

# ALLES TOMATE!

Reiner Knizia



**Uitgever:** Zoch • **Auteur:** Reiner Knizia • **Jaar:** 2007  
**Spelers:** 2 tot 8 • **Leeftijd:** vanaf 6 jaar • **Spelduur:** ± 20 min.

Boer Max en boerin Emma bezitten een reusachtige boerderij. Daar raak je snel het noorden kwijt. Horen de kersen nu in het kippenhok te liggen, mag het paard in het bed slapen, steekt de mestvork in de boter of ziet alles er veeleer als tomaten uit? Kunnen jullie Max en Emma tonen waar alles zijn plekje heeft?

## Spelmateriaal



(rugzijde)

**7 themakaarten**  
met 7 verschillende achtergrondkleuren



(rugzijde)

**49 erfkaarten**  
met 7 verschillende achtergrondkleuren

## Doel van het spel

De spelers proberen zoveel mogelijk erfkaarten te verzamelen. Ze moeten onthouden wat zich op elk ogenblik op de zeven verschillende plaatsen bevindt. De voorwerpen op deze plaatsen veranderen echter voortdurend. Wie de begrippen er het snelste uitflapt, maakt een goede kans om te winnen.

## Vorbereidingen

Leg de 7 themakaarten open naast elkaar in het midden van de tafel. Leg vervolgens onder elke themakaart een willekeurige erfkaart met dezelfde achtergrondkleur. Deze prenten alle spelers goed in hun geheugen. Daarna worden de 7 erfkaarten omgedraaid, zodat de afbeelding niet meer zichtbaar is.

De 42 overblijvende erfkaarten worden grondig geschud en als een blinde stapel klaar gelegd.

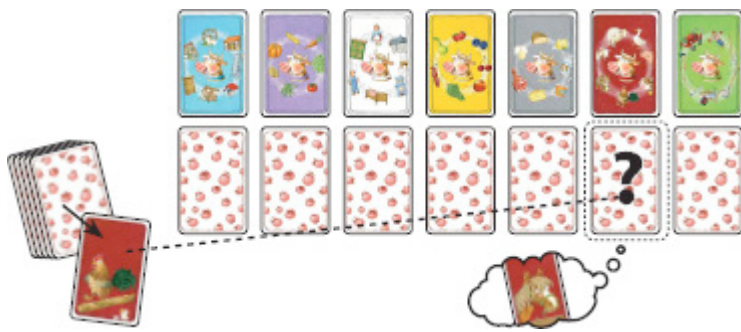
*7 themakaarten open in een rij leggen*



*Erfkaarten eerst openleggen, in het geheugen prenten en dan omdraaien!*

## Spelverloop

Heb je goed onthouden welke kaart waar lag? Dan gaan kan het spel beginnen! Wie als laatste tomaten gegeten heeft, neemt de stapel met kaarten en draait de bovenste kaart zo om, dat alle spelers **tegelijk** kunnen zien wat er op staat.



◀ De omgedraaide kaart is bijvoorbeeld een rode erfkaart. Nu gaat het om de afbeelding op de blinde kaart die onder de rode themakaart ligt (?). Dat was een paard. Wie als eerste “paard” roept, legt de kaart met het paard als overwinningpunt voor zich neer. De kaart met de haan wordt nu open op de plaats van het paard gelegd en even later eveneens omgedraaid.

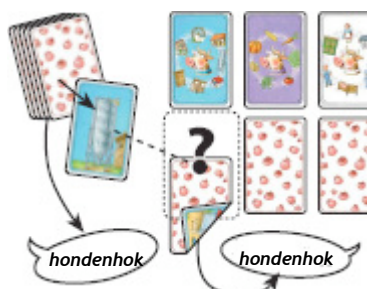
*Tip: Zeg steeds luidop welk voorwerp op de erfkaart staat alvorens ze om te draaien. Zo weten alle spelers welke benaming te gebruiken.*

Wie de laatste erfkaart gewonnen heeft, neemt de stapel met kaarten en draait de volgende kaart, voor alle spelers zichtbaar, om.

De blauwe kaart met de silo wordt omgedraaid. Wie weet nog dat het nu om een hondenhok gaat? ▶

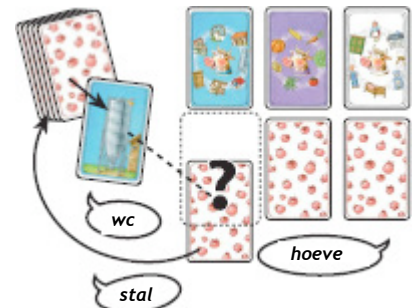


Elke speler mag telkens maar *één begrip* roepen. Dan wordt de blinde kaart in kwestie omgedraaid om te kijken welk begrip het juiste is.



