



HALLI GALLI



EXtreme



IL GIOCO DEL CAMPANELLO

di Haim Shafir

Illustrazioni: Oliver Freudenreich

Giocatori: 2-6 persone

Età: a partire da 8 anni

Durata: ca. 20 minuti

Contenuto: 72 carte da gioco

(64 carte raffiguranti frutti, 3 carte raffiguranti scimmie,
3 carte raffiguranti elefanti, 2 carte raffiguranti maiali)

1 campanello

Idea del gioco

L'elefante, la scimmia ed il maiale perlustrano la foresta vergine alla ricerca di prelibate ghiottonerie. I giocatori sono loro d'aiuto. A turno ognuno di loro scopre una carta. Sempre quando due carte con lo stesso frutto oppure una bestia ed il suo frutto preferito vengono scoperte, i giocatori devono lanciarsi sul campanello. Chi per primo lo suona, prende tutti i mazzetti scoperti che si trovano sul tavolo. Lo scopo di questo movimentato

gioco consiste nel racimolare il maggior numero possibile di carte.

Preparazione al gioco

Piazzare la campanella al centro del tavolo. Le carte vengono mescolate e distribuite una ad una in ugual numero ai giocatori. Se i giocatori sono cinque, inizialmente alcuni di loro riceveranno alcune carte in più degli altri, ma è irrilevante. Ogni giocatore mescola le sue carte e forma un mazzetto, che mette coperto sul tavolo davanti a sé.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Uno dopo l'altro ogni giocatore scopre la prima delle sue carte. Con queste carte forma un mazzetto di carte scoperte. Ogni nuova carta viene posta scoperta sul proprio mazzetto di carte scoperte, in modo da coprire la precedente. In questo modo ogni giocatore ha davanti a sé, tra il mazzetto di carte coperte ed il campanello, il proprio mazzetto di carte scoperte. Il giocatore seguente è quello che si trova alla sua sinistra.

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 prima ognuno riesce a vedere la propria carta.



Quando si suona il campanello?

Esistono carte raffiguranti frutti e carte raffiguranti bestie. Sulle carte dei frutti sono raffigurati banane, prugne, fragole e limoni in composizioni differenti. Sulle carte delle bestie è raffigurato uno



alla volta un elefante, una scimmia ed un maiale.
Bisogna suonare il campanello quando uno dei quattro esempi seguenti corrisponde alla raffigurazione delle carte che si trovano in cima ai mazzetti scoperti dei giocatori.

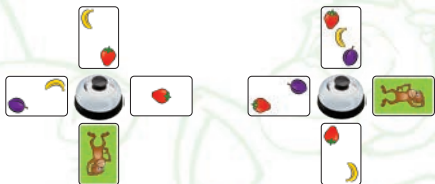
- 1) Bisogna suonare il campanello, quando compaiono **due carte identiche** in cima ai mazzetti scoperti.



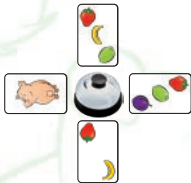
- 2) Bisogna suonare il campanello, quando compaiono la carta con un elefante e le carte con banane, prugne e/o limoni, ma **assolutamente non fragole**, in cima ai mazzetti scoperti.



- 3) Bisogna suonare il campanello, quando compaiono la carta con una scimmia e le carte con banane, prugne e/o fragole, ma **assolutamente nessun limone**, in cima ai mazzetti scoperti.



- 4) Bisogna suonare il campanello, non appena compare la carta con **un maiale** in cima ai mazzetti scoperti.



Pronti, reagire!

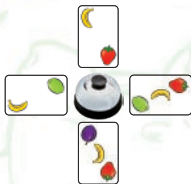
Chi suona per primo, quando sul tavolo compare uno dei quattro esempi illustrati sopra, vince un giro e prende tutti i mazzetti scoperti, che metterà coperti sotto il suo mazzetto di carte. Inizia un nuovo giro e sarà lui a ricominciare a giocare scoprendo la prima carta.

Attenzione: le mani dei giocatori non devono trovarsi troppo in prossimità del campanello. Durante il gioco devono essere vicino alle proprie carte che si trovano sul tavolo.

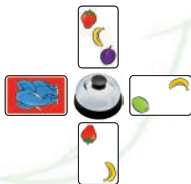
Non bisogna suonare il campanello, quando ...

Non si deve suonare il campanello quando le carte scoperte raffigurano solamente composizioni di frutti differenti oppure quando i frutti non sono graditi alle bestie.

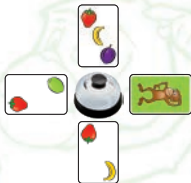
- 1) **Esempio:** Le carte scoperte raffigurano solamente frutti differenti.



- 2) **Esempio:** Le carte scoperte raffigurano un elefante e le fragole. Agli elefanti non piacciono le fragole.



- 3) **Esempio:** Le carte scoperte raffigurano una scimmia ed un limone. Alle scimmie non piacciono i limoni.



4) Esempio: *Non si deve suonare il campanello anche quando le carte scoperte raffigurano un elefante ed una scimmia e contemporaneamente fragole e limoni.*



Attenzione: se succede che per una parte delle carte scoperte si potrebbe suonare il campanello ma per l'altra parte no, allora non si deve suonarlo.

Se le carte scoperte raffigurano ad esempio una scimmia, un limone e due carte di frutti identici, non si deve suonare il campanello. Se raffigurano un elefante, una fragola ed un maiale, anche in questo caso non si deve suonare il campanello.

Sorry!

Se un giocatore suona il campanello erroneamente, allora „Sorry!“, deve mettere come punizione le carte del suo mazzetto scoperto sotto il campanello. I mazzetti scoperti degli altri giocatori



rimangono dove sono. Il giocatore che si trova alla sinistra di quello che ha commesso l'errore continua il gioco.

Quando un giocatore vince un giro, prende tutti i mazzetti scoperti unitamente a quello che al momento si trova sotto il campanello e li mette sotto al suo mazzetto.

Eccezione: se il giocatore che vince il giro aveva messo delle carte sotto il campanello, allora prende solamente il suo mazzetto scoperto unitamente alle carte che si trovano sotto il campanello.

... 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.

Attenzione: un giocatore esce dal gioco anche quando ha suonato erroneamente il campanello per due volte di seguito. In questo caso deve mettere tutte le sue carte sotto il campanello.

Fine del gioco

Il gioco termina allorché i giocatori rimasti sono solo due. Terminano ancora di giocare il turno per i mazzi scoperti. In questo caso vale una regola speciale. Se un giocatore durante l'ultimo giro suona erroneamente il campanello ("Sorry!"), l'altro riceve immediatamente i mazzi scoperti ed il gioco è finito. Vince il gioco colui il quale alla fine ha vinto più carte. Se pattuito, il gioco può protrarsi fino a quando un giocatore ha vinto tutte le carte.



Ha acquistato un vero prodotto di qualità. Dovesse ugualmente sussistere motivo di reclamo, può rivolgersi direttamente a noi. Volentieri risponderemo ad eventuali domande.

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