

# TOMATOMAT



JÖRG DOMBERGER



8+ 2-4 20'

# TOMATOMAT D

Köstlich, begehrt, aber nicht leicht zu haben!  
Ein Kartenspiel rund um Tomaten-Automaten

von Jörg Domberger

*Alle wollen sie haben: Die saftig-frischen, prall- und knallbunten Tomaten-Raritäten! Doch die könnt ihr nur mit den richtigen Münzen für die seltenen Tomaten-Automaten erwerben.*

*Geht dabei nicht zu offensichtlich vor, denn dreiste Diebe zögern keinen Moment, euch die Münzen zu stehlen. Glücklicherweise sind auch ein paar Polizisten unterwegs, die versuchen, die Diebe einzufangen. Wer geschickt blufft, wird am Ende die wertvollsten Automaten besitzen.*



Piatnik Spiel Nr. 668791  
© 2022 Piatnik, Wien



piatnik.com

# Spielinhalt:

## 104 Karten, davon:

48 Spielkarten, in vier verschiedenen Farben.  
Von jeder Farbe gibt es jeweils:

7 Münzen mit dem Wert 1



2 Münzen mit dem Wert 2



2 Diebe



1 Polizisten



36 Automatenkarten in verschiedenen Farben,  
mit 1 bis 3 Sternen



20 Ordnungskarten (5 farblich markierte Sets  
mit jeweils einer Karte I., II., III. und IV.)



1 Spielanleitung

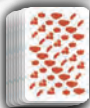
## Spielziel:

Das Ziel ist es, mit etwas Glück und guter Einschätzung die wertvollsten Automaten zu ergattern, indem die eigenen Handkarten taktisch klug den Automaten zugeordnet werden.

## Spielvorbereitung:

- ☛ Nehmt euch alle jeweils ein Set **Ordnungskarten** und legt sie in aufsteigender Zahlenfolge (I. – IV.) von links nach rechts vor euch auf. Legt ein weiteres Set genauso in der Tischmitte auf. Gebt überzählige Ordnungskarten zurück in die Schachtel.
- ☛ Trennt die **Spielkarten** anhand der Rückseiten von den **Automaten** und mischt beide Stapel gut.
- ☛ Deckt die obersten **4 Automaten** auf und legt jeweils eine vor jede Ordnungskarte in der Tischmitte. Legt die restlichen Automaten als verdeckten Stapel bereit.
- ☛ Teilt allen jeweils **12 Spielkarten** aus. Legt diese als verdeckten persönlichen Stapel vor euch ab. Ihr dürft euch die Karten noch nicht ansehen!
- ☛ Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, bildet ihr aus den restlichen Spielkarten einen bzw. zwei weitere verdeckte Stapel zu jeweils 12 Karten und legt sie zwischen euch bereit.

**Spielaufbau für 3 Personen:**



## Spielablauf:

Ein Spiel verläuft über **vier Runden**. Jede Runde ist in zwei Phasen unterteilt:

**A. Spielkarten zuordnen (3x)**

**B. Automaten vergeben**

### A. Spielkarten zuordnen (3x)

Ihr spielt alle gleichzeitig.

Zieht die obersten **4 Spielkarten** von eurem persönlichen Stapel auf die Hand und seht sie euch gut an. Ordnet sie nun den Automaten in der Tischmitte zu, indem ihr sie verdeckt zu den vor euch ausliegenden Ordnungskarten legt. Dabei steht euch frei, wie ihr die Spielkarten verteilt. Ihr könnt beispielsweise einem Automaten keine, eine, mehrere oder sogar alle Spielkarten zuordnen. Ihr müsst aber alle 4 Karten ablegen.

***Hinweis:** Die Ordnungskarten helfen euch dabei, den Überblick darüber zu behalten, welche Spielkarten ihr welchen Automaten zuordnet.*

Seid ihr alle mit der Zuordnung fertig, zieht ihr die **nächsten 4 Spielkarten** von eurem persönlichen Stapel und ordnet sie erneut, nach dem gleichen Prinzip, den ausliegenden Automaten zu. Legt dabei die neuen Karten ebenfalls verdeckt und leicht versetzt auf die bereits abgelegten Karten, damit ihr immer gut sehen könnt, wie viele Spielkarten ihr welchem Automaten zugeordnet habt.

***Wichtig:** Einmal gelegte Karten dürft ihr euch im Nachhinein weder ansehen noch umlegen!*

Führt den Ablauf noch ein drittes Mal durch, bis ihr alle 12 Spielkarten eures persönlichen Stapels den Automaten zugeordnet habt. Danach folgt die Wertung und Vergabe der Automatenkarten.

## B. Automaten vergeben


In dieser Phase überprüft ihr, wer welchen Automaten erhält.

Beginnt mit dem Auswerten des ersten Automaten, der vor der Ordnungskarte „1.“ liegt. Deckt alle eure Spielkarten auf, die ihr diesem Automaten zugeordnet habt (also die vor eurer persönlichen Ordnungskarte „1.“ liegen).

Führt nun die **Karteneffekte** der Reihe nach aus:

- 1. Polizisten fangen Diebe:** Aufgedeckte Polizisten fangen **alle** aufgedeckten Diebe **derselben Farbe**, die dieser Ordnungskarte zugeordnet sind, auch die eigenen! Legt alle Polizisten und gefangenen Diebe auf eure persönlichen Ablagestapel. Diebe, die nicht gefangen wurden, bleiben offen vor der Ordnungskarte liegen.
- 2. Diebe klauen Münze(n):** Diebe, die noch offen ausliegen, klauen **alle** Münzen **derselben Farbe**, die dieser Ordnungskarte zugeordnet sind, auch die eigenen! Legt alle Diebe und geklauten Münzen ebenfalls auf eure persönlichen Ablagestapel.
- 3. Ran an den Automaten:** Ermittelt nun den **Gesamtwert** aller Münzen, die jetzt noch offen vor euren Ordnungskarten ausliegen.

Dabei gilt:

 Der Wert einer Münze wird **verdoppelt**, wenn sie **dieselbe Farbe** hat, wie die Tomaten im entsprechenden Automaten.

 Der Wert einer Münze wird **einfach gezählt**, wenn sie **nicht dieselbe Farbe** hat, wie die Tomaten im entsprechenden Automaten.