◀ Roepen meerdere spelers op precies hetzelfde moment het juiste begrip en is het ook voor de medespelers niet duidelijk wie de snelste was, krijgt één van de betrokken spelers de erfkaart waarom het ging en krijgt de andere speler (of spelers) die even snel waren een willekeurige kaart van de stapel. Eén van hen draait de volgende kaart om.

Roept geen enkele speler het juiste begrip, wordt de erfkaart waarover het ging terug in de blinde stapel geschud. Ook in dit geval wordt de kaart die van de stapel genomen werd op de vrijgekomen plaats onder de themakaart gelegd. De speler die deze kaart omdraaide, draait ook de volgende om. ▶



## Einde van het spel

Het spel is gedaan van zodra de stapel met kaarten opgebruikt is. De speler die meeste erfkaarten verzamelde, wint het spel.

Vertaling: Sven De Backer voor FORUM-Federatie

Versie: 1.0 d.d. 23/01/2008

# ALLES TOMATE!

Reiner Knizia

Max and Emma, a farmer couple, have a huge barnyard. Therefore, they sometimes lose track of everything. Do the cherries belong in the henhouse, can the horse sleep in the bed, does the pitchfork stick in the butter or doesn't any of it matter anyway? Can you show Max and Emma where everything belongs?

## Game material:



7 topic cards featuring 7 different background colours



(back side)



49 yard cards featuring 7 different background colours

Fig.1

1

## Aim of the game:

Each player tries to collect the most yard cards. The players have to remember which cards lay hidden at seven different locations on the table. However, the items at these locations change constantly. The player who manages to shout the names of the items quickest has the best chances of winning.

## Game preparation:

Lay out the 7 topic cards face up



First, lay out yard cards face up, memorize them, and then flip them over!



Fig.2: Place the 7 topic cards face up next to each other in the middle of the table. Then, you lay out a random yard card face up below each topic card. The yard cards have to match the color of the topic cards. Try to memorize the items on the yard cards, then flip over the yard cards.

Shuffle the pile of the remaining yard cards.

2



### Course of the game:

Now the yard cards are all flipped over. Have you memorized all the items? Then the game starts. The player who last ate a tomato takes the pile of cards and reveals the top card in a way that all players can see it **at the same time**.

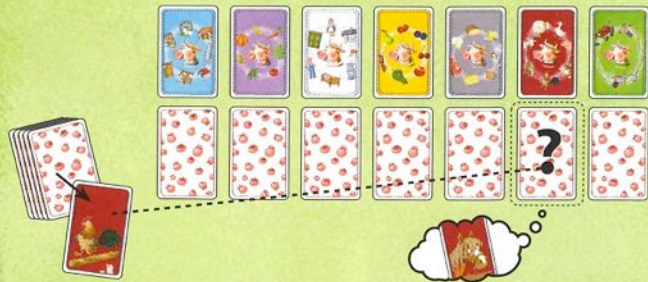


Fig. 3: A red yard card is revealed from the card pile. Now you have to remember the item on the yard card that is lying **beneath** the red topic card.

The player who shouts "horse" **first** puts the "horse" card in front of him as a victory point.

The "rooster" is placed face up at the exact location from where the "horse" was just taken. Try to memorize the "rooster," then flip the card over.

*Suggestion: Before you put a yard card face down on the table, say out loud the name of the item pictured. In this way, all players know the correct name.*

The player who just received a yard card takes the pile of cards and reveals the next card so all players can see it.



Fig. 4: The blue "silo" card was flipped over. Who remembers that now the "doghouse" is wanted?

Each player may only call **one name**, then the card is revealed to check the correct name.

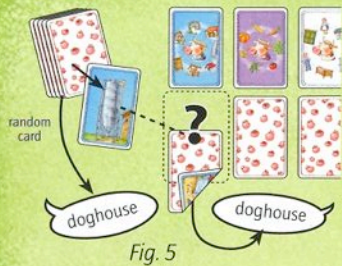


Fig. 5

If more than one player calls out the correct item name **at the same time** and if the players cannot agree who was first, one of the quickest players receives the corresponding yard card from the middle, and the other players involved each receive one card from the yard card pile (Fig. 5). One of the quickest players reveals the next yard card.

If **no player yells the correct item name**, the corresponding yard card from the middle is put back into the card pile. In this case, the drawn yard card also is put at the location of the removed card (Fig. 6). The player who revealed the last card from the pile also reveals the next one.

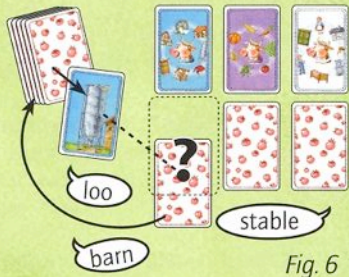


Fig. 6

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

As soon as all yard cards from the pile have been used up, the player with **the most yard cards** wins.

---

Published by Zoch GmbH  
 Copyright 2007  
 author: Reiner Knizia  
 illustrations: Gabriela Silveira  
 translation: Marc Hardenack

---

More funny Zoch games  
 for the whole family:

