

POTATO TOMATO



REGELHANDBUCH

ÜBERBLICK

Niemand weiß genau, wie alles begann...

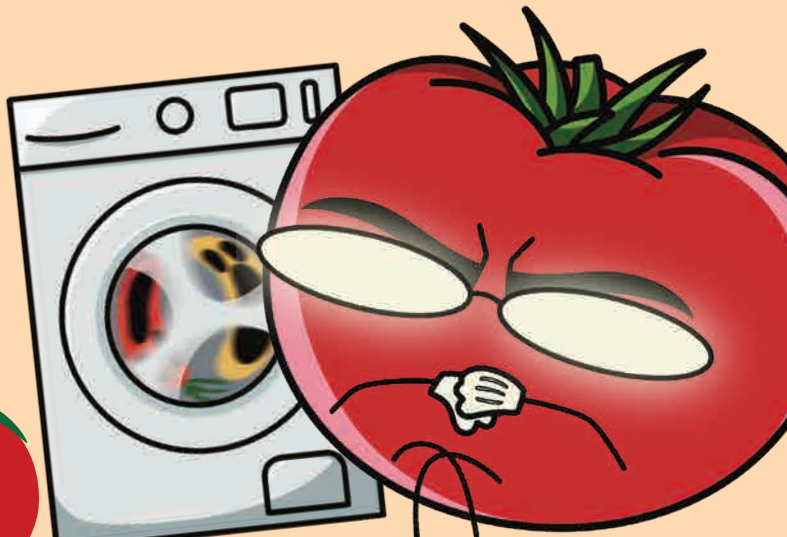
Gerüchten zufolge entbrannte die Rivalität, als eine der Kartoffeln behauptete, dass **GEBACKENE KARTOFFELN** die **BELIEBTESTE** Beilage seien.

Doch eine hitzköpfige Tomato stellte diesen Anspruch infrage und behauptete, dass in Wirklichkeit **GEBACKENE TOMATEN** die beliebteste Beilage wären!

Das Argument verbreitete sich rasch in der Welt der Beilagen. So begann der **"POTATO TOMATO"**-Konflikt!

Die Allianz der Früchte und Gemüse hat sich bisher nicht in diesen Unsinn eingemischt... **zumindest vorerst!**

Kartoffeln und Tomaten haben beide bereits angefangen, Spione einzuschleusen, um sich gegenseitig zu sabotieren. **Du bist einer dieser Spione.** Deine Mission ist es, **die Rollen der anderen Spieler zu enthüllen.** Sobald alle Rollenkarten eines Spielers vollständig aufgedeckt sind, wird dieser Spieler - und das gesamte Team - **ELEMINIERT.**



WAS HABEN WIR HIER?

30 EINFACHE CHARAKTERKARTEN

15 einfache Kartoffelkarten

15 einfache Tomatenkarten



21 BESONDERE CHARAKTERKARTEN

8 besondere Kartoffelkarten

8 besondere Tomatenkarten

4 neutrale Karten

1 Promo-Karte



32 AKTIONSKARTEN

10 blaue Aktionskarten

10 grüne Aktionskarten

6 farblose Aktionskarten

6 zweifarbige Aktionskarten



1 Regelhandbuch



30 Feuer-Token



SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmen Sie die entsprechende Anzahl an einfachen Charakterkarten gemäß der Tabelle unten. Für besondere Charakterkarten beachten Sie bitte die Änderungen in der Vorbereitung auf Seite 9.

SPIELER	3	4	5	6
KARTOFFEL	8	10	13	15
TOMATE	8	10	13	15

Legen Sie die übrigen Charakterkarten zurück in die Spielbox.

2. Mischen Sie alle herausgenommenen Charakterkarten und geben Sie jedem Spieler **5 Karten**. Diese Karten dürfen den anderen Spielern **NICHT** gezeigt werden. Legen Sie die verbleibenden Charakterkarten (falls vorhanden) zurück in die Spielbox.
3. Legen Sie alle Charakterkarten mit der Rückseite nach oben auf Ihren eigenen Spielbereich ab. Die Karten müssen in einer angeordnet werden.
4. Nehmen Sie die Anzahl beliebiger Aktionskarten gemäß der folgenden Tabelle:

GRÜN	BLAU	ZWEIFARBIG	FARBLOS
4	4	2	2

Legen Sie die übrigen Aktionskarten zurück in die Spielbox.

5. Mischen Sie alle gezogenen Aktionskarten zusammen, um einen **Aktionskartenstapel** zu bilden.

Für Ihr erstes Spiel empfehlen wir die folgende Auswahl an Aktionskarten:

GRÜN	Burn, Match, Fuel, Rock-Paper-Scissors
BLAU	Burn, Inspect, Rotate, Swap
ZWEIFARBIG	Burn, Avenge
FARBLOS	Slap, Overview

Falls alle Spieler zustimmen, können sie auch **12 beliebige Aktionskarten** aus dem gesamten Stapel auswählen.

