

# HALLI GALLI

## Extreme



[amigo-spiele.de/05700](http://amigo-spiele.de/05700)

**DAS WILDE SPIEL  
MIT DER GLOCKE!**



Ein Spiel von Haim Shafir  
mit Illustrationen von Oliver Freudenreich

**Spieler:** 2–6 Personen    **Alter:** ab 8 Jahren    **Dauer:** ca. 20 Minuten

**Inhalt:** 72 Spielkarten (64 Früchtekarten, 3 Affenkarten,  
3 Elefantenkarten, 2 Schweinekarten)

1 Glocke

## Spielidee

Elefant, Affe und Schwein durchstreifen den Urwald auf der Suche nach fruchtigen Leckereien. Die Spieler helfen dabei. Reihum deckt jeder Spieler eine Karte auf. Immer wenn zwei identische Früchtekarten zu sehen sind, oder ein Tier mit seinen Lieblingsfrüchten, müssen die Spieler ganz schnell auf die Glocke schlagen. Wer am schnellsten klingelt, erhält alle offenliegenden

Ablagestapel. Ziel des turbulenten Spiels ist es, die meisten Karten zu gewinnen.

## **Spielvorbereitung**

Die Glocke wird mitten auf den Tisch gestellt. Ein Geber wird bestimmt. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Bei fünf Spielern erhalten anfangs einige Spieler eine Karte mehr als die anderen, doch das macht nichts. Jeder Spieler mischt seine Karten und bildet einen Stapel, den er mit der Rückseite nach oben vor sich auf den Tisch legt.

## **Spielablauf**

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, deckt von seinem Kartenstapel die oberste Karte auf und legt sie offen vor seinen Stapel auf den Tisch. Danach ist sofort der linke Nachbar an der Reihe. Jede weitere Karte wird so auf den eigenen offenen Ablagestapel abgelegt, dass die bisherige offene Karte abgedeckt wird und nur die oberste Karte sichtbar ist. Auf diese Weise entsteht vor jedem Spieler im Laufe des Spiels zwischen der Glocke und dem ver-

deckten Kartenstapel  
ein eigener offener  
Kartenstapel.

### **So wird aufgedeckt**

Um sich selbst keinen  
Vorteil zu verschaffen,  
muss der Spieler die  
Karte (mit der offenen  
Seite nach vorne) von  
sich weg umdrehen.  
Je schneller die Be-  
wegung, desto schnel-  
ler sieht er auch selbst  
die offene Karte.



## Wann wird geklingelt?

Es gibt Karten mit Früchten und Karten mit Tieren. Auf den Fruchtekarten sind Bananen, Pflaumen, Erdbeeren und Limetten in unterschiedlicher Zusammensetzung abgebildet. Auf den Tierkarten gibt es einen Elefanten, einen Affen oder ein Schwein.

Es muss geklingelt werden, sobald eines der folgenden vier Ereignisse auf den offenen Ablagestapeln aller Spieler eintritt.

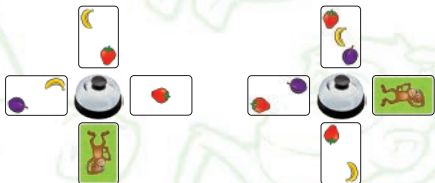
- 1) Es muss geklingelt werden, wenn **zwei identische Fruchtekarten** zu sehen sind.



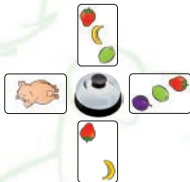
- 2) Es muss geklingelt werden, wenn ein Elefant und von den Früchten nur Banane, Pflaume und / oder Limette, aber **keine Erdbeere** zu sehen sind.



- 3) Es muss geklingelt werden, wenn ein Affe und von den Früchten nur Banane, Pflaume und / oder Erdbeere, aber **keine Limette** zu sehen sind.



- 4) Es muss geklingelt werden, sobald ein **Schwein** gelegt wurde.



