

HALLI GALLI

Extreme



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 Fruchtekarten, 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 Fruchtekarten 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.



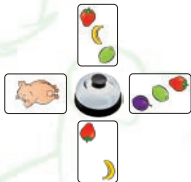
- 2) Es muss geklingelt werden, wenn ein Elefant und von den Früchten nur Banane, Pflaume und / oder Limette, aber **keine Erdbeere** zu sehen sind.



- 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!

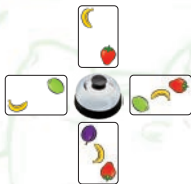
Wer zuerst klingelt, wenn eine der obigen Kartenkombinationen auf dem Tisch liegt, beendet eine Spielrunde und gewinnt alle offenen Ablagestapel. Die Karten legt er verdeckt unter seinen Kartenstapel und beginnt eine neue Runde, indem er die erste Karte aufdeckt.

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.

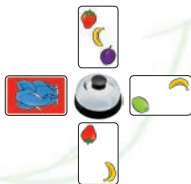
Falsch geklingelt

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

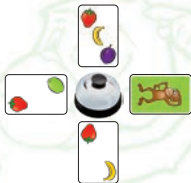
- 1) **Beispiel:** Es sind nur unterschiedliche Früchtekarten zu sehen.



- 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, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2005, 2010 Version 2.0



HALLI GALLI



EXtreme



THE FRUITY FAMILY GAME!

by Haim Shafir

Illustrations: Oliver Freudenreich

Players: 2-6

Age: 8+ years

Playing Time: approx. 20 minutes

Contents:

72 cards

(64 fruit cards, 3 monkey cards,
3 elephant cards, 2 pig cards)

1 Bell

Brief description of the game

Elephant, monkey and pig are roaming the jungle in search of fruity titbits – and the players help them. In order of play, each player turns over a card. Whenever two identical cards, or one of the animals with its particular favourite pieces of fruit, are visible on the table, all players must try to ring the bell as quickly as possible. The first player to ring the bell wins all the face-up piles.

The objective of this topsy-turvy game is to win the most cards.

Preparation

Place the bell in the center of the table. Select a dealer. Shuffle the cards and deal them out to the players evenly. If there are five players, some will have one card more than others at the beginning, but that doesn't matter. Each player shuffles his cards again and puts them in front of himself as a face-down stack.

How to Play

The youngest player starts the game. On his turn, each player turns over the top card of his stack and puts it down between his stack and the bell, face-up. It becomes the first card of that player's face-up discard pile. Then the turn to play passes clockwise at once.

When you turn over a new card, put it on your own discard pile so that it completely covers the previous card and only the topmost card of the pile is visible.

Turning over your card

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

When to ring the bell?

There are fruit cards and animal cards in



the game. The fruit cards show bananas, plums, strawberries and limes in different combinations. The animal cards show either an elephant, a monkey or a pig.

You must try to ring the bell whenever the face-up discard piles of all players form one of the following four constellations.

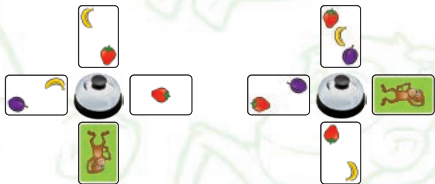
- 1) Ring the bell whenever **two identical fruit cards** are visible.



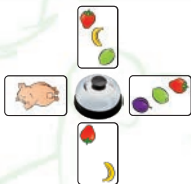
- 2) Ring the bell whenever there is an elephant visible and the fruit cards show bananas, plums or limes **but no strawberries**.



- 3) Ring the bell whenever there is a monkey visible and the fruit cards show bananas, plums or strawberries **but no limes**.



4) Ring the bell whenever there is a pig visible.



Lightning reflexes are called for!

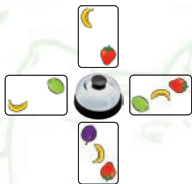
The first player to ring the bell when one of the combinations listed above is visible on the table ends a round of the game and wins all face-up discard piles. He puts the cards at the bottom of his stack face-down and starts a new round by turning over the first card.

Note: The players' hands may not remain too close to the bell during the game; rather, each player must keep his hands next to his card stack on the table.

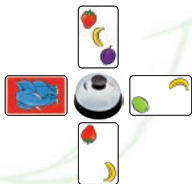
Don't ring at the wrong time!

You may not ring the bell when there are only different fruit cards visible, or when there are animals and kinds of fruit visible that these animals don't like.

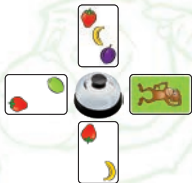
- 1) **Example:** There are only different fruit cards visible.



- 2) **Example:** There is an elephant, and there are strawberries. Elephants don't like strawberries.



- 3) **Example:** There is a monkey, and there are limes. Monkeys don't like limes.



4) Example: In this situation, you may not ring the bell, either. There are an elephant and a monkey visible, and also strawberries and limes.



Note: In cases in which some of the face-up cards would call for ringing the bell, but others forbid it, you may not ring the bell. If, for example, there are a monkey, a lime and two identical fruit cards visible, you may not ring the bell; if there is a pig, but also, say, an elephant and a strawberry, you may not ring, either.

Sorry!

When a player rings the bell at the wrong time, then – Sorry! – he must put the cards of his face-up pile under the bell. The other players' piles remain where they are. The turn to play then passes to the left-hand neighbour of the player who made the mistake.



As soon as a player has won a round, he may not only put all face-up discard piles under his stack, but also all cards currently under the bell.

Exception: If the player who wins the round had to put cards under the bell earlier, he only gets his own discard pile and the cards from under the bell.

... 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 has also lost his discard pile. Until then, he skips revealing cards, but he can still ring the bell.

Note: A player is also out of the game if he has rung the bell wrongly twice in a row. In this case, he must put all his cards under the bell.

End of the Game

The game ends when there are only two players left. Those two players finish the current round, playing until one of them wins the face-up discard pile. There is one special rule in this situation: If a player rings the bell wrongly in this final round – “Sorry!” – then the other player immediately wins the face-up discard piles and the game ends. The player who has the most cards at the end of the game wins.

If you agree to do so in advance, you can also play until one player has won all cards.



You have purchased a quality product. Should you have any reason for complaint, please do not hesitate to contact us.

Do you have any questions? We will be glad to be of help:

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



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**.



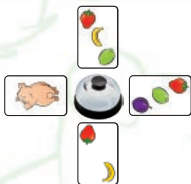
- 2) Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a sur la table un éléphant et qu'il n'y a que des bananes, des prunes et/ou des citrons mais **pas de fraises**.



- 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 !

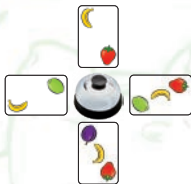
Le premier joueur qui tape sur la sonnette lorsque l'une des combinaisons de cartes décrites ci-dessus se trouve sur la table, termine une manche et gagne tous les paquets de défausse. Il place ces cartes, face cachée, sous sa pioche et commence une nouvelle manche en retournant la première carte de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

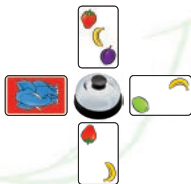
Taper sur la sonnette au mauvais moment

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.

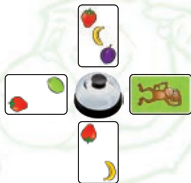
- 1) **Exemple** : Il n'y a que des cartes Fruit différentes.



- 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



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.

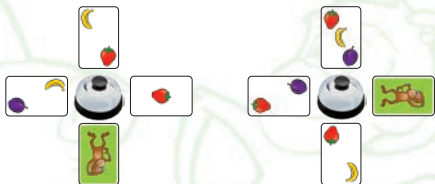
- 1) Bisogna suonare il campanello, quando compaiono **due carte identiche** in cima ai mazzetti scoperti.



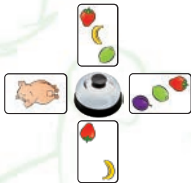
- 2) Bisogna suonare il campanello, quando compaiono la carta con un elefante e le carte con banane, prugne e/o limoni, ma **assolutamente non fragole**, in cima ai mazzetti scoperti.



- 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!

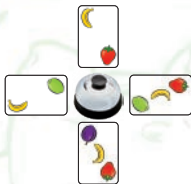
Chi suona per primo, quando sul tavolo compare uno dei quattro esempi illustrati sopra, vince un giro e prende tutti i mazzetti scoperti, che metterà coperti sotto il suo mazzetto di carte. Inizia un nuovo giro e sarà lui a ricominciare a giocare scoprendo la prima carta.

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.

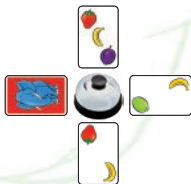
Non bisogna suonare il campanello, quando ...

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.

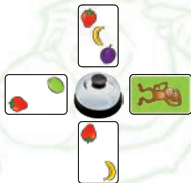
- 1) **Esempio:** Le carte scoperte raffigurano solamente frutti differenti.



- 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



HALLI GALLI



EXtreme



TÜM AİLE ÇİN BİR MEYVE ŞÖLENİ!

Tasarımcı: Haim Shafir
Grafik: Oliver Freudenreich

Oyuncu: 2–6

Yaş: 8 yaş ve üzeri

Süre: yaklaşık 20 dakika

İçindekiler: 72 kart (64 meyve kartı, 3 maymun kartı,
3 fil kartı, 2 domuz kartı)

1 zil

Oyunun Amacı

Fil, maymun ve domuz meyve atıştırma kartları bulmak için ormanda dolanırlar – ve oyuncular da onlara yardım ediyor. Her bir oyuncu sırası geldiğinde bir kart açar. Ne zaman eşleşen iki meyve kartı açılırsa veya hayvanlardan biri en sevdiği meyve ile aynı anda masada ortada açık olarak bulunursa, tüm oyuncular mümkün olduğu kadar hızlı bir şekilde zile basmalı. Zile basan ilk kişi tüm açık kartları kazanır. Bu heyecanlı oyunun amacı en fazla sayıda kartı kazanmaktır.

Hazırlık

Zil masanın ortasına yerleştirilir. Masanın yüzeyini korumak için zili bir parça bezin veya keçenin üzerine koyabilirsiniz (masanız bu koruma için size teşekkür edecektir). Kartları karıştırın ve eşit olarak oyunculara dağıtın. Eğer beş oyuncu varsa, bazıları oyunun başında diğerlerine göre fazladan birer kartı olacak, fakat bu önemli değil.

Her bir oyuncu kartlarını tekrar karıştırır ve kapalı bir deste olarak önüne koyar.

Oyun

Oyuna en küçük oyuncu başlar. Oyuncu destesinin en üstündeki kartı açarak bu kartı yine açık olarak kapalı destesi ile zil arasındaki boşluğa koyar. Bu kart bu oyuncunun açık kart destesinin ilk kartı olur. Sonra oyun saat yönünde bir sonraki oyuncuya geçer. Yeni bir kart açtığınızda, bu kartı daha önce açılmış kartı tamamen kaplayacak ve yalnızca en üstteki kart görünecek şekilde, açılmış kart destenizin üzerine koyun.



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.



Zil ne zaman çalınır?

Oyunda meyve kartları ve hayvan kartları bulunmaktadır. Meyve kartlarında farklı kombinasyonlarda muzlar, erikler, çilekler ve limonlar yer almaktadır. Hayvan kartlarında bir fil, bir maymun ya da bir domuz bulunmaktadır. Ne zaman tüm açık kartlar aşağıda gösterilen dört gruptan birini oluşturursa, zile basmaya çalışmalısınız.

- 1) Masada **iki adet eşleşen meyve kartı** görüldüğünde zile basın.



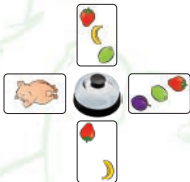
- 2) Masada bir fil açıldığında ve aynı anda üzerinde muz, erik veya limon olan – asla **çilek değil** – meyve kartları görüldüğünde zile basın.



- 3) Masada bir maymun açıldığında ve aynı anda üzerinde muz, erik veya çilek olan – asla **limon değil** – meyve kartları görüldüğünde zile basın.



- 4) Masada **bir domuz** görüldüğünde zile basın.



Şimşek hızında reflekslere ihtiyacınız var!

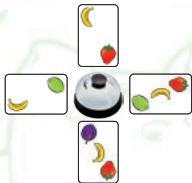
Yukarıda belirtilen kombinasyonlardan biri masada görüldüğü an zile basan ilk kişi o turu sona erdirir ve açık olan tüm kartları kazanır. Kazandığı kartları kapalı kart destesinin en altına koyar ve en üstteki kartını açarak yeni turu başlatır.

Dikkat: Oyun sırasında oyuncuların elleri zile çok yakın durmamalı, her bir oyuncu ellerini masanın üzerindeki kendilerine ait kapalı kart destesinin yanında tutmalı.

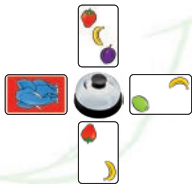
Yanlış zamanda zile basmayın!

Farklı meyve kartları açıldığında veya açılan hayvanların hoşlanmadığı meyvelerin bulunduğu kartlar açıldığında zile basmamalısınız.

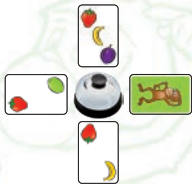
- 1) **Örnek:** Burada açık olarak yalnızca farklı meyve kartları bulunmaktadır.



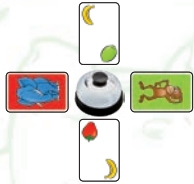
- 2) **Örnek:** Burada, bir fil ve çiçekler var. Filler çiçeklerden hoşlanmaz.



- 3) **Örnek:** Burada bir maymun ve limonlar var. Maymunlar limonlardan hoşlanmaz.



4) **Örnek:** Bu durumda da zile basmamalısınız. Çünkü açılmış kartlarda bir fil, bir maymun ve aynı zamanda çilekler ve limonlar bulunmakta.



Dikkat: Açık kartların bazıları zile basmanızı gerektirirken, bazıları bunu yasaklıyorsa, bu durumda zile basmamalısınız. Örneğin; eğer bir maymun, bir limon ve eşleşen iki meyve kartı aynı anda ortada açılmış olarak duruyorsa, zile basmamalısınız. Aynı şekilde ortada açık olarak bir domuz fakat aynı zamanda bir fil ve bir çilek bulunuyorsa da zile basmamalısınız.

Kusura bakmayın!

Eğer bir oyuncu zile yanlış zamanda basarsa, o zaman – “Üzgünüz!”– açık destesinde bulunan tüm kartları zilin altına koymalıdır. Diğer oyuncuların açık desteleri oldukları yerde kalır. O tur hatayı yapan kişinin solundaki oyuncu ile devam eder.



Bir oyuncu bir turu kazanır kazanmaz, yalnızca diğer oyuncuların açık kart destelerini değil, aynı zamanda zilin altındaki tüm açık kartları da kazanır.

İstisna: Eğer turu kazanan oyuncu o turda daha önce zilin altına kart koymak zorunda kaldıysa, yalnızca kendi açık kart destesini ve zilin altındaki kartları alabilir.

... 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.

Dikkat: Bir oyuncu aynı turda yanlışlıkla zile iki kez basarsa oyundan çıkar. Bu durumda tüm kartlarını zilin altına koyar.

Oyunun Sonu

Geriye iki oyuncu kaldığında oyun sona erer. Oyuncular tur sırasında iki kişi kalırlarsa biri açık kartları kazanana kadar o tur devam eder. Bu durumda özel bir kuralımız bulunmakta: Eğer bir oyuncu bu son turda zile yanlışlıkla basarsa – “Üzgünüz!” – o zaman diğer oyuncu açık kart destelerini o anda kazanır ve oyun sona erer. Oyunun sonunda en çok kartı olan oyuncu oyunu kazanır.

Eğer oyuna başlamadan önce karar verirseniz, yalnızca bir oyuncu tüm kartları kazanana kadar da oyuna devam edebilirsiniz.

Çeviri: N. Nur Sevenler
anne iç ve dış ticaret



Kaliteli bir ürün satın aldınız. Buna rağmen herhangi bir şikayetiniz olursa lütfen bizimle iletişime geçiniz. Başka bir sorunuz var mı? Size memnuniyetle yardımcı olabiliriz:

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

Auf die Glocke - fertig - los!



Vom Erfinder von
HALLI GALLI

