

# 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.

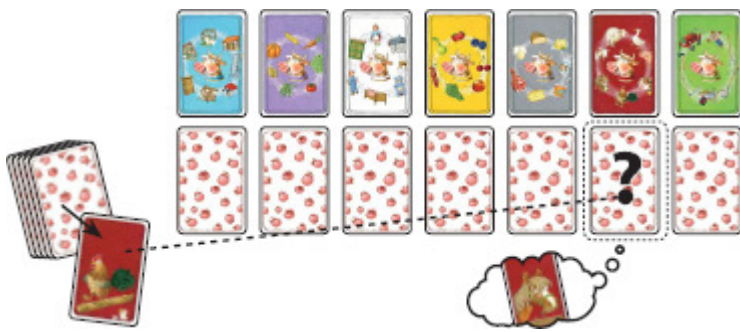
*7 themakaarten open in een rij leggen*



*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.

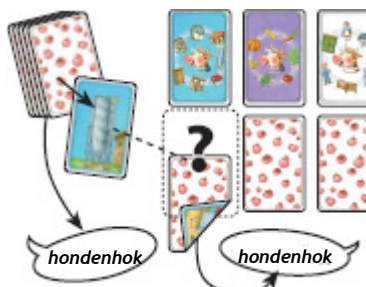
*Tip: Zeg steeds luidop welk voorwerp op de erfkaart staat alvorens ze om te draaien. Zo weten alle spelers welke benaming te gebruiken.*

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? ▶

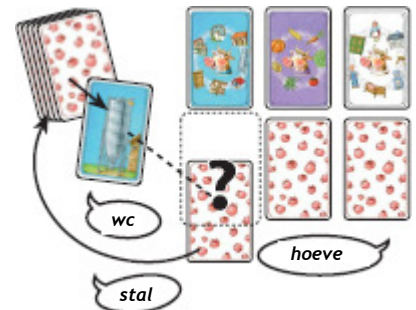


Elke speler mag telkens maar **één begrip** roepen. Dan wordt de blinde kaart in kwestie omgedraaid om te kijken welk begrip het juiste is.



◀ 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