

ALLES TOMATE!

Reiner Knizia

Bauer Max und Bäuerin Emma haben einen riesigen Bauernhof. Da kann man schnell mal den Überblick verlieren. Gehören die Kirschen in den Hühnerstall, darf das Pferd im Bett schlafen, steckt die Mistgabel in der Butter oder ist eh alles Tomate? Könnt ihr Max und Emma zeigen, wo alles hingehört?

Spielmaterial:



7 Themenkarten mit
7 verschiedenen Hintergrundfarben



49 Hofkarten mit
7 verschiedenen Hintergrundfarben

Abb.1

Worum geht's?

Jeder Spieler versucht, die meisten Hofkarten zu sammeln. Die Spieler müssen sich merken, was sich an sieben verschiedenen Orten gerade befindet. Die Gegenstände an diesen Orten wechseln jedoch ständig. Wer die Begriffe am schnellsten über die Lippen bringt, hat gute Chancen zu gewinnen.

Spielvorbereitung:

*7 Themenkarten
offen auslegen*



*Hofkarten erst
offen auslegen,
einprägen,
dann umdrehen!*



*Abb.2: Ihr legt die **7 Themenkarten** **offen** nebeneinander in der Tischmitte aus. Dann legt ihr unter jede Themenkarte **offen** eine beliebige aber farblich entsprechende **Hofkarte**. Letztere prägt ihr euch ein und dreht sie dann um.*

Den Stapel der übrigen Hofkarten mischt ihr.

Spielablauf:

So, alles ist umgedreht. Habt ihr euch alles gut gemerkt? Denn jetzt geht es los! Wer zuletzt eine Tomate gegessen hat, nimmt den Kartenstapel und deckt die oberste Karte so auf, dass alle Spieler sie **gleichzeitig** sehen können.

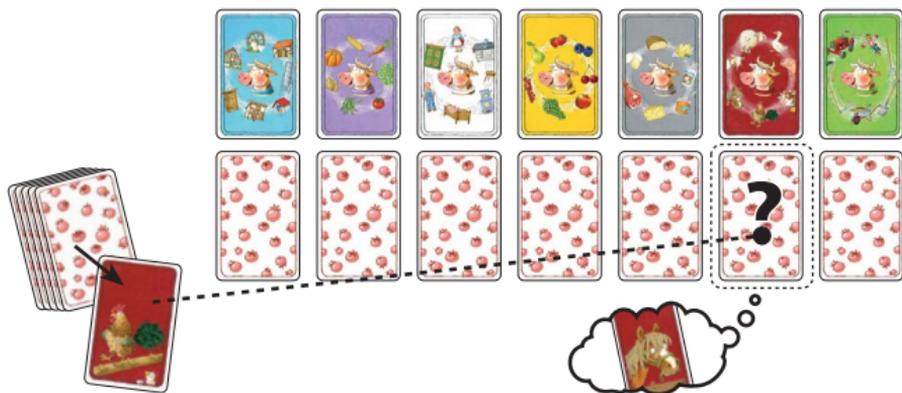


Abb. 3: Eine rote Hofkarte wird vom Stapel aufgedeckt. Es geht jetzt um das Motiv der verdeckt unter der roten Themenkarte liegenden Karte. Wer als Erster „Pferd“ ruft, legt die „Pferd“-Karte als Siegpunkt vor sich ab.

An die Stelle des „Pferdes“ wird nun offen der „Hahn“ gelegt. Den „Hahn“ prägt ihr euch ein und dreht die Karte dann um.

Tipp: Sagt immer für alle Mitspieler hörbar den Namen der Hofkarte, bevor ihr sie umdreht. So weiß jeder Spieler, wie der richtige Begriff heißt.

Wer die letzte Hofkarte gewonnen hat, nimmt den Kartenstapel und deckt die nächste Karte für alle sichtbar auf.



Abb. 4: Die blaue „Silo“-Karte wird aufgedeckt. Wer weiß noch, dass jetzt die „Hundehütte“ gesucht wird?

Jeder Spieler darf immer nur **einen Begriff** rufen. Dann wird die verdeckt ausliegende Karte aufgedeckt, um zu schauen, welcher Begriff richtig ist.

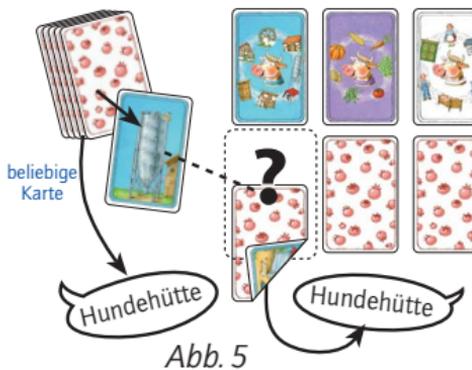


Abb. 5

Rufen mehrere Spieler **zeitgleich** den richtigen Begriff, und können sich auch die Mitspieler nicht einigen, wer schneller war, bekommt einer der schnellsten Spieler die ausliegende Hofkarte und die gleichschnellen Spieler jeweils eine beliebige Karte vom Kartenstapel (Abb. 5). Einer der schnellsten Spieler deckt die nächste Hofkarte auf.

Ruft **kein Spieler den richtigen Begriff**, wird die ausliegende Hofkarte zurück in den Kartenstapel gesteckt. Auch in diesem Fall legt ihr die vom Stapel gezogene Karte an den freigewordenen Ort (Abb. 6). Der Spieler, der die letzte Hofkarte aufgedeckt hat, deckt die nächste auf.

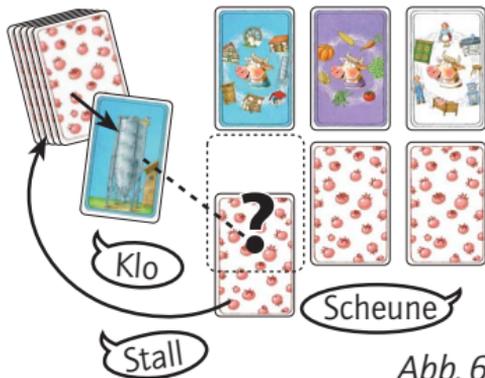


Abb. 6

Spielende:

Sobald alle Karten des Kartenstapels aufgebraucht sind,
gewinnt **der Spieler mit den meisten Hofkarten.**

© 2007 Zoch GmbH

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Gabriela Silveira

Vertrieb Schweiz: Carletto AG

Einsiedler Strasse 31A, CH-8820 Wädenswil

E-Mail: info@carletto.ch

Mehr lustige Spiele von Zoch
für die ganze Familie:

