



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.



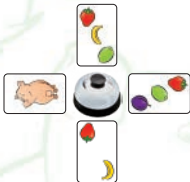
- 2) Masada bir fil açıldığında ve aynı anda üzerinde muz, erik veya limon olan – asla **çilek değil** – meyve kartları görüldüğünde zile basın.



- 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!

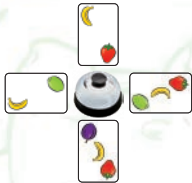
Yukarıda belirtilen kombinasyonlardan biri masada görüldüğü an zile basan ilk kişi o turu sona erdirir ve açık olan tüm kartları kazanır. Kazandığı kartları kapalı kart destesinin en altına koyar ve en üstteki kartını açarak yeni turu başlatır.

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

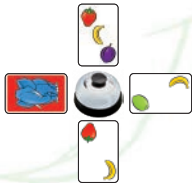
Yanlış zamanda zile basmayın!

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

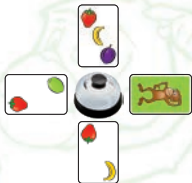
- 1) **Örnek:** Burada açık olarak yalnızca farklı meyve kartları bulunmaktadır.



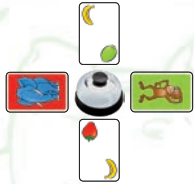
- 2) **Örnek:** Burada, bir fil ve çiçekler var. Filler çiçeklerden hoşlanmaz.



- 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