Правила настольной игры «Аллес Томате» (Alles Tomate)

Автор: Райнер Книзия (Reiner Knizia)

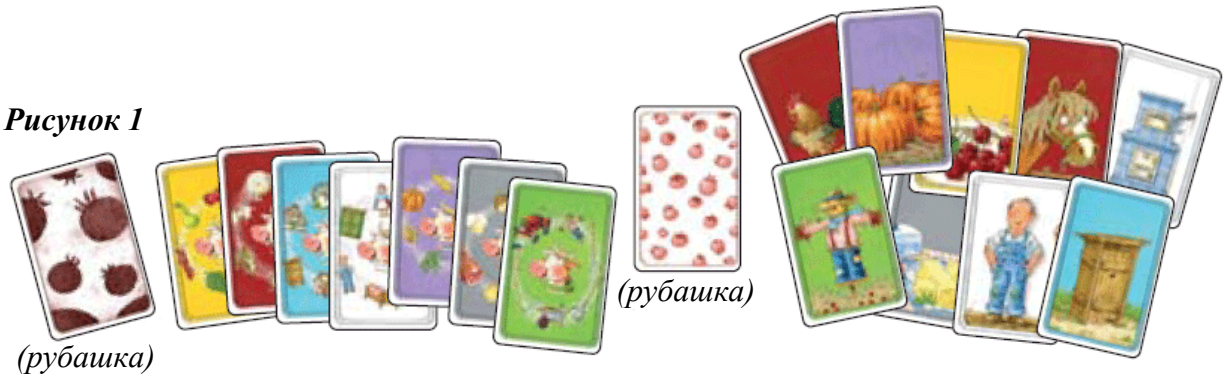
Игра для 2-8 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

У Максима и Елены – супружеской четы фермеров – большой скотный двор, поэтому иногда им бывает непросто что-нибудь найти. Должны ли вишни храниться в курятнике? Может ли лошадь спать на кровати? Разве можно есть вилами масло? Вы не поможете Максиму и Елене разложить всё по местам?

Игровые компоненты

Рисунок 1



7 тематических карт *с фоном 7 разных цветов.*

49 фермерских карты *с фоном 7 разных цветов.*

Цель игры

Каждый игрок пытается собрать больше всех фермерских карт. Игроки должны постараться запомнить, какие 7 карт лежат в закрытую на столе. Но эти карты постоянно меняются. Победить в этой игре сможет игрок, которому удастся быстрее всех выкрикнуть правильные названия изображённых на картах предметов.

Подготовка к игре

Разложите на столе лицевой стороной вверх 7 тематических карт.

Разложите на столе лицевой стороной вверх 7 фермерских карт, запомните их и затем переверните!



Рисунок 2: *Разложите на столе в ряд* ***лицевой стороной вверх 7 тематических карт****. Затем положите* ***лицевой стороной вверх*** *по одной случайной* ***фермерской карте*** *под каждую тематическую карту так, чтобы цвет фермерской карты совпадал с цветом*

тематической карты. Постарайтесь запомнить предмет, изображённый на каждой фермерской карте; затем переверните их рубашкой вверх.

Перемешайте колоду оставшихся фермерских карт.

Игровой процесс

Все фермерские карты должны лежать лицевой стороной вниз. Вы запомнили изображённые на них предметы? Итак, игра начинается…

Игрок, который последним ел помидор, берёт колоду карт и открывает верхнюю карту так, чтобы все игроки **одновременно** увидели её лицевую сторону.