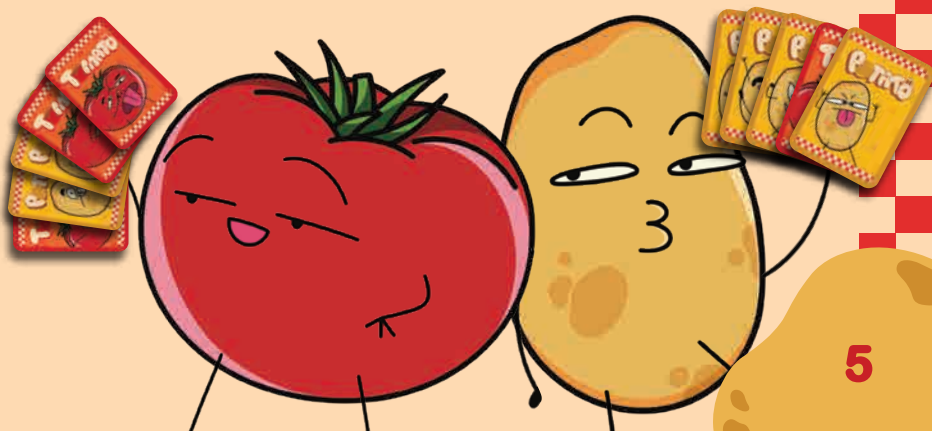


IN WELCHEM TEAM BIST DU?

EINFACH!

Schauen Sie sich alle Ihre Charakterkarten an, aber **zeigen Sie sie NIEMANDEM**, okay?

Falls Sie **mehr Kartoffeln** haben, gehören Sie zum Team der **Kartoffeln**. Ansonsten sind Sie im Team der **Tomaten**!



WIE KÖNNEN SIE GEWINNEN.?

Das Spiel endet **SOFORT**, sobald **ALLE** Charakterkarten **IRGENDEINES** Spielers vollständig aufgedeckt sind. Dieser Spieler - sowie alle Mitglieder seines Teams - verlieren das Spiel.



LASST UNS DAS SPIEL SPIELEN

Wer zuletzt entweder eine **gebackene Kartoffel** oder eine **gebackene Tomate** gegessen hat, fängt an. Gespielt wird abwechselnd und im Uhrzeigersinn, beginnend beim ersten Spieler.

In jeder Runde gib es **3** Phasen:

KARTENZIEHEN

AKTION

AUFRÄUMEN

KARTENZIEH-PHASE

Der aktive Spieler mischt den Aktionskartenstapel, zieht eine Karte nach der anderen und legt sie aufgedeckt auf den Tisch, sodass sie alle sehen können.

Die Aktionskarte mit dem ⚡ muss **SOFORT** ausgeführt werden.



Der Spieler zieht weiter Karten, bis **EINES** der folgenden Ereignisse eintritt:

- Der aktive Spieler **möchte keine weitere Karte** mehr ziehen und sagt **"STOP!"**. Dann geht es mit der Aktionsphase weiter.
- Der aktive Spieler hat **3 Aktionskarten der gleichen Farbe** (3 Grüne oder 3 Blaue) gezogen, und gilt als **"VERBRANNT!"**. Daraufhin nimmt er **3 FeuerToken** und **überspringt** die Aktionsphase.



Eine zweifarbige Karte zählt immer als 1 Grüne **UND** 1 Blaue.

Eine farblose Karte zählt immer als **0**.



VERBRANNT!

Nachdem Sie durch **"VERBRANNT!"** Feuer-Token erhalten haben, müssen Sie, falls Sie **FÜNF ODER MEHR** Feuer-Token haben, **EINEN** Ihrer Charaktere auswählen und aufdecken. Danach legen Sie alle Ihre Feuer-Token wieder zurück in den Vorrat.



AKTIONSPHASE

Der aktive Spieler muss **alle Aufgaben der aufgedeckten Aktionskarten** nacheinander ausführen, auch wenn er das **nicht möchte!** Die Karten können in beliebiger Reihenfolge abgearbeitet werden.

Noch nicht aufgedeckte Charakterkarten können von jeder Aktionskarte beeinflusst werden; sie können weder getauscht, entfernt noch neu positioniert werden, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben.

Falls die Aufgabe einer Aktionskarte den aktiven Spieler dazu auffordert, Feuer-Token an einen anderen Spieler zu vergeben, dürfen Diese nicht **an mehrere Spielern** aufgeteilt werden, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben.



