

# Alles Tomato Alles Trolli

*Báðir þessir leikir eru með sömu reglum en myndirnar eru mismunandi.*

Á bóndabýlinu sínu eru hjónin Matthías og Emma með risastóran húsagarð. Þess vegna hafa þau stundum enga stjórn á hlutunum. Eiga kirsuberin að vera í hænsnakofanum? Má hesturinn sofa í rúminu? Á heykvíslin að vera í smjörinu? Eða skiptir það kannski engu máli? Getur þú sýnt Matthíasi og Emmu hvar hlutirnir eiga að vera?



Mynd 1 (bakhlíð)  
7 þemaspil með bakgrunn í 7 mismunandi litum.  
(bakhlíð) 49 húsagarðsspil með bakgrunn í 7 mismunandi litum

## Markmið spilsins:

Hver leikmaður á að reyna að safna sem flestum húsagarðsspilum. Leikmenn þurfa að muna hvaða spil eru á hvolfi á 7 mismunandi stöðum á borðinu. Hins vegar breytast hlutirnir á hverjum stað stöðugt. Sá sem er fljótastur að kalla upp nöfn hlutanna er líklegastur til að vinna spilið.

## Undirbúningur spilsins:

Leggið þemaspilin 7 á borðið þannig að þau snúi upp.



Leggið því næst niður húsagarðsspil og látið þau snúa upp, leggið þau á minnið og snúið þeim svo á hvolf.

## Mynd 2:

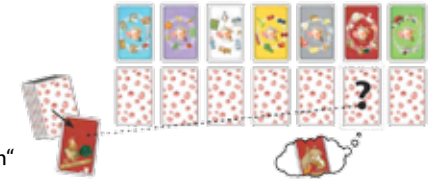
Raðið þemaspilunum 7 hlið við hlið á mitt borðið þannig að þau snúi upp. Leggið síðan húsagarðsspil af handahófi fyrir neðan hvert þemaspil þannig að það snúi upp. Húsagarðsspilin verða að vera í sama lit og þemaspilin. Reynið að leggja á minnið hvaða hlutir eru á húsagarðsspilunum og snúið þeim því næst á hvolf.

Stokkið afganginn af húsagarðsspilunum.

## Gangur spilsins:

Nú er búið að snúa öllum húsagarðsspilunum á hvolf. Lagðirðu alla hlutina á minnið? Þá hefst spilið. Sá leikmanni, sem síðast borðaði tómát, tekur spilabunkann og flettir við efsta spilin þannig að allir leikmenn sjái það í einu.

Mynd 3: Rauðu húsagarðsspili er snúið við úr bunkanum. Nú þurfa leikmenn að muna hvaða hlutur er á spilinum sem er fyrir neðan rauða þemaspilið. Sá sem er fyrstur að kalla „hestur“ vinnur hestaspilið, leggur það fyrir framan sig og fær stig fyrir. Spilið með „hananum“ er síðan lagt þar sem spilið með „hestinum“ var áður. Reynið að leggja „hanann“ á minnið og snúið spilinum síðan á hvolf.



*Tillaga: Segið nafn hlutarins á spilinum upphátt áður en það er lagt hvolf á borðið. Þá þekkja allir leikmenn rétt heiti hans.*

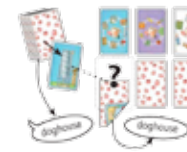
Sá leikmaður sem fékk húsagarðsspil tekur spilabunkann og flettir við næsta spili þannig að allir leikmenn sjái það.



Mynd 4: Spili með mynd af bláum súrheysturni var flett við úr bunkanum. Hver man nú að „hundakofinn“ er spilið sem á að nefna?

Hver leikmaður má aðeins kalla upp eitt heiti, síðan er spilinum snúið við til að kanna hvort það sé rétt.

Ef fleiri en einn leikmaður kallar upp rétt nafn hlutar í einu og hinir leikmennirnir geta ekki komið sér saman um hver var fyrstur, fær einn þeirra húsagarðsspilið, sem um ræðir, en hinir fá eitt spil hver úr bunkanum (mynd 5). Einn þessara leikmanna flettir svo við næsta húsagarðsspili úr bunkanum.



Mynd 5:  
Spil af handahófi  
Hundakofi – hundakofi

Mynd 6:  
Kamar  
Hlaða  
Hesthús



Ef enginn leikmaður kallar upp rétt nafn hlutar er viðkomandi húsagarðsspil tekið og sett aftur í bunkann. Í því tilviki er húsagarðsspilið, sem flett var við, einnig sett á staðinn þar sem spilið var fjarlægð (mynd 6). Leikmaðurinn sem fletti síðast við spili úr bunkanum snýr einnig við því næsta.

## Lok spilsins:

Sá sigrar sem unnið hefur flest húsagarðsspil þegar búið er að fletta við öllum húsagarðsspilunum í bunkanum.