



HALLI GALLI



EXtreme



HET SPANNENDE FAMILIESPEL!

Spelers: 2 – 6 personen **Leeftijd:** vanaf 6 jaar **Duur:** ong. 20 minuten

Inhoud: 72 speelkaarten (64 vruchtenkaarten, 3 aapkaarten,
3 olifantkaarten, 2 zwijnkaarten)

1 bel

1 spelregelboekje

Spelidee

Olifant, aap en zwijn zwerven door het oerwoud op zoek naar lekkere vruchten. De spelers helpen ze daarbij. Beurtelings draait iedere speler een kaart om. Zodra twee identieke vruchtenkaarten te zien zijn, of een dier met zijn favoriete vruchten, moeten de spelers snel op de bel slaan. Wie als eerste belt, krijgt alle openliggende aflegstapels. Het doel van dit turbulente spel is het winnen van de meeste kaarten.

Spelvoorbereiding

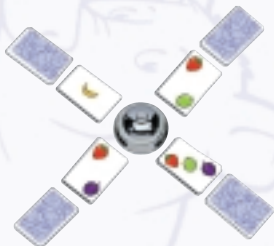
Plaats de bel goed bereikbaar in het midden van de tafel, op een doek of een lapje vilt om uw tafel te sparen. De kaarten worden geschud en gelijkmatig over de spelers verdeeld. Bij vijf spelers krijgen sommige spelers één kaart meer dan de anderen, maar dit

maakt niets uit. Iedere speler schudt zijn kaarten en vormt een stapel, die hij met de achterkant naar boven voor zich op tafel legt.

Het verdient aanbeveling om scherpe horloges of ringen af te doen, opdat niemand zich bezeert in de hitte van de strijd.

Spelverloop

De jongste speler begint. Wie aan de beurt is, draait de bovenste kaart van zijn kaartenstapel om en legt deze open voor zijn eigen stapel op tafel. Daarna is de linkerbuurman aan de beurt. Elke volgende kaart wordt zo op de eigen open aflegstapel gelegd, dat de vorige open kaart wordt bedekt en alleen de bovenste kaart zichtbaar is. Op deze wijze ontstaat voor iedere speler in de loop van het spel een open aflegstapel tussen de bel en zijn gedekte stapel.



Zo wordt omgedraaid

Om zichzelf niet te bevoordelen, moet de speler de kaart (met de afbeelding naar voren) van zich af omdraaien. Hoe sneller de beweging, des te sneller ziet hij ook zelf de open kaart.



Wanneer wordt gebeld?

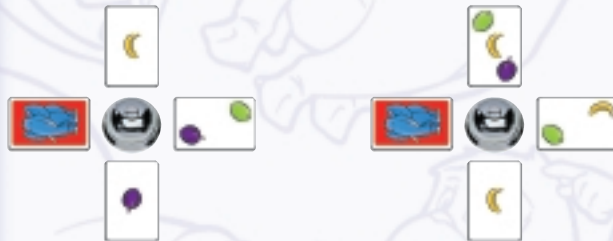
Er zijn kaarten met vruchten en kaarten met dieren. Op de vruchtenkaarten zijn bananen, pruimen, aardbeien en limoenen in verschillende combinaties afgebeeld. Op een dierenkaart staat een olifant, een aap of een zwijn.

Men moet bellen, zodra zich een van de volgende vier situaties op de open aflegstapels van alle spelers voordoet.

1) Men moet bellen, als twee **identieke vruchtenkaarten** te zien zijn.



2) Men moet bellen, als een olifant en van de vruchten alleen bananen, pruimen en/of limoenen, maar **geen aardbeien** te zien zijn.



- 3) Men moet bellen, als een aap en van de vruchten alleen bananen, pruimen en/of aardbeien, maar **geen limoenen** te zien zijn.



- 4) Men moet bellen, zodra **een zwijn** wordt neergelegd.



Snel reageren!

Wie als eerste belt als een van de bovengenoemde kaartencombinaties op tafel ligt, beëindigt de spelronde en wint alle open aflegstapels. Deze kaarten legt hij gedekt onder zijn kaartenstapel en hij begint een nieuwe ronde, door een eerste kaart om te draaien.

Attentie: de handen van de spelers mogen zich niet te dicht bij de bel bevinden. Ze moeten tijdens het spel altijd in de buurt van de eigen kaarten op tafel liggen.

Fout gebeld

Men mag niet bellen als alleen verschillende vruchtenkaarten te zien zijn, of als er vruchten liggen die de dieren niet lusten.

- 1) Voorbeeld: Er zijn alleen verschillende vruchtenkaarten te zien.



- 2) Voorbeeld: Er zijn een olifant en aardbeien te zien. Olifanten lusten geen aardbeien.



- 3) Voorbeeld: Er zijn een aap en limoenen te zien. Apen lusten geen limoenen.



- 4) Voorbeeld: Men mag ook niet bellen als een olifant en een aap te zien zijn, en tevens aardbeien en limoenen.



Attentie: als een gedeelte van de omgedraaide kaarten bellen toestaat, maar een ander gedeelte niet, dan mag men niet bellen. Zijn bijvoorbeeld een aap, een limoen en twee gelijke vruchtenkaarten te zien, dan mag men niet bellen. Zijn een olifant, een aardbei en een zwijn te zien, dan mag men ook niet bellen.

Sorry!

Als een speler ten onrechte belt, moet hij „Sorry!“ zeggen en als straf de kaarten van zijn open aflegstapel onder de bel leggen. De open aflegstapels van de medespelers blijven liggen. Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt.



Zodra een speler een spelronde heeft gewonnen, mag hij niet alleen alle open aflegstapels onder zijn stapel leggen. Hij krijgt bovendien de kaarten, die zich op dit moment onder de bel bevinden.

Uitzondering: wint een speler een spelronde terwijl hij kaarten onder de bel heeft liggen, dan krijgt hij uitsluitend zijn eigen open aflegstapel en alle kaarten onder de bel.

. . . de groeten !

Zodra een speler aan de beurt is en geen gedekte kaart meer bezit, verlaat hij het spel. Zijn open aflegstapel blijft liggen en telt mee, totdat deze door een medespeler wordt gewonnen.

Attentie: een speler verlaat eveneens het spel, als hij tweemaal op rij fout heeft gebeld. In dit geval moet hij al zijn kaarten onder de bel leggen.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra nog maar twee spelers in het spel zijn. Zij strijden tot het einde van deze ronde om de openliggende aflegstapels. Daarbij geldt de volgende regel: als een speler in de laatste ronde fout belt, krijgt zijn medespeler meteen de openliggende aflegstapels en is het spel voorbij. De winnaar is de speler, die aan het einde de meeste kaarten bezit.

De spelers kunnen ook afspreken dat ze doorspelen tot één speler alle kaarten heeft gewonnen.



U heeft een kwaliteitsproduct gekocht. Heeft u toch een klacht of opmerking, neem dan a.u.b. contact met ons op.
Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de