Wer den höchsten Gesamtwert erzielt, erhält den Automaten und legt ihn offen vor sich ab. Bei Gleichstand erhält niemand den Automaten. Er bleibt für die nächste Runde in der Tischmitte vor derselben Ordnungskarte liegen.

Wertet anschließend die Automaten vor den Ordnungskarten II.-IV. auf dieselbe Weise.

***Wichtig:** Sammelt alle gewerteten Spielkarten (Münzen, Polizisten und Diebe) immer auf eurem **persönlichen Ablagestapel**, sodass dieser am Ende einer Runde wieder aus genau 12 Karten besteht.*

Erhaltene Automaten lasst ihr bis zum Spielende offen vor euch liegen.

### **Beispielrunde:**

*Vor der Ordnungskarte II. liegt ein Automat mit 2 Sternen sowie gelben und grünen Tomaten. Alle decken ihre Spielkarten, die sie diesem Automaten zugeordnet haben, auf:*





Ingrid



Robert



Andrea



- Der gelbe Polizist (von Andrea) fängt den gelben Dieb (von Robert). Der grüne Polizist (von Robert) spielt keine Rolle, weil keine grünen Diebe gespielt wurden. Andrea nimmt ihren gelben Polizisten und legt ihn auf ihren persönlichen Ablagestapel. Robert legt seinen gefangenen gelben Dieb sowie seinen grünen Polizisten auf seinen persönlichen Ablagestapel.
- Der violette Dieb (von Andrea) klaut alle violetten Münzen (1 von Robert) und unglücklicherweise auch die „eigene“ (2 von Andrea). Andrea legt den violetten Dieb sowie die geklaute violette Münze auf ihren persönlichen Ablagestapel. Robert legt seine geklaute Münze auf seinen persönlichen Ablagestapel.
- Es wird gewertet: Ingrid kommt auf einen Gesamtwert von 4, Robert auf 2 und Andrea auf 8.
- Andrea erhält den Automaten.

## Rundenende:

Habt ihr alle vier Ordnungskarten gewertet, reicht ihr eure persönlichen Ablagestapel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Im Spiel zu zweit oder zu dritt erhaltet ihr eventuell einen zwischen euch bereitgelegten Stapel, der durch einen anderen im Uhrzeigersinn ersetzt wird. Mischt die erhaltenen Spielkarten gut und legt sie wieder als persönlichen Stapel verdeckt vor euch bereit.

Zieht **4 neue Automaten** vom Stapel und legt sie vor den Ordnungskarten aus. Sollten aufgrund von Gleichständen noch Automaten der Vorrunde(n) ausliegen, legt ihr die neuen Karten einfach leicht versetzt so darauf, dass die Sterne der darunterliegenden Automaten sichtbar bleiben. Für die aktuelle Runde zählen nur die Farben der Tomaten, die sich im Automaten der obersten Karte befinden. Wer in der kommenden Runde diesen Automaten gewinnt, erhält auch alle darunter liegenden Automaten der Vorrunden!

Beginnt die neue Runde wieder mit Phase A.

## Spielende:

Das Spiel endet nach der vierten Runde.

Wer Automaten mit den in Summe meisten Sternen gesammelt hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, die mehr Automaten erspielt hat. Gibt es danach immer noch einen Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.



Wenn ihr zu „**Tomatomat**“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Ausstattungsänderungen vorbehalten.  
Adresse bitte aufbewahren.

[instagram.com/piatnik\\_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



[facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://www.youtube.com/c/PiatnikSpiele)



8+ 2-4 20'

# TOMATOMAT

Délicieuses, convoitées et dangereuses !  
Le jeu de cartes des distributeurs de tomates

créé par Jörg Domberger

*Tout le monde se les arrache : de grosses tomates juteuses, aux couleurs éclatantes et d'une grande rareté ! Mais vous ne pouvez les acquérir qu'avec les bonnes pièces dans les précieux distributeurs.*

*Soyez prudent, car des voleurs effrontés n'hésiteront pas à dérober vos pièces. Heureusement, quelques policiers veillent au grain et tentent de les capturer. Il faudra être le plus malin pour mettre la main sur ces inestimables « Tomato-Automates » !*



Jeu Piatnik n° 668791  
© 2022 Piatnik, Vienne



piatnik.com

## Matériel :

**104 cartes, dont :**

**48 cartes Joueur** se composant de 4 sets de couleurs différentes. Chaque set contient :

7 cartes Pièce d'une valeur de 1    2 cartes Pièce d'une valeur de 2



2 cartes Voleur



1 carte Policier



**36 cartes Distributeur** de différentes couleurs, possédant jusqu'à 3 étoiles



**20 cartes Chiffre** (réparties en 5 sets de couleurs de dos différentes comportant chacun des cartes I, II, III et IV)



**1 livret de règles**

## Principe du jeu :

Le but est de vous emparer des distributeurs les plus précieux en attribuant vos cartes aux différentes machines de manière stratégique. Vous aurez besoin d'un peu de chance... mais surtout d'anticiper les coups de vos adversaires !

## Mise en place du jeu :

- Chaque joueur reçoit un set de **cartes Chiffre** qu'il aligne devant lui de I à IV et de gauche à droite. Placez un autre set au centre de la table et alignez les cartes de la même manière. Vous pouvez remettre les cartes Chiffre restantes dans la boîte.
- Séparez les **cartes Joueur** des **cartes Distributeur** en regardant leur verso et mélangez soigneusement chaque paquet.
- Retournez les quatre premières **cartes Distributeur** et alignez-les sous la ligne de cartes Chiffre placée au centre de la table, de sorte que chaque distributeur soit associé à une carte Chiffre. Empilez les cartes Distributeur restantes, face cachée.
- Chaque joueur reçoit ensuite **12 cartes Joueur**. Empilez-les devant vous, face cachée, pour constituer votre *pioche personnelle*. Ce n'est pas encore le moment de retourner ses cartes !
- Si vous jouez à deux ou à trois, utilisez les cartes Joueur restantes pour constituer un ou deux autres paquets de 12 cartes, face cachée, à placer entre vous.

Mise en place pour 3 joueurs :



## Déroulement du jeu :

Une partie dure quatre manches. Chaque manche comprend deux phases :

**A. Attribuer les cartes Joueur (3 x)**

**B. Collecter les cartes Distributeur**

### A. Attribuer les cartes Joueur (3 x)

Tous les joueurs jouent en même temps.

