

# HALLI GALLI®



[amigo-spiele.de/01700](http://amigo-spiele.de/01700)



## Auf die Glocke – fertig – los!

von Haim Shafir

mit Illustrationen von Oliver Freudenreich

**Spieler:** 2–6

**Inhalt:** 56 Karten

**Alter:** ab 6 Jahren

1 Glocke

**Dauer:** ca. 15 Minuten

### Kurze Spielbeschreibung

Reihum deckt jeder Spieler eine Karte auf. Sobald auf allen offenen Karten zusammen **genau fünf Früchte** einer Sorte liegen, gewinnt der Spieler, der zuerst klingelt, alle offenliegenden Ablagestapel. Ziel des Spieles ist es, **die meisten Karten** zu gewinnen.

## Spielvorbereitung

Die Glocke wird mitten auf den Tisch gestellt, auf ein Tuch oder ein Stück Filz, um den Tisch zu schonen. Ein Geber wird bestimmt. Die Karten werden gemischt und einzeln an die Mitspieler ausgegeben, bis alle Karten verteilt sind. Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel **verdeckt** vor sich auf den Tisch, **ohne** hineinzuschauen.

## Spielablauf

Der Spieler links vom Geber beginnt. Reihum wird jeweils die oberste Karte des eigenen Kartenstapels aufgedeckt. Mit dieser Karte bildet ein Spieler seinen **offenen Ablagestapel**. Jede weitere Karte wird so auf dem offenen Ablagestapel abgelegt, dass die bisherige offene Karte abgedeckt ist und nur die oberste Karte sichtbar ist.

### So wird aufgedeckt:

Um sich selbst nicht einen Vorteil zu verschaffen, wird die Karte (mit der offenen

Seite nach vorne) von sich weg umgedreht. Je schneller die Bewegung, desto schneller sieht man auch selbst die offene Karte.

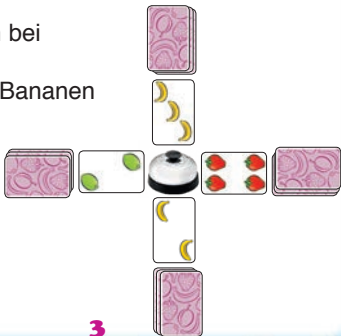


Aufdecken einer Karte

### Wann wird geklingelt?

Sobald genau fünf gleiche Früchte offen auf den Ablagestapeln sichtbar sind, versucht jeder Spieler als Erster zu klingeln.

Spielsituation bei vier Spielern:  
**Genau fünf** Bananen liegen offen.



## Reaktion ist angesagt!

Wer **zuerst klingelt**, wenn genau fünf Früchte einer Sorte auf dem Tisch liegen, gewinnt alle offenen Ablagestapel. Die Karten legt er verdeckt unter seinen Kartenstapel und beginnt eine neue Runde, indem er die erste Karte aufdeckt.

## ... und Tschüss!

Hat ein Spieler seine letzte Karte aufgedeckt, ist er noch nicht ausgeschieden. Er bleibt noch so lange im Spiel, bis er auch seinen Ablagestapel verloren hat. Bis dahin darf er weiterhin klingeln. Beim Aufdecken der Karten wird er übersprungen.

## Sorry!

Betätigt ein Spieler die Glocke und es sind **nicht genau** fünf gleiche Früchte sichtbar, so muss er als Strafe jedem Mitspieler eine Karte von seinem verdeckten Kartenstapel abgeben.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind. Sie spielen die Runde um die offenliegenden Stapel noch zu Ende. Dabei gilt folgende Sonderregel. Klingelt ein Spieler fälschlich – „**Sorry!**“ –, dann bekommt sein Mitspieler alle Karten der offenliegenden Kartenstapel und das Spiel ist zu Ende. Nach Vereinbarung können die Spieler auch so lange weiterspielen, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.

## Gewinner

Sieger ist derjenige Spieler, der bei Spielende die meisten Karten hat.



Mehr Spaß erleben auf:  
[facebook.com/  
amigo.spiele](https://www.facebook.com/amigo.spiele)

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5  
D-63128 Dietzenbach, [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)  
E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

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





# HALLI GALLI®



## THE FRUITY GAME FOR THE WHOLE FAMILY

by Haim Shafir

Illustrations: Oliver Freudenreich

**Players:** 2–6

**Contents:**

**Age:** 6+

56 Playing Cards

**Duration:** 15 minutes

1 Bell

### **Brief description of the game**

Each player turns over a card in the order of play. As soon as the revealed cards show **exactly 5 fruits** of the same sort, the first player to ring the bell wins all of the revealed cards. The aim of the game is to win **the largest number of cards**.

## Preparation

Place the bell in the middle of the table, on a cloth or a piece of felt to protect your table. Select a dealer. He shuffles the cards and deals them out to the players, one at a time until all of the cards have been used up. Each player places his deck **face down** on the table in front of him, **without** looking at them.

## The game

The player to the left of the dealer starts the game. Each player turns over the top card of his draw deck and places it face up on the table. These cards are his **face-up discard pile**. Each card is placed on top of this pile in such a way that it covers the previous card and only the top card is visible.

### Turning over your card:

Turn the card over away from you to ensure that you do not see the card before the other players. The faster you turn over the card, the sooner you will also see it.

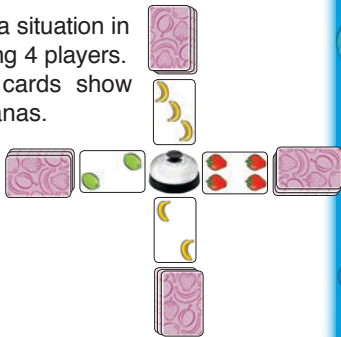
turning the card over →



### When do you ring the bell?

Each player must try to ring the bell first as soon as the revealed cards show exactly 5 fruits of the same type.

Shown here is a situation in a game involving 4 players. The revealed cards show **exactly 5 bananas**.





## **You need lightning reflexes!**

The **first player to ring the bell** when the revealed cards show exactly 5 fruits of the same sort wins all of the discard piles.

He then puts these face-up cards face down under his draw deck and starts a new round by turning over the first card.

## **... goodbye!**

When a player runs out of cards, he is not out of the game yet! He still takes part in the game until he also has also lost his discard pile. Until then, he skips revealing cards, but he can still ring the bell.

## **Sorry!**

If a player rings the bell by mistake, and the revealed cards do not show exactly 5 fruits of the same type, he must give each of the other players one card from his draw pile as a penalty.

## End of the round

The game is over when only 2 players are left in the round. They continue to play until one of them wins the face-up discard piles. There is a special ruling for this situation: if a player rings “**Sorry!**” by mistake, his opponent wins all of the cards in the face-up discard piles and the game is over. However if the players wish, they may continue until one of them wins all of the cards.

## Winner

The player holding the largest number of cards at the end of the round is the winner.



Do you have any questions? We'll be glad to help you:

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5  
D-63128 Dietzenbach, [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)  
E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

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

# 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

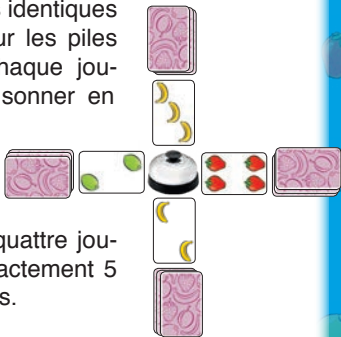
est rapide, plus de joueur verra la face de sa carte rapidement.



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

# 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

# HALLI



# GALLI®



## TÜM AİLE İÇİN BİR MEYVE ŞÖLENİ!

Tasarımcı: Haim Shafir  
Grafik: Oliver Freudenreich

**Oyuncu:** 2–6

**Yaş:** 6 yaşından itibaren

**Süre:** 15 dakika

**İçindekiler:**

56 Kart

1 Zil

### **Oyunun kısa tanımı**

Her bir oyuncu sırası geldiğinde bir kart açar. Açılmış kartlarda toplamda aynı çeşitten **5 adet meyve** olduğunda zili çalan ilk oyuncu açık bulunan tüm kartları kazanır. Oyunun amacı en fazla sayıda kartı kazanmaktır.

## Oyun

Oyuna ilk olarak dağıtıcının solundaki oyuncu başlar. Her bir oyuncu sırayla destesinin en üstündeki kartı açarak kendi önüne koyar.

Her oyuncu açtığı kartla kendi açık kart destesini oluşturur. Açtığı kartı, yalnızca bu kart görünecek daha önce açıkları görünmeyecek şekilde, açık kart destesinin üstüne koyar.

### **Kartın açılma şekli:**

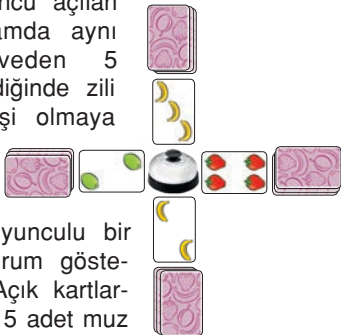
Oyuncu kendine bir avantaj sağlamamak için kartı karşı tarafa doğru açar, kendine doğru değil. Hareket ne kadar çabuk olursa kendisi de açılan kartı o kadar hızlı görebilir.



Bir kartın açılma şekli.

## Zil ne zaman çalınır?

Her bir oyuncu açılan kartlar toplamda aynı çeşit meyveden 5 adet gösterdiğinde zili çalan ilk kişi olmaya çalışmalıdır.



Burada 4 oyunculu bir oyundaki durum gösterilmektedir. Açık kartlarda toplamda 5 adet muz bulunmaktadır.

## Işık hızında reflekslere ihtiyacınız var!

Açık kartlar toplamda aynı çeşitten 5 adet meyve gösterdiğinde zili çalan ilk oyuncu o turda açılmış tüm kartları kazanır. Kartları kapatarak kart destesinin altına koyar ve en üstteki kartını açarak yeni bir tur başlatır.

### **... Ve hoşça kal!**

Bir oyuncunun açacak kartı kalmadığında, o turda hemen oyundan çıkmaz. Önünde açmış olduğu desteyi kaybedene kadar oyunda kalır. O turda, kart açma sırası bu oyuncuya geldiğinde kart açamaz, ancak zile basabilir.

### **Kusura bakmayın!**

Bir oyuncu zili çalarssa ve açık kartlar toplamda aynı cinsten 5 adet meyveyi göstermiyorsa, bu oyuncu ceza olarak diğerlerine kapalı destesinden birer kart vermek zorundadır.

### **Oyunun sonu**

Oyunda yalnızca 2 oyuncu kalınca, oyuncular, açık kartları biri kazanana kadar oynamaya devam ederler. Bu durum için özel bir kural bulunmaktadır: Bir oyuncu yanlışlıkla zili çalarssa rakibi tüm açık kartları kazanır ve oyun sona erer. Ancak oyuncular isterse bir oyuncu tüm kartları kazanana kadar oynamaya devam edebilirler.

## Kazanan

Oyunun sonunda en fazla karta sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

Başka sorunuz var mı?  
Size yardımcı olmaktan mutluluk duyarız.



**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5  
D-63128 Dietzenbach, [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)  
E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

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

# Auf die Glocke - fertig - los!



amigo.spiele