

# ALLES TOMATE!

Reiner Knizia

## Materiale di gioco



7 Carte categoria con 7 sfondi di colore diverso  
49 Carte fattoria con 7 sfondi di colore diverso



## Scopo del Gioco

Ogni giocatore prova a raccogliere più Carte Fattoria possibili. I giocatori devono ricordarsi quale Carta è nascosta sotto i 7 luoghi diversi sul tavolo. Ma gli oggetti nascosti sotto questi luoghi cambiano continuamente. Il giocatore che per primo dice il nome dell'oggetto nascosto ha maggiori probabilità di vincere.

## Preparazione del Gioco



disposizione delle 7 Carte categoria

prima mettete le Carte fattoria a faccia in su, memorizzatele e poi giratele

Mettere le 7 Carte categoria a faccia in su, una vicino all'altra in mezzo al tavolo.

Poi, mettete a caso una Carta fattoria a faccia in su sotto ogni Carta categoria secondo il colore. Provate a far memorizzare queste Carte fattoria e poi giratele faccia in giù. Mescolate il mazzo delle restanti Carte fattoria

## Svolgimento del Gioco

Ora le Carte fattoria sono girate. Avete memorizzato gli oggetti? Il gioco inizia. Il giocatore che per ultimo ha mangiato un pomodoro prende il mazzo di Carte e gira la Carta superiore in modo che tutti i giocatori possano vederla nello stesso momento

Fig3.

Una Carta fattoria rossa viene rivelata dal mazzo. Ora dovete ricordarvi l'oggetto della Carta fattoria rossa che in questo momento è coperta



accanto alla Carta categoria rossa. Il giocatore che urla "cavallo" per primo prende la Carta fattoria Cavallo che varrà come punto vittoria. Ora viene messo il galletto al posto del cavallo facendolo vedere a tutti e poi girato a faccia in giù.

**Suggerimento:** Prima di mettere una Carta fattoria a faccia in giù dire a voce alta il nome dell'oggetto raffigurato in modo che tutti i giocatori sappiano qual è il nome corretto di quell'oggetto

### **Proseguimento**

Il giocatore che ha ricevuto una Carta fattoria vincendola, prende il mazzo di Carte e prosegue girando una Carta in modo che tutti possano vederla.

Fig.4 Il Silos celeste è stato girato. Chi si ricorda che nella Carta fattoria celeste coperta c'è la Cuccia?



Ogni giocatore può tentare con un solo nome, poi si gira la Carta e si rivela chi ha indovinato. Se più di un giocatore hanno detto lo stesso nome vince chi l'ha detto prima. Se due l'hanno detto nello stesso momento e non si riesce a decidersi, un giocatore prende la Carta e l'altro ne prende una dal mazzo come punto vittoria. Oppure si può non assegnare la Carta e rimetterla nel mazzo. Se nessuno indovina la Carta che era sotto si rimette nel mazzo e quella scoperta dal mazzo viene messa sotto.

### **Fine del Gioco e Vincitore**

Dopo aver tirato su l'ultima Carta del mazzo il vincitore sarà colui che avrà più Carte-punto vittoria conquistate.