Prenez les **4 premières cartes Joueur** de votre *pioche personnelle* et regardez-les attentivement. Puis, attribuez-les aux cartes Distributeur alignées au centre de la table. Pour ce faire, répartissez vos cartes Joueur, face cachée, sur les cartes Chiffre posées devant vous. Vous êtes libre de répartir vos cartes comme vous le souhaitez. Vous pouvez attribuer une, deux, trois, quatre ou aucune de vos cartes Joueur à un distributeur. Vous devez toutefois vous débarrasser de vos quatre cartes.

*À noter : vos cartes Chiffre vous permettent d'avoir une vision d'ensemble des cartes Joueur que vous avez attribuées aux différents distributeurs.*

Quand tous les joueurs ont fini d'attribuer leurs cartes, recommencez : prenez les 4 premières cartes Joueur de votre *pioche personnelle* et attribuez-les aux cartes Distributeur en suivant le même principe. Les nouvelles cartes doivent être placées face cachée et légèrement en décalé par rapport aux cartes déjà posées pour toujours savoir combien de cartes Joueur ont été attribuées à chaque Distributeur.

*Important : une fois vos cartes Joueur posées, vous ne pouvez plus les retourner pour les regarder !*

Répétez ce processus une troisième fois afin d'attribuer les 12 cartes Joueur de votre *pioche personnelle* aux distributeurs. Passez ensuite à la phase suivante : collecter les cartes Distributeur.

## B. Collecter les cartes Distributeur


Au cours de cette phase, vous allez déterminer quel joueur va obtenir chaque distributeur.


Commencez par le premier distributeur, c'est-à-dire celui associé à la carte Chiffre I. Retournez toutes les cartes qui ont été attribuées à ce distributeur, à savoir les cartes posées sur les cartes Chiffre I de chaque joueur.

Puis, activez les **effets des cartes** dans l'ordre suivant :

- 1. Les policiers attrapent les voleurs :** les policiers retournés attrapent **tous** les voleurs retournés **de la même couleur** qui ont été attribués à la carte Chiffre I... même les leurs ! Chaque joueur place tous ses policiers et tous ses propres voleurs capturés dans sa **défausse personnelle**. Les voleurs qui n'ont pas été capturés restent posés face visible sur la carte Chiffre I.
- 2. Les voleurs volent une ou plusieurs pièces :** les voleurs restants volent **toutes** les pièces **de la même couleur** qui ont été attribuées à la carte Chiffre I... même les leurs ! Chaque joueur place également tous ses voleurs et toutes les pièces qui lui ont été volées dans sa **défausse personnelle**.
- 3. Gain des distributeurs :** maintenant, calculez la **valeur totale** des pièces restantes associées à la carte Chiffre I, selon la règle suivante :



 La **valeur** d'une pièce **double** si celle-ci est de la **même couleur** que les tomates du distributeur correspondant.

 La **valeur** d'une pièce **reste la même** si elle n'est **pas** de la **même couleur** que les tomates du distributeur correspondant.

Le joueur qui obtient la valeur totale la plus élevée reçoit la carte Distributeur et la pose devant lui, face visible. En cas d'égalité, aucun des joueurs ne reçoit la carte Distributeur. Elle reste au centre de la table, à côté de la carte Chiffre correspondante, pendant la prochaine manche.

Attribuez ensuite les cartes Distributeur associées aux cartes Chiffre II, III et IV en procédant de la même façon.

***Important** : remettez toujours les cartes Joueur utilisées (pièces, policiers et voleurs) dans votre **défausse personnelle** afin qu'elle contienne 12 cartes à la fin d'une manche.*

Les cartes *Distributeur* gagnées doivent rester devant vous jusqu'à la fin de la partie.

### **Exemple de tour de table :**

*Un distributeur à 2 étoiles contenant des tomates jaunes et vertes est associé à la carte Chiffre II. Tous les joueurs retournent les cartes Joueur qu'ils ont attribuées à ce distributeur :*



Ingrid



Robert



Andréa



- *Le policier jaune [d'Andréa] capture le voleur jaune [de Robert]. Le policier vert [de Robert] ne sert à rien puisqu'aucun voleur vert n'a été joué. Andréa place son policier jaune dans sa défausse personnelle. Robert place son voleur jaune capturé et son policier vert dans sa défausse personnelle.*
- *Le voleur violet [d'Andréa] vole toutes les pièces violettes, soit la pièce 1 [de Robert] et la pièce 2 [d'Andréa]. Andréa place son voleur violet et sa pièce violette dans sa défausse personnelle. Robert place la pièce qu'Andréa lui a volée dans sa défausse personnelle.*
- *Les joueurs comptent leurs points : Ingrid obtient un total de 4, Robert de 2 et Andréa de 8.*
- *C'est Andréa qui prend la carte Distributeur.*

## Fin de la manche :

Lorsque vous vous êtes occupés des distributeurs des 4 cartes Chiffre, chaque joueur donne sa défausse personnelle au joueur à sa droite. Si vous jouez à deux ou à trois, vous pouvez recevoir le ou un des paquets de cartes placé(s) entre les joueurs au début de la partie (respectez le sens des aiguilles d'une montre). Mélangez soigneusement les cartes reçues et empilez-les devant vous, face cachée, pour constituer votre pioche personnelle.

Prenez de nouveau 4 **cartes Distributeur** dans la pile au centre de la table et reformez une ligne sous la ligne des cartes Chiffre. S'il reste des cartes Distributeur de la ou des manche(s) précédente(s), placez simplement les nouvelles cartes au-dessus, légèrement en décalé afin que les étoiles des distributeurs restent visibles. Pendant la manche en cours, seule la couleur des tomates du distributeur du haut de la pile compte. Le joueur qui obtiendra cette carte à la fin de la manche recevra aussi les cartes des manches précédentes qui se trouvent en dessous !

La phase A d'une nouvelle manche peut alors commencer.

## Fin du jeu :

La partie se termine à la fin de la quatrième manche.

Le joueur qui a le plus d'étoiles a gagné ! En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes Distributeur gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

.....

Pour toute question ou suggestion concernant « **Tomatomat** », contactez-nous à l'adresse suivante :  
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien,  
ou sur [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Contenu sous réserve de modification.  
Veuillez conserver l'adresse.

