



HALLI GALLI



EXtreme



LE JEU DE LA SONNETTE !

Un jeu de Haim Shafir

Illustrations: Oliver Freudenreich

Nombre de joueurs : 2 à 6

Age : à partir de 8 ans

Durée : environ 20 minutes

Matériel : 72 cartes

(64 cartes Fruit, 3 cartes Singe,
3 cartes Eléphant, 2 cartes Cochon)

1 sonnette

Idée du jeu

Les éléphants, les singes et les cochons parcourent la forêt vierge à la recherche de friandises fruitées. Les joueurs vont les aider. Chacun son tour, chaque joueur pioche une carte. Lorsqu'il y a 2 cartes Fruit identiques ou un animal avec ses fruits préférés, les joueurs doivent taper le plus vite possible sur la sonnette. Le joueur qui tape le plus vite récupère toutes les cartes visibles des

paquets de défausse. Le but de ce jeu turbulent est de gagner le maximum de cartes.

Préparation du jeu

Placer la sonnette au centre de la table. On choisit un donneur. Les cartes sont mélangées et on les distribue équitablement entre les joueurs. A 5 joueurs, certains joueurs auront une carte de plus, mais ce n'est pas grave. Chaque joueur mélange ses cartes et forme une pioche, avec le dos des cartes visibles, qu'il pose sur la table.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Le joueur dont c'est le tour retourne la première carte de sa pioche et la pose face visible, devant sa pioche, sur la table. C'est ensuite immédiatement au tour de son voisin de gauche. Chaque carte piochée doit être posée de manière à parfaitement recouvrir la dernière carte retournée par ce joueur. Chaque joueur aura donc devant lui, entre la sonnette et sa pioche, une pile de défausse dont seule la carte supérieure sera visible.

De quelle manière doit-on retourner la carte ?

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 sera rapide, plus le joueur verra la face de la carte rapidement.



Quant faut-il taper sur la sonnette ?

Il y a des cartes avec des fruits et des cartes avec des animaux. Sur les cartes Fruit, il y a différentes combinaisons de bananes, de prunes, de fraises et de citrons. Sur les cartes avec des animaux, il y a un éléphant, un singe ou un cochon. Il faut taper sur la sonnette lorsque, sur les cartes de tous les joueurs, l'une des 4 configurations suivantes se présente :

- 1) Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a sur la table deux **cartes Fruit identiques**.



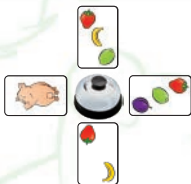
- 2) Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a sur la table un éléphant et qu'il n'y a que des bananes, des prunes et/ou des citrons mais **pas de fraises**.



- 3) Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a sur la table un singe et qu'il n'y a que des bananes, des prunes et/ou des fraises mais **pas de citrons**.



- 4) Il faut taper sur la sonnette dès qu'il y a un cochon sur la table.



Il faut être le plus rapide !

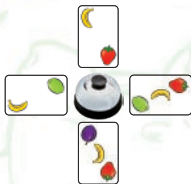
Le premier joueur qui tape sur la sonnette lorsque l'une des combinaisons de cartes décrites ci-dessus se trouve sur la table, termine une manche et gagne tous les paquets de défausse. Il place ces cartes, face cachée, sous sa pioche et commence une nouvelle manche en retournant la première carte de sa pioche.

Attention : Les mains des joueurs ne doivent pas se trouver trop près de la sonnette. Au cours du jeu, elles doivent toujours se trouver sur la table, à côté de la pioche du joueur.

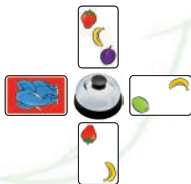
Taper sur la sonnette au mauvais moment

On ne doit pas taper sur la sonnette lorsqu'il n'y a que des cartes Fruit différentes ou lorsqu'il y a un animal et des fruits qu'il n'aime pas.

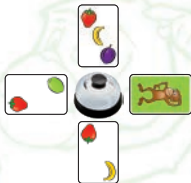
- 1) **Exemple** : Il n'y a que des cartes Fruit différentes.



- 2) **Exemple** : Il y a un éléphant et des fraises : les éléphants n'aiment pas les fraises.



- 3) **Exemple** : Il y a un singe et des citrons. Les singes n'aiment pas les citrons.



4) Exemple : Il ne faut pas non plus taper sur la sonnette lorsqu'il y a un éléphant et un singe et, en même temps, des fraises et des citrons.



Attention : Si une partie des cartes retournées permet de taper sur la sonnette, et qu'une autre partie ne le permet pas, il n'est pas permis de taper sur la sonnette.

Par exemple, s'il y a un singe, un citron et 2 cartes Fruit identiques, il ne faut pas taper sur la sonnette. S'il y a un éléphant, une fraise et un cochon, il ne faut pas non plus taper sur la sonnette.

Désolé !

Si un joueur tape sur la sonnette au mauvais moment, il doit placer les cartes de son paquet de défausse sous la sonnette. Les autres joueurs conservent leur paquet de défausse. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche.



Lorsqu'un joueur remporte une manche, il ne place pas que les paquets de défausse de ses adversaires sous sa pioche. Il récupère aussi les cartes qui se trouvent sous la sonnette à ce moment-là.

Exception : si un joueur remporte une manche et qu'il avait précédemment placé des cartes sous la sonnette, il ne récupère que sa propre défausse et les cartes qui se trouvent sous la sonnette.

... et 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.

Attention : un joueur est également éliminé s'il tape deux fois de suite au mauvais moment sur la sonnette. Dans ce cas, il doit mettre toutes ses cartes sous la sonnette.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus que 2 joueurs en course. Ils jouent alors la manche jusqu'à ce que l'un d'eux remporte les paquets de défausse. On applique, de plus, une règle spéciale : si l'un des deux joueurs tape sur la sonnette au mauvais moment, son adversaire gagne immédiatement les paquets de défausse et le jeu est terminé. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de cartes.

Les joueurs peuvent aussi se mettre d'accord pour jouer jusqu'à ce que l'un d'entre eux gagne toutes les cartes.



Avez-vous des questions?
Contactez-nous, nous vous aiderons volontiers :

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, 2005, 2010 Version 2.0