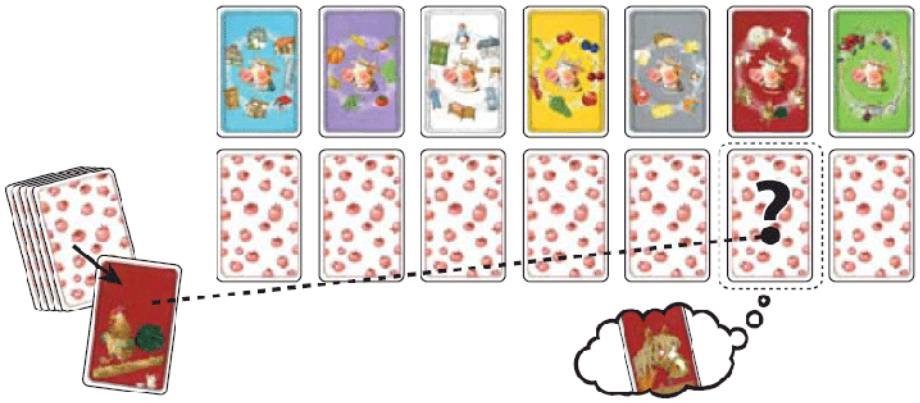


Рисунок 3: *Верхней картой в колоде оказывается* ***красная фермерская карта****. Теперь вам нужно вспомнить, какой предмет изображён на фермерской карте, которая лежит лицевой стороной вниз под* ***красной тематической картой****. Игрок,* ***первым*** *крикнувший слово «лошадь», кладёт карту с лошадью перед собой в качестве одного победного очка. После этого карта «петух» кладётся лицевой стороной вверх на место, где до этого лежала карта «лошадь». Постарайтесь запомнить, что на ней изображён именно петух и затем переверните эту карту лицевой стороной вниз.*

Совет: *Прежде чем перевернуть карту лицевой стороной вниз произносите вслух название изображённого на ней предмета. Благодаря этому все игроки будут знать правильное название изображённого на карте предмета.*

Игрок, который выиграл предыдущую фермерскую карту, берёт колоду и открывает следующую карту так, чтобы все игроки одновременно увидели её лицевую сторону.



Рисунок 4: *Верхней картой в колоде оказывается голубая карта «силосная башня». Кто помнит, что нужно выкрикнуть название «собачья будка»?*

Каждый игрок может выкрикнуть название **только одного предмета**. Затем игроки открывают закрытую карту и проверяют, правильно ли был назван изображённый на ней предмет.

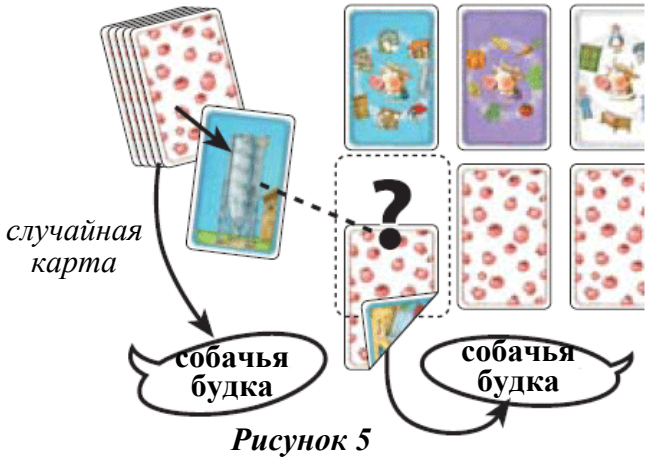


Рисунок 5

Если несколько игроков **одновременно** выкрикнули правильное название предмета и остальные игроки не могут решить, кто из них был первым, один из претендующих на карту игроков получает соответствующую фермерскую карту, а остальные претенденты на карту получают по одной любой карте из колоды (Рисунок 5). Любой из выигрывавших карту игроков затем берёт колоду и открывает следующую фермерскую карту.

Если **ни один из игроков** не смог назвать **правильный предмет**, соответствующая фермерская карта убирается со стола и замешивается в колоду. В этом случае новая открытая карта всё равно кладётся на место убранной карты (Рисунок 6). Игрок, который последним выиграл карту, берёт колоду и открывает следующую фермерскую карту.

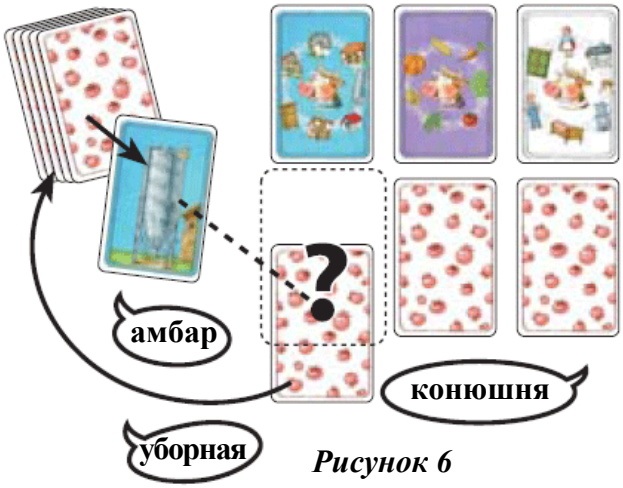


Рисунок 6

Конец игры

Игра подходит к концу как только в колоде заканчиваются карты. **Игрок, которому к этому моменту удалось собрать больше всех фермерских карт, становится победителем.**