[instagram.com/WilsonJeux](https://www.instagram.com/WilsonJeux)



[facebook.com/WilsonJeux](https://www.facebook.com/WilsonJeux)



[youtube.com/c/WilsonJeux](https://www.youtube.com/c/WilsonJeux)



# TOMATOMAT

H

Finom és értékes paradicsomok!  
Kártyajáték paradicsom-automatákkal

Szerző: Jörg Domberger

*Mindenki a lédús, húsos és élénk színű paradicsom ritkaságokra vágyik! De csak a megfelelő érmeikkel vásárolhatjátok meg őket a paradicsom automatákban.*

*Legyetek óvatosak, mert a pimasz tolvajok egy pillanatig sem haboznak ellopni az érmeiteket. Szerencsére van néhány rendőr is az utakon, akik megpróbálják elkapni a tolvajokat. Aki ügyesen blöfföl, az fogja a legértékesebb automatákat megszerezni.*



Piatnik termékkód: 668791  
© 2022 Piatnik, Bécs

20



piatnik.hu

## A játék tartalma:

**104 kártya, ebből:**

48 játékkártya, négy különböző színben.  
Minden színből:

7 érme 1-es értékkel



2 érme 2-es értékkel



2 tolvaj



1 rendőr



36 automatakártya különböző színekben,  
1-3 csillaggal



20 rendezőkártya (5 színkódolt készlet  
mindegyikben egy kártya I., II., III. és IV.)








**1 játékszabály**

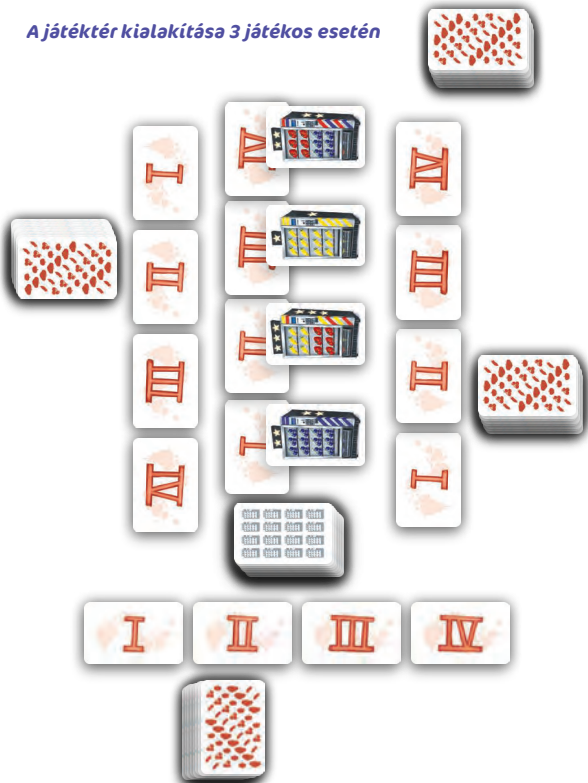
## A játék célja:

A cél az, hogy egy kis szerencsével és a többiek jó megtipelésével megszerezzétek a legértékesebb automatákat azáltal, hogy taktikusan hozzárendelitek a saját kártyáitokat az automatákhoz.

## A játék előkészítése:

-  Mindenki vegyen el egy szett rendezőkártyát, és helyezze le őket növekvő számsorban (I. - IV.) balról jobbra maga elé. Tegyetek ugyanígy egy másik szettet az asztal közepére. A felesleges rendezőkártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.
-  A hátlapok alapján válogassátok külön a játékkártyákat és az automatakártákat, majd mindkét paklit külön-külön keverjétek meg.
-  Fordítsátok fel az automatakártya-pakli felső négy lapját, és tegyetek egyet minden rendezőkártya alá. Tegyétek az automatakártya-paklit középre.
-  Osszatok mindenkinek 12 játékkártyát. Ezeket mindenki egy lefordított pakliba rendezve tegye maga elé, ez lesz a személyes húzópaklitok. Még nem nézhetitek meg a kártyákat!
-  Ha ketten vagy hárman vagytok, akkor a maradék lapokból alkossatok még egy, illetve két, egyenként 12 lefordított kártyából álló paklit, és helyezétek el magatok között.

*A játéktér kialakítása 3 játékos esetén*



## A játék menete:

Egy játék négy fordulón át tart. Minden forduló két szakaszra oszlik:

### A. Játékkártyák hozzárendelése (3x)

### B. Automatakártyák kiosztása

## A. Játékkártyák hozzárendelése (3x)

Mindannyian egyszerre játszatok.

Húzzatok fel a *személyes húzópaklitokról* **4 játékkártyát**, és nézzétek meg őket. Ezután rendeljétek hozzá őket az automatakártyákhoz az asztalon úgy, hogy lefordítva leteszitek őket az előttek fekvő rendezőkártyákhoz. Szabadon dönthettek arról, hogy hogyan osztjátok el a játékkártyákat. Például rendezhettek egy automatához egy játékkártyát, az összeset, vagy akár egyet sem. De le kell tennetek mind a 4 kártyát a kezetekből.

***Megjegyzés:** A rendezőkártyák segítségével nyomon követhetitek, hogy melyik játékkártyát melyik automatakhoz rendeltétek hozzá.*

***Fontos:** Miután lefektettétek a lapokat, utána már nem nézhetitek meg és nem is fordíthatjátok meg a kártyákat!*

Miután mindannyian végeztetek a feladattal, felhúzzátok a **következő 4 játékkártyát** a *személyes húzópaklitokból*, és hozzárendelitek ezeket is - ugyanazon elv szerint - az automatakhöz. Az új kártyákat az asztalon fekvő kártyák alá kissé eltolva tegyétek, így mindig láthatjátok, hogy hány játékkártyát rendeltetek az egyes automatakhöz.



Ismételjétek meg ezt a folyamatot harmadszor is, így a *személyes húzópaklitok* mind a 12 játékkártyáját hozzárendelitek az automatákhoz. Ezt követi az automatakártyák értékelése és kiosztása.

## B. Automatakártyák kiosztása

Ebben a szakaszban megnézik, hogy ki melyik automata-kártyát kapja.

Az első automata kiértékelésével kezdtek, amelyik középen az „I.” rendezőkártyánál van. Fedjétek fel az összes játékkártyát, amelyet ehhez az automatához rendeltetek (azaz azokat, amik az „I.” személyes rendezőkártyátnál vannak).

