

# HALLI GALLI®



**UN JEU QUI PASSIONNERA  
TOUTE LA FAMILLE!**

Un jeu de Haim Shafir

Illustrations: Oliver Freudenreich

**Nombre de  
joueurs:** 2-6

**Age:** 6+

**Durée:** 15 minutes

**Contenu:**

56 Cartes

1 Connette

## **Brève description du jeu**

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès que 5 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, le joueur qui sonne le premier gagne toutes les cartes retournées sur la table.

Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

## Préparation du jeu

La sonnette est placée au milieu de la table, sur une nappe ou un molleton afin de protéger votre table. On choisit un donneur. Les cartes doivent d'abord être mélangées puis distribuées équitablement entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pioche devant lui, avec le dos des cartes visibles.

## Déroulement du jeu

Le joueur se trouvant à la gauche de celui qui a distribué commence. Chacun retourne à tour de rôle la première carte de sa pioche et forme ainsi une pile de défausse entre la sonnette et sa pioche. Les cartes suivantes sont déposées sur cette nouvelle pile de façon à ce que seule la dernière carte soit visible.

### **Comment retourner les cartes:**

Pour ne pas se donner un avantage, le joueur doit retourner la carte de manière à ne voir que le dos (les autres joueurs verront alors la face de la carte). Plus le mouvement

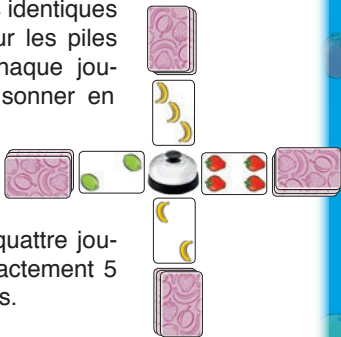
est rapide, plus de joueur verra la face de sa carte rapidement.



Retourner une carte

## Quand doit-on sonner?

Dès que 5 fruits identiques apparaissent sur les piles découvertes, chaque joueur essaie de sonner en premier.



Exemple pour quatre joueurs : il y a exactement 5 bananes visibles.

## Un jeu de rapidité!

Le premier qui tape sur la sonnette lorsqu'il y a 5 fruits identiques sur la table gagne tous les paquets de défausse.

Il glisse alors ces cartes, face cachée, sous sa pioche et commence un nouveau tour en retournant sa première carte.

### **Au revoir!**

Si un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche, il n'est pas encore éliminé. Il ne peut plus retourner de carte mais continue de jouer et peut encore sonner la cloche tant qu'il n'a pas perdu sa pile de défausse.

### **Excusez-moi!**

Si un joueur sonne alors qu'il n'y a pas 5 fruits de la même sorte, il doit donner à chaque joueur une carte de sa pioche pour s'excuser.

### **Ne concerne que les finalistes!**

Le joueur qui a le plus de cartes à la fin de la partie est le vainqueur. Lorsque seuls 2 joueurs restent en jeu et que l'un d'eux sonne par erreur, l'autre joueur gagne en prime les deux piles de défausse en plus de la carte d'excuse. (Cette règle est aussi valable lorsque l'on joue à deux).

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII, MMX Version 2.0