

HALLI GALLI



WOZZLE GOOZLE



amigo-spiele.de/02106



~~DIE GLOCKE
AUF DEN BUZZER~~ – FERTIG – LOS!

Ein Spiel von Haim Shafir

Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt: 56 Karten
1 Glocke
1 Spielanleitung

KURZE SPIELBESCHREIBUNG

Reihum deckt jeder Spieler eine Karte auf. Sobald auf allen offenen Karten zusammen genau fünfmal der gleiche Gegenstand zu sehen ist, gewinnt der Spieler, der zuerst klingelt, alle offenliegenden Ablagestapel. Ziel des Spiels 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.

SPIELVERLAUF

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 den offenen Ablagestapel abgelegt, dass die bisherige offene Karte abgedeckt und nur die oberste Karte sichtbar ist.

SO WIRD AUFGEDECKT:

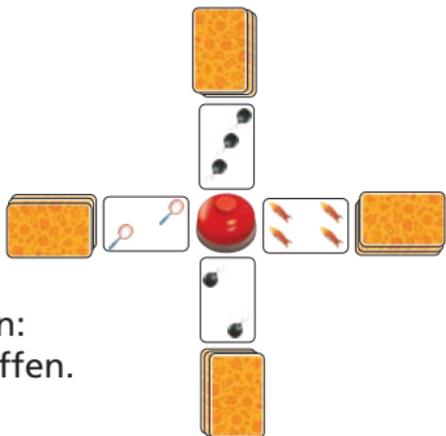
Um sich selbst nicht einen Vorteil zu verschaffen, wird die Karte (mit der Vorderseite nach vorne) von sich weg umgedreht. Je schneller die Bewegung, desto schneller sieht man auch selbst die aufgedeckte Karte.



Aufdecken einer Karte

WANN WIRD GEKLINGELT?

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



Spielsituation bei vier Spielern:
Genau fünf Bomben liegen offen.

REAKTION IST ANGESAGT!

Wer **zuerst klingelt**, wenn genau fünf gleiche Gegenstände 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 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!

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

SPIELENDENDE

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.



Besuche uns auf Facebook
[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
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2021

Woozle Goozle®

© 2021, RTL DISNEY Fernsehen GmbH & Co. KG