Érvényesítsétek a **kártyák hatásait** ebben a sorrendben:

- 1. A rendőrök elkapják a tolvajokat:** A felfordított rendőrök elkapnak **minden** felfordított azonos színű tolvajt, akiket ehhez a rendezőkártyához tettetek le, még a sajátjaitokat is! Tegyétek az összes rendőrt és elfogott tolvajt a **személyes lerakópaklitokra**. Azok a tolvajok, akiket nem fogtak el, felfordítva maradnak a rendezőkártyánál.
- 2. A tolvajok ellopják az érmét(ket):** Azok a tolvajok, akik felfordítva maradtak ellopják az ehhez a rendezőkártyához rendelt összes azonos színű érmét, beleértve a sajátjukat is! Az összes tolvajt és ellopott **érmét** tegyétek a **személyes lerakópaklitokra**.
- 3. Irány az automata:** Most határozzátok meg az összes felfordított érme **teljes értékét** a rendezőkártyánál.

A következők érvényesek:

-  Az érme **értéke megduplázódik**, ha **ugyanolyan színű**, mint az adott automatában lévő paradicsom.
-  Az érme **értékét egyszer számítja**, ha **nem ugyanolyan színű**, mint az adott automatában lévő paradicsom.

Aki a legmagasabb összértéket éri el, az megkapja az automatakártyát, amit felfordítva maga elé fektet. Döntetlen esetén senki sem kapja meg az automatakártyát. A következő körre az asztal közepén marad ugyanazon rendezőkártyánál.

Ezután ugyanígy értékeljétek ki az automatakártyákat a II.-IV. rendezőkártyáknál is.

**Fontos:** *Mindig tegyetek minden értékelt kártyát (érméket, rendőröket és tolvajokat) a **személyes lerakópaklitokra**, hogy azok pontosan 12 lapból álljanak a kör végén.*

A kapott *automatakártyákat* felfordítva hagyjátok magatok előtt a játék végéig.

### **Példa körre:**

*A II. rendezőkártyánál egy 2 csillagos automata van, sárga és zöld paradicsommal. Mindenki felfedi a játékkártyáit, amiket ehhez az automatához rendelt hozzá:*



Ingrid



Robert



Andrea



- A sárga rendőr [Andrea] elkapja a sárga tolvajt [Robert]. A zöld rendőr [Robert] nem számít, mert nem tettek le zöld tolvajokat. Andrea elveszi a sárga rendőrért, és a személyes lerakópaklijába teszi. Robert az elfogott sárga tolvajt és a zöld rendőrt a személyes lerakópaklijába helyezi.
- A lila tolvaj [Andrea] ellopja az összes lila érmét [1 Robert-től], és sajnos a „sajátját” is [2 Andreától]. Andrea a lila tolvajt és az ellopott lila érméket a személyes lerakópaklijába teszi. Robert az ellopott érmét a személyes lerakópaklijába teszi.
- **Értékelés:** Ingrid összesített értéke 4, Robert 2, Andrea pedig 8.
- Andrea megkapja az automatakértőt.

## A forduló vége:

Ha mind a négy rendezőkártyát kiértékeltek, akkor adjátok át a személyes lerakópaklijaitokat az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékosnak. Két vagy háromfős játékban kaphattok egy közöttetek előkészített paklit, amit felcseréltek egy másik paklival, az óramutató járásával megegyező irányban. Keverjétek meg a kapott lapokat, majd tegyétek le magatok elé egy lefordított pakliba rendezve a kártyákat, ez lesz az újabb személyes húzópaklitok.

Húzzatok fel **4 új automatakártyát** az asztal közepén lévő pakliról, és fektessétek őket a rendezőkártyákhoz. Ha az előző körből döntetlen miatt maradt automatakártya az asztalon, akkor egyszerűen kissé eltolva helyezétek el az új kártyákat, hogy az alatta lévő automaták csillagai láthatóak maradjanak.

A jelenlegi körben csak a legfelső automatákban lévő paradicsomok színei számítanak. Aki megnyeri ezt az automatát a következő fordulóban, az megnyeri a legfelső automatával együtt az alatta fekvő automatákat is!

Az új fordulót ismét az A fázissal kezditek.

## A játék vége:

A játék a negyedik forduló után ér véget.

Aki összességében a legtöbb csillagot gyűjtötte össze az automatakártyáin, az lett a játék győztese. Döntetlen esetén az a győztes, aki több automatakártyát gyűjtött. Ha még ekkor is döntetlen van, akkor a döntetlenben érintettek osztoznak a győzelemben.

.....

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)

Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.  
A változtatás jogát fenntartjuk.

[instagram.com/piatnikhungary](https://www.instagram.com/piatnikhungary)



[facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



# TOMATOMAT

CZ

Lahodný, žádaný a vyhlášený!  
Karetní hra s automaty na rajčata  
od Jörga Dombergera.

*Po rajčatových raritách je velká poptávka! Šťavnatá, čerstvá, baculatá a křiklavě zbarvená rajčata! Tyto vzácné dobroty však můžete získat jen v automatech na rajčata, kterých je ale velmi málo, a pouze se správnými mincemi. Buďte při nákupech velmi nenápadní, neboť drží zloději nebudou váhat ani minutu, aby vám mince ukradli. Naštěstí je venku také několik policistů, kteří se snaží zloděje dopadnout. Hráč, který bude chytře blafovat, bude na konci hry vlastnit nejcennější automaty.*



Piatnik hra č. 668791  
© 2022 Piatnik, Wien

29



piatnik.com

## Obsah hry:

### 104 karet, z toho:

48 hracích karet ve čtyřech různých barvách.  
Od každé barvy je k dispozici:

7 mincí v hodnotě 1



2 mince v hodnotě 2



2 zloději



1 policista



36 karet s automaty v různých barvách,  
s 1 až 3 hvězdičkami



20 pořadových karet (5 barevně odlišených sad,  
každá s kartami I., II., III. a IV.)



