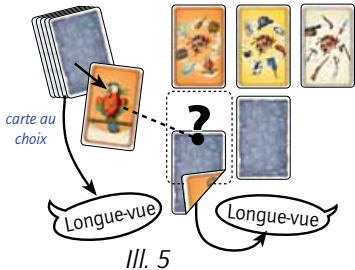
*Toujours annoncer distinctement le nom de la carte Pirate avant de la retourner. Chacun sait alors comment la nommer.*

Le joueur qui a gagné la dernière carte Pirate prend le paquet et retourne la carte suivante, de manière à ce que tous puissent bien la voir.



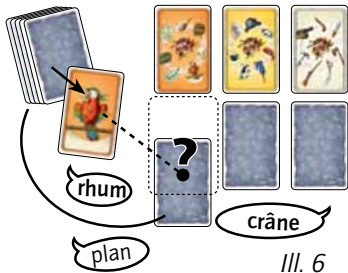
*Ill. 4 : La carte orange « Perroquet » est retournée. Mais qui se souvient que l'on cherche maintenant la « Longue-vue » ?*

Chaque joueur ne peut annoncer **qu'un dessin**. La carte cachée est ensuite retournée pour vérifier si le dessin annoncé est bien le bon.



Si plusieurs joueurs annoncent le bon dessin **en même temps** sans réussir à se départager, l'un d'eux gagne la carte Pirate posée et l'autre une carte au choix du paquet (Ill. 5). L'un des deux retourne la carte Pirate suivante.

Si **aucun joueur** n'annonce le bon dessin, la carte Pirate de la rangée est remise dans le paquet. Là aussi, la carte piochée prend la place devenue libre (Ill. 6). Le joueur qui a retourné la dernière carte Pirate retourne la suivante.



## ***Fin de la partie***

Quand la pioche est épuisée, la partie s'arrête. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes Pirate.

---

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

---

©2012 Zoch GmbH

Auteur : Reiner Knizia – Illustrations : Gabriela Silveira

Traduction : Eric Bouret

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

---

D'autres jeux Zoch  
pour toute la famille :



[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)

# ALLES KANONE!



*Jonny Balordo è un pirata di successo. Nel corso delle sue razzie nei Caraibi ha accumulato tanti tesori da rimanerne un po' confuso. Sta davvero tenendo un pappagallo sulla spalla o l'uccello è soltanto tatuato sul suo braccio? La corona si trova ancora nascosta su un'isola o l'ha già insaccata? È meglio che se ne vada in taverna prima di esasperarsi o potete dargli una mano a chiarirsi le idee? Di sicuro col vostro aiuto tutto tornerà ad andare a gonfie vele!*

## **Materiale da gioco**



*7 carte-tema con 7 diversi colori di sfondo*

**Fig. 1**



*49 carte-pirata con 7 diversi colori di sfondo*

## ***Di che cosa si tratta?***

I giocatori cercano di raccogliere più carte-pirata possibili. Dovranno riuscire a ricordarsi quali oggetti sono rappresentati sulle carte che si trovano in sette postazioni diverse sul tavolo. Tuttavia le carte cambiano continuamente postazione. I giocatori che sono più rapidi a ricordarsi gli oggetti hanno buone possibilità di vincere.

## ***Preparazione al gioco***

*Disponete sul tavolo 7 carte-tema scoperte.*



*Disponete sul tavolo le carte-pirata scoperte, cercate di ricordarvele e in seguito giratele!*



***Fig. 2: Posate al centro del tavolo, una accanto all'altra, le 7 carte-tema scoperte.***

***In seguito disponete scoperta accanto ad ogni carta-tema una carta-pirata qualsiasi, che però abbia lo stesso colore. Cercate di ricordarvi quest'ultima e in seguito giratela.***

Il mazzo di carte-pirata rimanenti va mischiato.

## Svolgimento del gioco

Ora tutte le carte sono coperte. Riuscite a ricordarvele tutte? Allora siete pronti a levare l'ancora! Il giocatore che per ultimo è stato in barca prende il mazzo di carte. Ne gira la prima carta in modo tale che **tutti** i giocatori possano vederla **allo stesso momento**.



Fig. 3: Dal mazzo va girata una **carta-pirata turchese**. Ora si tratta di azzeccare la carta che si trova coperta sotto alla **carta-tema turchese**. Chi **per primo** grida "Palma!" riceve la carta che rappresenta la palma e la posa davanti a sé. Al posto della "palma" va ora posata la "grotta". Memorizzate la grotta e in seguito girate la carta.

*Consiglio: dite sempre ad alta voce il nome della carta-pirata prima di coprirla. In questo modo il nome della carta sarà chiaro a tutti i giocatori.*

Chi ha vinto l'ultima carta-pirata prende il mazzo e gira la prossima carta in modo tale che tutti la possano vedere.



*Fig. 4: È stata girata la carta arancio che rappresenta un pappagallo. Chi si ricorda che ora si è in cerca del "cannocchiale"?*

I giocatori possono sempre solo dire **un unico termine**. In seguito bisogna girare la carta in questione per vedere quale giocatore ha dato la risposta corretta.



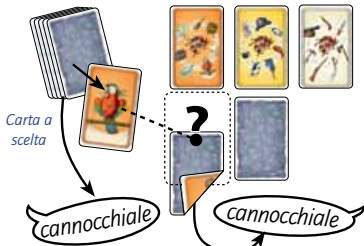


Fig. 5

Se **nessun giocatore azzecca il termine cercato**, la carta-pirata in questione va rimessa nel mazzo. Anche in questo caso mettete la carta che è stata presa dal mazzo nel posto che si è liberato sul tavolo (Fig. 6). Il giocatore che ha ricevuto l'ultima carta-pirata può girare la prossima carta.

Può capitare che più giocatori dicano il termine giusto **contemporaneamente** e non riescano quindi a mettersi d'accordo su chi è stato più rapido. In questo caso uno di essi riceve la carta-pirata in questione e quelli che erano altrettanto rapidi ricevono ciascuno una carta a scelta dal mazzo (Fig. 5). Uno dei giocatori più rapidi gira la prossima carta-pirata.

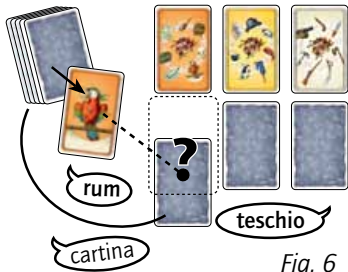


Fig. 6

## ***Fine del gioco***

Quando tutte le carte del mazzo sono state giocate, **vince il giocatore che ha accumulato più carte-pirata.**

---

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

---

©2012 Zoch GmbH

Autore: Reiner Knizia – Illustrazione: Gabriela Silveira

Traduzione: Sara Pirovino

Distribuzione in Svizzera: Carletto AG  
Moosacher Str. 14 CH-8820 Wädenswil  
e-mail: info@carletto.ch

---

Altri giochi Zoch  
per tutta la famiglia:



[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)