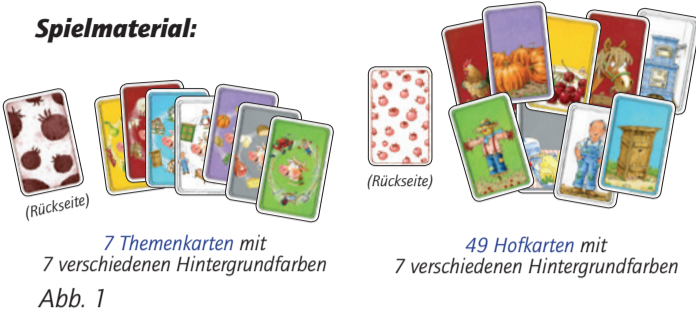


ALLES TOMATE!



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
Abb. 1

49 Hofkarten mit 7 verschiedenen Hintergrundfarben

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 an 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.

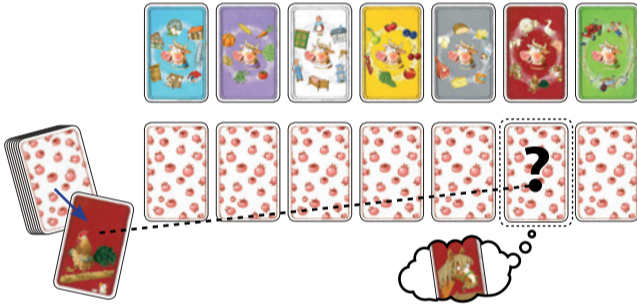


Abb.3: Eine rote Hofkarte wird vom Stapel aufgedeckt. Es geht jetzt um das Motiv der verdeckt unter der roten Themenkarte liegenden Karte. Wer als Erster „Pferd“ ruft, legt die „Pferd“-Karte als Siegpunkt vor sich ab. An die Stelle des „Pferdes“ wird nun offen der „Hahn“ gelegt. Den „Hahn“ prägt ihr 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.

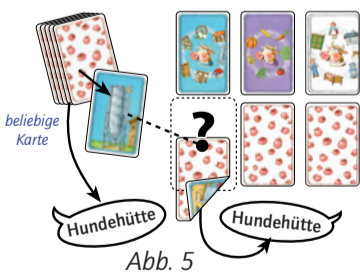


Abb. 5

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 frei gewordenen Ort (Abb. 6). Der Spieler, der die letzte Hofkarte aufgedeckt hat, deckt die nächste auf.

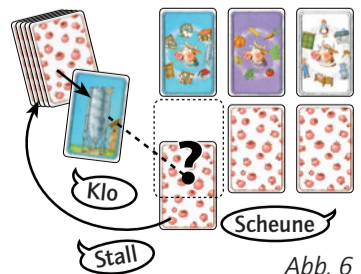


Abb. 6

Spielende

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



ALLES TOMATE!



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:

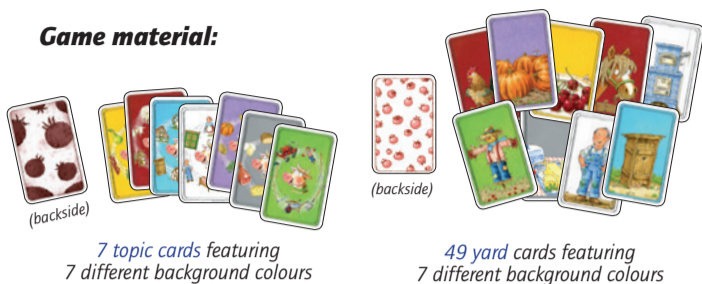


Fig. 1

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:



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.

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 orange 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.

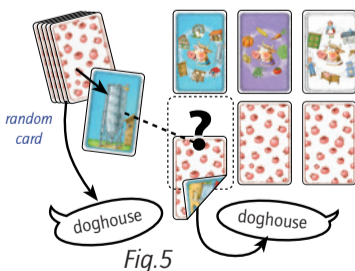


Fig. 5

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.