1 pravidla hry

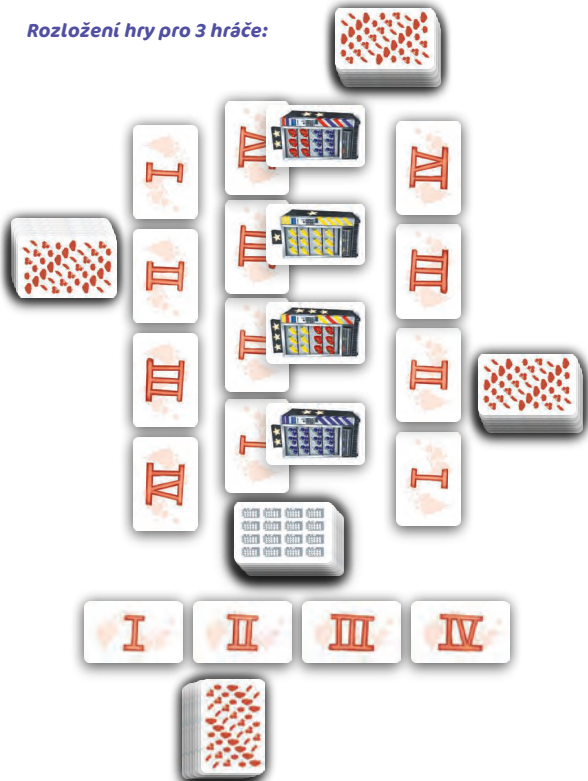
## Cíl hry:

Cílem je, s trochou štěstí a s pomocí dobrého odhadu ostatních spoluhráčů, získat nejicennější automaty tak, že chytře a takticky přiřazujete vaše karty k automatům.

## Příprava hry:

- ♥ Všichni si vezměte jednu sadu **pořadových karet** a položte si je před sebe vzestupně podle čísel (I. - IV.) zleva doprava. Další sadu položte stejným způsobem na místo doprostřed stolu. Přebytné pořadové karty vložte zpět do krabice.
- ♥ Oddělte **hrací karty** od **karet s automaty** podle jejich zadní strany a oba balíčky dobře zamíchejte.
- ♥ Otočte čtyři horní **karty s automaty** a položte vždy jednu tuto kartu na každou pořadovou kartu, která leží uprostřed stolu. Zbylé karty s automaty dejte do balíčku lícem dolů.
- ♥ Všem hráčům rozdejte **12 hracích karet**. Tyto karty položte před sebe lícem dolů do *vlastního balíčku*. Na tyto karty se zatím nesmíte podívat!
- ♥ Pokud hrajete ve dvou nebo ve třech hráčích, vytvořte ze zbývajících hracích karet jeden nebo dva další balíčky po 12 kartách lícem dolů a připravte si je mezi sebe.

Rozložení hry pro 3 hráče:





## Průběh hry:

Hra se hraje na čtyři kola. Každé kolo se skládá ze dvou fází:

### A. Přiřazování hracích karet (3x)

### B. Udílení karet s automaty

### A. Přiřazování hracích karet (3x)

Z vašeho vlastního balíčku si lízněte 4 vrchní hrací karty, vezměte si je do ruky a pozorně si je prohlédněte. Nyní je přiřadte ke kartám s automaty, které leží uprostřed stolu tak, že je položíte lícem dolů k pořadovým kartám, které máte před sebou. Záleží přitom na vás, jak hrací karty rozdělíte. K jedné kartě s automaty můžete například přiřadit jednu, několik, všechny hrací karty nebo nemusíte přiřadit žádnou. Musíte však odložit všechny 4 karty.

***Poznámka:** pořadové karty vám pomáhají, abyste si udrželi přehled o tom, jaké hrací karty jste ke kterým automatům přiřadili.*

***Důležité:** jakmile karty jednou vyložíte, nesmíte se na ně už podívat, ani je přesouvat!*

Když všichni hráči dokončí přiřazování karet, vezměte si z vašeho *vlastního balíčku* **další 4 hrací karty** a opět je podle stejného principu přiřadte k automatům. Nové karty pokládejte lícem dolů a mírně posunutě na již vyložené karty, abyste vždy viděli, kolik hracích karet jste ke kterému automatu přiřadili.

Tento postup opakujte ještě potřetí, dokud nepřidělíte automatům všech 12 hracích karet z vašeho *vlastního balíčku*. Poté následuje vyhodnocení a udílení karet s automaty.

## B. Udílení karet s automaty

V této fázi zkontrolujte, kdo dostane jakou kartu s automaty. Začněte s vyhodnocením prvního automatu, který se nachází na pořadové kartě „1.“. Otočte všechny vaše hrací karty, které jste přiřadili k tomuto automatu (tj. které se nachází před vaší pořadovou kartou „1.“).

Nyní postupně proveďte **aktivity na kartě**:

- 1. Policisté chytají zloděje:** otočení policisté chytají všechny otočené zloděje stejné barvy, kteří jsou přiřazeni k této pořadové kartě, včetně svých vlastních! Všechny policisty a přistižené zloděje odložte na vaši **vlastní odkládací hromádku**. Zloději, kteří nebyli chyceni, zůstávají ležet lícem nahoru před pořadovou kartou.
- 2. Zloději kradou mince:** zloději, kteří stále leží lícem nahoru, ukradnou **všechny mince stejné** barvy přiřazené k této pořadové kartě, včetně vašich vlastních! Všechny zloděje a ukradené mince také odložte na vaši **vlastní odkládací hromádku**.
- 3. Pojd'te k automatům:** nyní určete **celkovou hodnotu** všech mincí, které se právě nacházejí lícem nahoru před vašimi pořadovými kartami. Platí následující:



**hodnota** mince se zdvojnásobí, pokud má stejnou barvu jako rajčata v příslušném automatu,



**hodnota** mince se započítá normálně, pokud **nemá stejnou barvu** jako rajčata v příslušném automatu.

Hráč, který dosáhne nejvyšší celkové hodnoty, získává kartu s automatem a položí si ji před sebe. V případě shody nedostává kartu s automaty žádný z hráčů. Tato karta zůstává ležet na místě uprostřed stolu do dalšího kola u stejné pořadové karty.

Poté stejným způsobem vyhodnoťte karty s automaty na pořadových kartách II.-IV.

**Důležité:** všechny vyhodnocené hrací karty (mince, policisté a zloději) shromažďujte vždy na vaší **vlastní odkládací hromádku** tak, aby na konci kola obsahovala opět přesně 12 karet.

Získané karty s automaty nechte až do konce hry ležet před sebou lícem nahoru.

