

HALLI



GALLI®



IL GIOCO PER TUTTA LA FAMIGLIA!

di Haim Shafir

Illustrazioni: Oliver Freudenreich

Giocatori: 2-6

Contenuto:

Età: 6+

56 Carte

Durata: 15 minuti

1 Campanello

Breve descrizione del gioco

Uno dopo l'altro ogni giocatore scopre una carta. Non appena tra tutte le carte scoperte ci sono esattamente 5 frutti dello stesso tipo, il giocatore che per primo suona il campanello vince tutte le carte.

Preparazione al gioco

Il campanello viene messo in mezzo al tavolo, su un tovagliolo o un panno, per proteggere il tavolo. Le carte vengono mescolate e date una ad una ai giocatori. Ogni giocatore mette le sue carte coperte sul tavolo davanti a sé, senza guardare.

Come si gioca

Inizia il giocatore a sinistra del distributore della carte. Uno dopo l'altro ognuno scopre la prima delle sue carte. Con queste carte forma un mazzetto di carte scoperte. Ogni nuova carta scoperta viene posta sul mazzetto in modo da coprire la precedente.

Come si scopre una carta

Per non essere avvantaggiati rispetto agli altri giocatori, la carta viene scoperta non girandola verso di sé, ma verso il giocatore che sta di fronte (con la parte scoperta in avanti). Quanto più veloce è il movimento, tanto più veloce ognuno riesce a vedere la propria carta.



Quando si suona il campanello?

Non appena 5 frutti uguali si trovano sui mazzetti, ogni giocatore cerca di suonare per primo.



Pronti scattare!

Chi suona per primo quando ci sono cinque frutti dello stesso tipo sul tavolo, vince tutti i mazzetti, che metterà coperti sotto alle sue altre carte scoperte e ricomincerà a giocare scoprendo la prima carta.

... e addio!

Se un giocatore ha scoperto la sua ultima carta non ha ancora uscito dalla partita. Egli rimane ancora nel gioco fino a che non ha perso anche il suo mazzetto di carte scartate. Fino ad allora, può continuare a suonare la campanella. Durante il rivelamento delle carte il giocatore viene saltato.

Accidenti!

Se un giocatore suona il campanello senza che ci siano ancora i 5 frutti sul tavolo, deve dare come punizione ad ogni giocatore una carta del suo mazzo coperto.

Finale

Se sono rimasti in gioco solamente due giocatori e uno suona erroneamente il campanello, l'altro riceve i due mazzi scoperti. (Questa regola vale anche quando si gioca in due)

Vincitore

Vince il gioco colui che ha vinto tutte le carte.

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