### **Reaktion ist angesagt!**

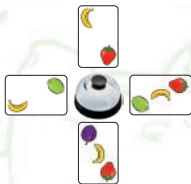
Wer zuerst klingelt, wenn eine der obigen Kartenkombinationen auf dem Tisch liegt, beendet eine Spielrunde und gewinnt alle offenen Ablagestapel. Die Karten legt er verdeckt unter seinen Kartenstapel und beginnt eine neue Runde, indem er die erste Karte aufdeckt.

**Achtung:** Die Hände der Spieler dürfen sich nicht zu nah an der Glocke befinden. Sie müssen während des Spiels immer in der Nähe der eigenen Karten auf dem Tisch liegen.

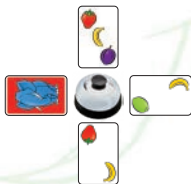
### **Falsch geklingelt**

Es darf nicht geklingelt werden, wenn nur unterschiedliche Früchtekarten zu sehen sind oder wenn Früchte zu sehen sind, die die Tiere nicht mögen.

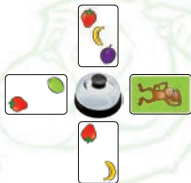
- 1) **Beispiel:** Es sind nur unterschiedliche Früchtekarten zu sehen.



- 2) **Beispiel:** Es sind ein Elefant und Erdbeeren zu sehen. Elefanten mögen keine Erdbeeren.



- 3) **Beispiel:** Es sind ein Affe und Limetten zu sehen. Affen mögen keine Limetten.



4) **Beispiel:** Es darf auch nicht geklingelt werden, wenn ein Elefant und ein Affe zu sehen sind, und gleichzeitig Erdbeeren und Limetten.



**Achtung:** Sollte der Fall eintreten, dass ein Teil der aufgedeckten Karten ein Klingeln erlaubt und ein anderer Teil nicht, dann darf grundsätzlich nicht geklingelt werden.

Sind beispielsweise ein Affe, eine Limette und zwei identische Früchtekarten zu sehen, dann darf nicht geklingelt werden. Sind ein Elefant, eine Erdbeere und ein Schwein zu sehen, dann darf ebenfalls nicht geklingelt werden.

### **Sorry!**

Hat ein Spieler falsch geklingelt, dann – „Sorry!“ – muss er als Strafe die Karten seines offenen Stapels unter die Glocke legen. Die offenen Stapel der Mitspie-





ler bleiben liegen. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Sobald ein Spieler eine Spielrunde gewonnen hat, darf er nicht nur alle offenen Ablagestapel unter seinen Stapel legen. Er erhält zusätzlich die Karten, die sich in diesem Moment unter der Glocke befinden.

**Ausnahme:** Gewinnt ein Spieler eine Spielrunde und hat Karten unter der Glocke liegen, dann erhält er nur seinen offenen Ablagestapel und alle Karten unter der Glocke.

### **... und Tschüss!**

Deckt ein Spieler seine letzte Karte auf, scheidet er noch nicht aus. 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.

Hat ein Spieler zweimal hintereinander falsch geklingelt, scheidet er ebenfalls aus. In diesem Fall muss er alle seine Karten unter die Glocke legen.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch zwei Spieler im Spiel sind. Sie spielen die Runde um die offen liegenden Ablagestapel noch zu Ende. Dabei gilt folgende Sonderregel: Klingelt ein Spieler in der letzten Runde fälschlich – „Sorry!“ –, dann bekommt sein Mitspieler sofort die offenliegenden Ablagestapel und das Spiel ist zu Ende. Sieger ist der Spieler, der bei Spielende die meisten Karten hat.

Nach Vereinbarung können die Spieler auch so lange spielen, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.



Besuche uns auf Facebook:  
**AMIGO.Spiele**



---

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff.

Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. 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, 2005, 2010 Version 2.0

# Auf die Glocke - fertig - los!



Vom Erfinder von  
**HALLI GALLI**