EINE CHARAKTERKARTE AUFDECKEN

Falls ein Spieler nach Ausführen einer Aktion **FÜNF ODER MEHR** FeuerToken hat, **MUSS** er **EINE** seiner Charaktere aufdecken;

Der Spieler, der die Aktion ausgeführt hat, entscheidet, welcher Charakterkarte aufgedeckt wird.

Danach werden alle Feuer-Token wieder in den Vorrat zurückgelegt; und der aktive Spieler fährt mit der nächsten Aktion fort.



Beispiel

*Lisa hat bereits 4 Feuer-Token und erhält von Jennie 2 **Weitere**. Lisa muss nun eine ihrer Charakterkarten aufdecken – ausgewählt von Jennie - und legt danach **alle Feuer-Token** wieder in den Vorrat.*

In Jennies zweiter und dritter Aktion erhält Lisa nacheinander nochmals 2 und dann 3 Feuer-Token. Daraufhin muss Lisa eine weitere Charakterkarte aufdecken – wieder wählt Jennie - und legt alle Feuer-Token erneut in den Vorrat zurück.

AUFRÄUMPHASE

Legen Sie alle aufgedeckten Aktionskarten zurück auf den Aktionskartenstapel.

Übergeben Sie den Stapel an den Spieler zur **linken** Seite des aktuellen Spielers.

Dieser Spieler wird nun der neue aktive Spieler.



BESONDERE CHARAKTERE

Wie vereinbart, können Spieler auch besondere Charaktere zusammen mit einfachen Charakteren **mischen**. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

1. Wählen Sie die besonderen Charaktere aus, die gespielt werden sollen. Die Anzahl der besonderen Kartoffel- und Tomaten-Charaktere sollte **MÖGLICHST GLEICH** sein.
2. Ersetzen Sie die entsprechenden einfachen Kartoffel- und Tomatenkarten durch die ausgewählten besonderen Charaktere. Falls Sie neutrale Charaktere ins Spiel bringen, ersetzen Sie jeweils eine einfache Kartoffeloder Tomatenkarte durch ihren neutralen Charakter.

Achten Sie darauf, dass die Anzahl der Kartoffel- und Tomaten-Charaktere **MÖGLICHST GLEICH** bleibt.

WICHTIG!!!

Wenn Sie die selbe Anzahl an Kartoffel- und Tomaten-Charaktere haben und dazu noch neutrale Charaktere im Spiel sind, gehören Sie **KEINEM TEAM** an.



ZUM SCHLUSS

Dieses Spiel eignet sich für alle und bietet viel Spaß. Es kann auf verschiedene Art und Weise gespielt werden.

Wenn Ihre Gruppe die Regeln auf irgendeine Weise **anpassen** möchte, **nur zu!**

Teilen Sie die Hausregeln Ihrer Gruppe und veröffentlichen Sie sogar Videos von Ihrem Spiel im **BGG-Forum!**



BLAU

BURN	Geben Sie EINEM beliebigen Spieler 2 Feuer-Token.
FORECAST	Schauen Sie sich insgeheim EINEN beliebigen Charakter eines anderen Spielers an. Danach können Sie diesen Charakter mit einem Ihrer Eigenen tauschen.
INSPECT	Schauen Sie sich insgeheim ZWEI beliebige Charaktere von anderen Spielern an.
OVERLOOK	Vergeben Sie 1 Feuer-Token; oder wenn Sie stoppen, nachdem diese Karte aufgedeckt wurde, schauen Sie sich insgeheim DREI beliebige Charaktere von anderen Spielern an.
PAW	Geben Sie 1 Feuer-Token an den Spieler zu Ihrer linken oder rechten Seite.
ROTATE	Der aktive Spieler wählt entweder die Karten seines linken oder rechten Nachbarn aus. JEDER Spieler nimmt dann EINE Charakterkarte vom Spieler auf dieser Seite und ersetzt sie durch eine Eigene.
SHUFFLE	Nehmen Sie insgeheim DREI Charaktere von anderen Spielern; mischen Sie sie zusammen und geben diesen Spielern jeweils eine davon zurück.
SURPRISE	Geben Sie 3 Feuer-Token an einen Spieler, der KEINE FeuerToken hat.
SWAP	Tauschen Sie ZWEI beliebige Charaktere zwischen beliebigen Spielern aus.
TRANSFER	Nehmen Sie 2 Feuer-Token von EINEM beliebigen Spieler und geben Sie Diese einem anderen Spieler.