#### **Příklad kola:**

*před pořadovou kartou II. se nachází automat se 2 hvězdičkami a se žlutými a zelenými rajčaty. Všichni otočí své hrací karty, které přiřadili k tomuto automatu:*



Ingrid



Robert



Andrea



- *Žlutý policista [od Andrey] chytí žlutého zloděje [od Roberta]. Zelený policista [od Roberta] nehraje žádnou roli, protože se ve hře žádní zelení zloději nenacházejí. Andrea si vezme svého žlutého policistu a odloží ho na svoji vlastní odkládací hromádku. Robert odloží chyčeného žlutého zloděje a zeleného policistu na svou vlastní odkládací hromádku.*
- *Fialový zloděj [od Andrey] ukradne všechny fialové mince [1 od Roberta] a bohužel také „vlastní“ [2 od Andrey]. Andrea odloží fialového zloděje a ukradené fialové mince na svou vlastní odkládací hromádku. Robert odloží ukradené mince na svou vlastní odkládací hromádku.*
- *Probíhá vyhodnocení: Ingrid získává celkem 4 body, Robert 2 body a Andrea 8 bodů.*
- *Andrea získává kartu s automatem.*

## Konec kola:

Jakmile vyhodnotíte všechny čtyři pořadové karty, předejte vaši vlastní odkládací hromádku dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. Pokud hrajete ve dvou nebo třech hráčích, obdržíte balíček, který je umístěn mezi vámi a který je nahrazen dalším balíčkem ve směru hodinových ručiček. Hrací karty dobře zamíchejte a položte je před sebe lícem dolů do *vlastního balíčku na lízání*.

Z balíčku uprostřed stolu si vezměte **4 nové karty s automaty** a položte je na pořadové karty. Pokud jsou v důsledku remízy stále ještě k dispozici karty s automaty z předchozího kola nebo předchozích kol, jednoduše na ně umístěte mírně posunutě karty tak, aby hvězdičky automatů pod nimi zůstaly viditelné. V aktuálním kole se počítají pouze barvy rajčat, které se nacházejí v automatu vrchní karty. Hráč, který v dalším kole vyhraje tuto kartu s automaty, získá také všechny karty s automaty, které se nachází pod ní z předchozích kol!

Nové kolo začnete znovu fází A.

## Konec hry:

Hra končí po čtvrtém kole. Vyhrává hráč, který nasbíral automaty s největším počtem hvězdiček! V případě shody vyhrává hráč, který nasbíral více karet s automaty. Pokud i poté panuje shoda, vítězí všichni účastníci remízy.

.....

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „**Tomatomat**“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Změna provedení vyhrazena.  
Uschovejte kontaktní adresu.

instagram.com/piatnikcz 

facebook.com/PiatnikCZ 

youtube.com/c/PiatnikSpiele 

# TOMATOMAT

SK

Lahodný, žiadaný a renomovaný!  
Kartová hra s automatmi na paradajky

od Jörga Dombergera

*Po paradajkových raritách je veľký dopyt! Šťavnaté, čerstvé, bacuľaté a krikl'avo sfarbené paradajky! Tieto vzácne dobroty však môžete získať len v automatoch na paradajky, ktorých je ale veľmi málo, a iba ak máte správne mince. Buďte pri nákupoch veľmi nenápadní, pretože drží zloději nebudú váhať ani minútu, aby vám mince ukradli. Našťastie je vonku aj niekoľko policajtov, ktorí sa snažia zlodēja dopadnúť. Hráč, ktorý bude múdro blafovať, bude na konci hry vlastniť najcennejšie automaty.*



Piatnik hra č. 668791  
© 2022 Piatnik, Wien

38



piatnik.com

# Obsah hry

**104 kariet, z toho:**

48 hracích kariet v štyroch rôznych farbách.

Od každej farby je k dispozícii:

7 mincí v hodnote 1



2 mince v hodnote 2



2 zloději



1 policajt



36 kariet s automatmi v rôznych farbách,  
s 1 až 3 hviezdčkami



20 poradových kariet (5 farebne odlišených  
balíčkov, každá s kartami I., II., III. a IV.)



**1 pravidlá hry**

## Ciel' hry

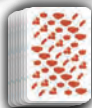
Cielom je, s trochou šťastia a pomocou dobrého odhadu ostatných spoluhráčov, získať najcennejšie automaty tak, že múdro a takticky priradíte vaše karty k automatom.

## Príprava hry

- ♥ Všetci si vezmite jeden balíček **poradových kariet** a položte si ich pred seba vzostupne podľa čísel (I. - IV.) zľava doprava. Ďalší balíček kariet položte rovnakým spôsobom na miesto doprostred stola. Prebytočné poradové karty vložte späť do krabice.
- ♥ Oddelíte **hracie karty** od **kariet s automatmi** podľa ich zadnej strany a oba balíčky dobre zamiešajte.
- ♥ Otočte štyri horné **karty s automatmi** a položte vždy jednu túto kartu na každú poradovú kartu, ktorá leží uprostred stola. Zvyšné karty s automatmi dajte do balíčka lícom dole.
- ♥ Všetkým hráčom rozdajte **12 hracích kariet**. Tieto karty položte pred seba lícom dole do *vlastného balíčka*. Na tieto karty sa zatiaľ nesmiete pozrieť!
- ♥ Pokiaľ hráte v dvoch alebo v troch hráčoch, vytvoríte zo zvyšných hracích kariet jeden alebo dva ďalšie balíčky po 12 kartách lícom dole a pripravte si ich medzi seba.



**Skladba hry pre 3 hráčov:**



# Priebeh hry

Hra sa hrá na štyri kolá. Každé kolo sa skladá z dvoch fáz:

**A. Priradovanie hracích kariet (3x)**

**B. Udeľovanie kariet s automatmi**

## A. Priradovanie hracích kariet (3x)

Z vášho vlastného balíčka si líznite **4 vrchné hracie karty**, vezmite si ich do ruky a pozorne si ich prezrite. Teraz ich priradte ku kartám s automatmi, ktoré ležia uprostred stola tak, že ich položíte lícom dole k poradovým kartám, ktoré máte pred sebou. Záleží pritom na vás, ako hracie karty rozdelíte. K jednej karte s automatmi môžete napríklad priradiť jednu, niekoľko, všetky hracie karty alebo nemusíte priradiť žiadnu. Musíte však odložiť všetky 4 karty.