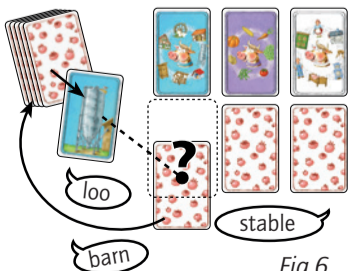


Fig. 6

End of the game:

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

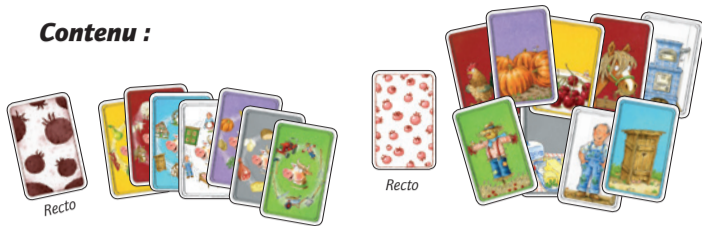


ALLES TOMATE!



Jean et Germaine ont une ferme tellement grande qu'il leur arrive parfois de ne plus s'y retrouver. Les cerises vont-elles dans la grange, le cheval a-t-il le droit de dormir dans le lit, la fourche est-elle plantée dans le beurre... ? Quel méli-mélo ! Réussirez-vous à aider Jean et Germaine à remettre de l'ordre dans la ferme ?

Contenu :



7 cartes Thème avec 7 fonds de couleur différents

49 cartes Ferme avec 7 fonds de couleur différents

Illus.1

Principe du jeu :

Chaque joueur essaye de récupérer le maximum de cartes Ferme. Chacun doit mémoriser les cartes qui se trouvent en sept lieux différents. Mais les éléments 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 Ferme d'abord face visible, les mémoriser, puis les retourner !



Illus. 2 : Aligner les 7 cartes Thème, face visible, au milieu de la table. Sous chaque carte Thème, placer ensuite une carte Ferme au choix, mais avec un fond de couleur correspondant, face visible. Bien les mémoriser puis les retourner.

Mélanger le paquet de cartes Ferme 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 mangé une tomate prend le paquet et retourne la carte supérieure de manière à ce que tous les joueurs la découvrent en même temps.



Illus. 3 : La première carte Ferme retournée est rouge. Il s'agit de retrouver le dessin qui se trouve sous la carte Thème rouge. Le premier joueur à crier « Cheval » gagne cette carte et la pose devant lui. Le « Coq » est maintenant posé à la place du « Cheval », face visible. Les joueurs le mémorisent bien, puis la carte est retournée.

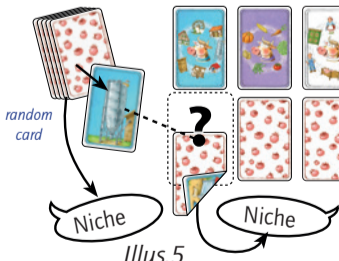
Conseil : Toujours annoncer distinctement le nom de la carte Ferme avant de la retourner. Chacun sait ainsi comment la nommer.

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



Illus. 4 : La carte bleue « Silo » est retournée. Mais qui se souvient que l'on cherche maintenant la « Niche » ?

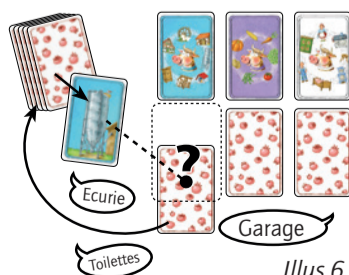
Chaque joueur ne peut annoncer qu'un dessin. La carte cachée est ensuite retournée pour vérifier si le dessin annoncé est bien le bon.



Illus.5

Si plusieurs joueurs annoncent le bon dessin en même temps sans réussir à se mettre d'accord pour savoir qui a été le plus rapide, l'un d'eux gagne la carte Ferme posée et l'autre (les autres) une carte au choix du paquet (Illus. 5). L'un d'eux retourne la carte Ferme suivante.

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



Illus.6

Fin de la partie :

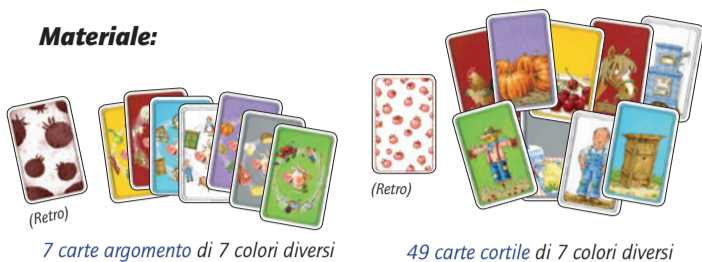
Quand la pioche est épuisée, la partie s'arrête. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes Ferme.