ZWEIFARBIG

BURN	Geben Sie EINEM beliebigen Spieler 2 Feuer-Token.
REVENGE	Geben Sie EINEM beliebigen Spieler die Anzahl an Feuer-Token Ihrer bereits aufgedeckten Charaktere.
WASH	Entfernen Sie einen Feuer-Token von EINEM beliebigen Spieler.
MIX & MATCH	Schauen Sie sich insgeheim ZWEI beliebige Charaktere von anderen Spielern an. Sie dürfen Diese tauschen, falls sie aus dem anderen Team stammen.
WILDLIFE	Geben Sie einen Feuer-Token; oder falls alle Arten von Aktionskarten aufgedeckt wurden, jeweils zwei Feuer-Token an ZWEI andere Spieler (nicht an dich selbst).
PEEL	Nehmen Sie 2 Feuer-Token. Danach schauen Sie sich insgeheim alle Charaktere von EINEM beliebigen Spieler an.

WICHTIG!!!



GRÜN

BURN	Geben Sie EINEM beliebigen Spieler 2 Feuer-Token.
FUEL	Geben Sie 1 Feuer-Token; oder wenn die MATCH-Aktion ebenfalls aufgedeckt wurde, 3 Feuer-Token an EINEN beliebigen Spieler.
GATHER	Geben Sie EINEM beliebigen Spieler die Anzahl an Feuer-Token der bereits aufgedeckten Aktionskarten in dieser Runde.
GREEN FLAG	Geben Sie 1 Feuer-Token; oder wenn Sie mehr grüne als andersfarbige Aktionskarten aufgedeckt haben, 3 Feuer-Token an EINEN beliebigen Spieler.
MATCH	Geben Sie 1 Feuer-Token; oder wenn die FUEL-Aktion ebenfalls aufgedeckt wurde, 3 Feuer-Token an EINEN beliebigen Spieler.
OVERCOOK	Schauen Sie sich insgeheim EINEN beliebigen Charakter eines anderen Spielers an; oder wenn Sie stoppen, nachdem diese Karte aufgedeckt wurde, 3 Feuer-Token an EINEN beliebigen Spieler.
PAIN & GAIN	Nehmen Sie 1 Feuer-Token und geben Sie 2 Feuer-Token an EINEN beliebigen Spieler.
ROCK - PAPER - SCISSOR	Spielen Sie Schnick, Schnack, Schnuck mit EINEM beliebigen Spieler; der Verlierer erhält 3 Feuer-Token.
PAWN	Geben Sie dem Spieler zu Ihrer Linken oder Rechten 1 Feuer-Token.
SIPHON	Tauschen Sie alle Feuer-Token von ZWEI beliebigen Spielern aus.

FARBLOS

BDSM ⚡	SOFORT: Entfernen Sie 1 Feuer-Token von einem beliebigen Spieler, danach müssen Sie 2 weitere Aktionskarten ziehen.
BURN	Geben Sie einem beliebigen Spieler 1 Feuer-Token.
OVERVIEW	Wählen Sie links oder rechts; ALLE Spieler schauen sich insgeheim einen Charakter vom Spieler der ausgewählten Seite an. Legen Sie die angesehenen Karten wieder in ihre ursprüngliche Position zurück.
WHITE FLAG	Wenn Sie mehr als eine farblose Aktionskarte ohne andere Arten von Aktionen aufgedeckt haben, decken Sie EINEN beliebigen Charakter auf.
SHARE	Wählen Sie EINEN Spieler aus; schauen Sie sich beide EINE Charakterkarte des jeweils anderen an.
SLAP ⚡	Schlagen Sie alle auf die gezogene Karte; geben Sie dem LANGSAMSTEN Spieler 2 Feuer-Token.



Immer wenn Sie aufgefordert werden, einem anderen Spieler Feuer-Token zu geben, nehmen Sie die Token aus dem Vorrat und übergeben Sie sie an diesen Spieler, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben.



1 Feuer



ALLE FEUER



Feuer entfernen



1 Charakterkarte **anschauen**



1 Charakterkarte **nehmen**



2 Aktionskarten **ziehen**



Aktionskarten **aufhören zu ziehen**



verdeckte **Charakterkarte**



Charakterkarte aufdecken
(dauerhaft aufgedeckt wird)



aufgedeckte **Charakterkarte**



Aktionskarte



aktiver Spieler



anderer Spieler



1 beliebiger Spieler



alle Spieler



Spieler auf der
linken Seite



Spieler auf der
rechten Seite



verschiedene Spielern



langsamster Spieler



danach



geben



mischen



sofort



Schnick, Schnack,
Schnuck spielen



Verlierer

CREDITS

Designer

Kornkitt Poolsup

Künstlerin

Tatariga Sikhantakabutr

Editor

Kaveewat Rojsurakitti

UX Designer

Nopparuj Chullapong

Übersetzer

Lothar Markert