***Poznámka:** poradové karty vám pomáhajú, aby ste si udržali prehľad o tom, aké hracie karty ste ku ktorým automatom priradili.*

***Dôležité:** akonáhle karty raz vyložíte, nesmiete sa už na ne pozrieť, ani ich presúvať!*



Keď všetci hráči dokončia priradovanie kariet, vezmite si z vášho vlastného balíčka **ďalšie 4 hracie karty** a opäť ich podľa rovnakého princípu priradte k automatom. Nové karty pokladajte lícom dole a mierne posunuté na už vyložené karty, aby ste vždy videli, koľko hracích kariet ste ku ktorému automatmu priradili.

Tento postup opakujte ešte tretíkrát, kým nepridelíte automatom všetkých 12 hracích kariet z *vášho vlastného* balíčka. Potom nasleduje vyhodnotenie a udeľovanie kariet s automatmi.

## B. Udeľovanie kariet s automatmi

V tejto fáze skontrolujte, kto dostane akú kartu s automatmi. Začnite s vyhodnotením prvého automatu, ktorý sa nachádza pred poradovou kartou „1.“. Otočte všetky vaše hracie karty, ktoré ste priradili k tomuto automatu (t.j. ktoré sa nachádzajú pred vašou poradovou kartou „1.“).

Teraz postupne vykonajte **aktivity na karte** :

- 1. Policaíti chytajú zlodēja:** otočení policaíti chytajú všetkých otočených zlodějov rovnakej farby, ktorí sú priradení k tejto poradovej karte, vrátane svojich vlastných! Všetkých policaítov a pristihnutých zlodějov odložte na vašu **vlastnú odkladaciu kôpku**. Zloději, ktorí neboli chytení, zostávajú ležať lícom nahor pred poradovou kartou.
- 2. Zloději kradnú mince:** zloději, ktorí stále ležia lícom hore, ukradnú **všetky mince** rovnakej farby priradené k tejto poradovej karte, vrátane vašich vlastných! Všetkých zlodějov a ukradnuté mince tiež odložte na vašu **vlastnú odkladaciu kôpku**.
- 3. Pod'te k automatom:** teraz určite **celkovú hodnotu** všetkých mincí, ktoré sa práve nachádzajú lícom nahor pred vašimi poradovými kartami. Platí nasledujúce:
  -  **hodnota** mince sa zdvojnásobí, ak má rovnakú farbu ako paradajky v príslušnom automate,
  -  **hodnota** mince sa započíta normálne, pokiaľ **nemá rovnakú farbu** ako paradajky v príslušnom automate.

Hráč, ktorý dosiahne najvyššiu celkovú hodnotu, získava kartu s automatom a položí si ju pred seba. V prípade zhody nedostáva kartu s automatom žiadny z hráčov. Táto karta zostáva ležať na mieste uprostred stola do ďalšieho kola na té isté poradové karte.

Potom rovnakým spôsobom vyhodnoťte karty s automati na poradových kartách II.-IV.

**Dôležité:** všetky vyhodnotené hracie karty (mince, policajti a zloději) zhromažďujte vždy na vašej **vlastnej odkladacej kôpke** tak, aby na konci kola obsahovala opäť presne 12 kariet.

Získané **karty s automati** nechajte až do konca hry ležať pred sebou lícom nahor.

#### **Príklad kola:**

*pred poradovou kartou II. sa nachádza automat s 2 hviezdčkami a so žltými a zelenými paradajkami. Všetci otočia svoje hracie karty, ktoré priradili k tomuto automatu:*



Ingrid



Robert



Andrea



- *Žltý policajt [od Andrei] chytí žltého zlodēja [od Roberta]. Zelený policajt [od Roberta] nehrá žiadnu úlohu, pretože sa v hre žiadni zelení zloději nenachádzajú. Andrea si vezme svojho žltého policajta a odloží ho na svoju vlastnú odkladaciu kôpku. Robert odloží chyteného žltého zlodēja a zeleného policajta na svoju vlastnú odkladaciu kôpku.*
- *Fialový zloděj [od Andrei] ukradne všetky fialové mince [1 od Roberta] a bohužiaľ aj „vlastné“ [2 od Andrei]. Andrea odloží fialového zlodēja a ukradnuté fialové mince na svoju vlastnú odkladaciu kôpku. Robert odloží ukradnuté mince na svoju vlastnú odkladaciu kôpku.*
- *Prebieha vyhodnotenie: Ingrid získava celkom 4 body, Robert 2 body a Andrea 8 bodov.*
- *Andrea získava kartu s automatom.*

## Koniec kola

Akonáhle vyhodnotíte všetky štyri poradové karty, odovzdajte vašu vlastnú odkladaciu kôpku ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek. Pokiaľ hráte v dvoch alebo troch hráčoch, obdržíte balíček, ktorý je umiestnený medzi vami a ktorý je nahradený ďalším balíčkom v smere hodinových ručičiek. Hracie karty dobre zamiešajte a položte ich pred seba lícom dole do *vlastného balíčka na lízanie*.

Z balíčka uprostred stola si vezmite **4 nové karty s automatmi** a položte ich pred poradové karty. Pokiaľ sú v dôsledku remízy stále ešte k dispozícii karty s automatmi z predchádzajúceho kola alebo predchádzajúcich kôl, jednoducho umiestnite nové karty mierne posunuté na ne tak, aby hviezdičky automatov pod nimi zostali viditeľné. V aktuálnom kole sa počítajú iba farby paradajok, ktoré sa nachádzajú v automate vrchnej karty. Hráč, ktorý v ďalšom kole vyhrá túto kartu s automatmi, získa aj všetky karty s automatmi, ktoré sa nachádzajú pod ňou z predchádzajúcich kôl!

Nové kolo začnite znova fázou A.

## Koniec hry

Hra končí po štvrtom kole. Vyhráva hráč, ktorý nazbieral automaty s najväčším počtom hviezdičiek! V prípade zhody vyhráva hráč, ktorý nazbieral viac kariet s automatmi. Pokiaľ aj potom panuje zhoda, víťazia všetci účastníci remízy.

.....

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „**Tomatomat**“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Zmena prevedenia vyhradená.  
Uchovajte kontaktnú adresu.

instagram.com/piatnik\_sk



facebook.com/ PiatnikCZ



youtube.com/c/PiatnikSpiele