ALLES TOMATE!



Max ed Emma hanno una fattoria enorme. Sono anche molto sbadati, e perdono tutto in un attimo. Cosa ci fanno le ciliege nel pollaio? Il cavallo a letto? E il forcone infilato nel burro? Qui sta andando tutto a scatafascio! Volete aiutare Max ed Emma a mettere tutto in ordine?

Materiale:



7 carte argomento di 7 colori diversi

49 carte cortile di 7 colori diversi

Fig.1

Scopo del gioco:

Ogni giocatore cerca di raccogliere quante più carte cortile possibile. Per farlo bisogna ricordare correttamente le sette carte che si trovano, coperte, sul tavolo. Il problema è che le carte sul tavolo cambiano in continuazione. Chi riuscirà a chiamare più velocemente, di volta in volta, la carta cortile giusta vincerà la partita.

Preparazione:

Disponete le 7 carte argomento scoperte.
Mettete una carta cortile scoperta sotto ciascuna carta argomento, memorizzatele e poi giratele!



Fig. 2: Posizionate le 7 carte argomento a faccia in su una di fianco all'altra al centro del tavolo. Quindi mettete una carta cortile dello stesso colore, presa a caso, a faccia in su sotto ciascuna carta argomento. Cercate di memorizzare le carte cortile, e poi giratele a faccia in giù.

Formate un mazzo con le carte cortile rimaste, mescolatelo e riponetelo a faccia in giù.

Svolgimento:

A questo punto le carte cortile sono tutte coperte. Le avete memorizzate? Bene, adesso comincia la partita. Chi ha mangiato per ultimo un pomodoro prende il mazzo delle carte cortile e scopre la prima carta, facendo in modo che tutti i giocatori possano vederla nello stesso momento.



Fig. 3: Viene scoperta dal mazzo una carta cortile rossa. Ora dovete cercare di ricordare la figura della carta cortile che si trova sotto la carta argomento rossa. Il giocatore che per primo chiama "cavallo" prende la carta "cavallo" e la mette davanti sé. Sostituite la carta "cavallo" appena presa con la carta "gallo" pescata poc'anzi, lasciatala visibile per un poco in modo che tutti la memorizzino, e poi giratela.

Suggerimento: Prima di girare a faccia in giù una carta cortile, dite ad alta voce il nome del soggetto raffigurato, in modo da evitare ogni dubbio sul nome da chiamare.

Chi ha preso l'ultima carta cortile prende il mazzo e rivela la prossima carta in modo che tutti la possano vedere nello stesso momento.



Fig. 4: Viene scoperta la carta blu "silo". E adesso chi si ricorda che bisogna chiamare "cuccia"?

Ciascun giocatore può chiamare un solo nome, quindi si rivela la carta per vedere chi ci ha preso.

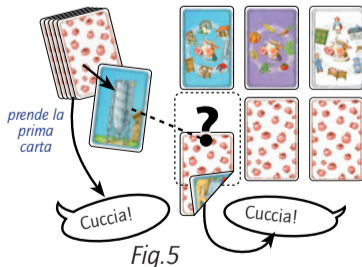


Fig.5

Se più giocatori chiamano la carta giusta contemporaneamente e non si riesce a capire chi è stato più veloce, uno di questi ottiene la carta cortile dal tavolo, gli altri ne pescano una dal mazzo. (Fig. 5). Uno dei giocatori che ha ottenuto una carta gira la prossima.

Se nessun giocatore chiama il nome giusto, la carta in palio sul tavolo viene rimessa nel mazzo. La cartascoperta viene messa comunque al posto della carta appena rimossa (Fig. 6). Il giocatore che ha scoperto l'ultima carta rivela la prossima.

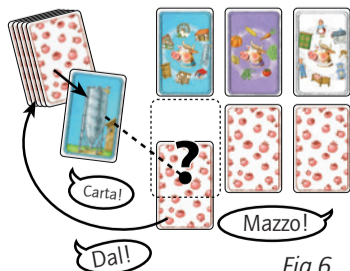


Fig.6

Fine del gioco:

Il gioco termina non appena il mazzo delle carte cortile è esaurito, chi ha più carte davanti a sé vince.

