



HALLI GALLI

1002



Extreme



LE JEU DE LA SONNETTE !

Nombre de joueurs : 2 à 6 **Age :** à partir de 6 ans **Durée :** environ 20 minutes

Matériel : 72 cartes

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

1 sonnette

1 règle du jeu

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

La sonnette doit être posée au centre de la table, de manière à être accessible à tous. Il faut la poser sur un chiffon ou sur un morceau de tissu pour protéger votre table. 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.

Vous devrez peut-être retirer vos montres et vos bagues pour ne blesser personne dans le feu de l'action.

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.

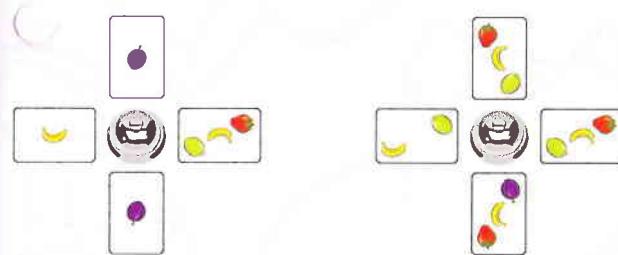


Quant faut-il taper sur la sonnette ?

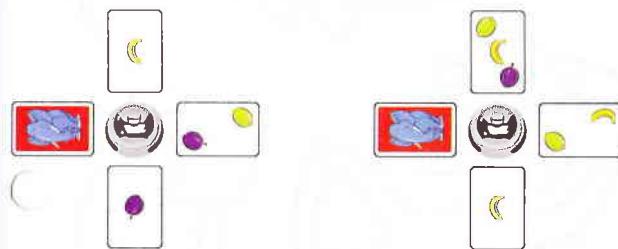
Il y a des cartes avec des fruits et des cartes avec des animaux. Sur les cartes Fruit, il y a différentes combinaisons de bananes, de prunes, de fraises et de citrons. Sur les cartes avec des animaux, il y a un

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 présentent :

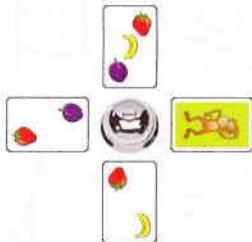
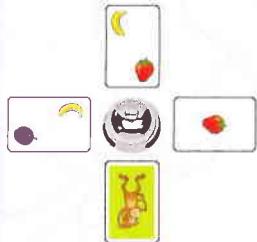
- 1) Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a sur la table deux **cartes Fruit identiques**.



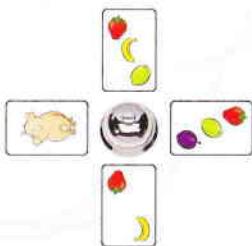
- 2) Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a sur la table un éléphant et qu'il n'y a que des bananes, des prunes et/ou des citrons mais **pas de fraises**.



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 !

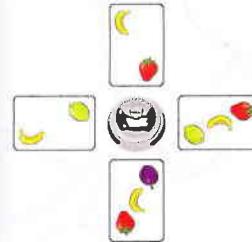
Le premier joueur, qui tape sur la sonnette lorsque l'une des combinaisons de cartes décrites ci-dessus se trouvent la table, termine une manche et gagne tous les paquets de défausse. Il place ces cartes, face cachée, sous sa pioche et commence une nouvelle manche en retournant la première carte de sa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

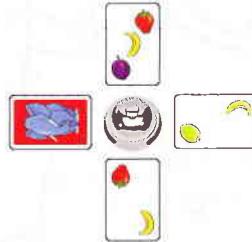
Taper sur la sonnette au mauvais moment

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.

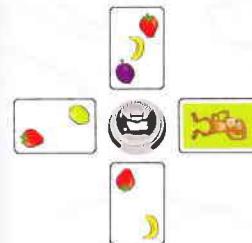
1) Exemple : Il n'y a que des cartes Fruit différentes.



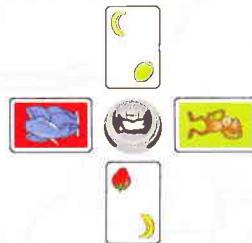
2) Exemple : Il y a un éléphant et des fraises : les éléphants n'aiment pas les fraises



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 permettent 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.



Si 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, à son tour de jeu, un joueur n'a plus de carte face cachée dans sa pioche, il est éliminé. Son paquet de défausse reste cependant devant lui et sera récupéré par le vainqueur de la manche.

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'un qu'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 tapent 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: redaktion@amigo-spiele.de

You are invited to enjoy
our other international games
for all ages:





HALLI GALLI



Extreme



DAS BRANDHEISSE FAMILIENSPIEL!

Spieler: 2- 6 Personen **Alter:** ab 6 Jahren **Dauer:** ca. 20 Minuten

Inhalt: 72 Spielkarten (64 Früchtekarten, 3 Affenkarten,
3 Elefantenkarten, 2 Schweinekarten)
1 Glocke
1 Spielanleitung

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 Früchtekarten zu sehen sind, oder ein Tier mit seinen Lieblingsfrüchten, müssen die Spieler ganz schnell auf die Glocke schlagen. Wer am schnellsten klingelt, erhält alle offen liegenden Ablagestapel. Ziel des turbulenten Spiels ist es, die meisten Karten zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Die Glocke kommt für alle gut erreichbar in die Tischmitte auf ein Tuch oder ein Stück Filz, um Ihren Tisch zu schonen. 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.

Vielleicht sollten Sie noch scharfkantige Uhren oder Ringe abnehmen, damit sich im Eifer des Gefechts keiner verletzt.

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 verdeckten 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 Bewegung, desto schneller sieht er auch selbst die offene Karte.



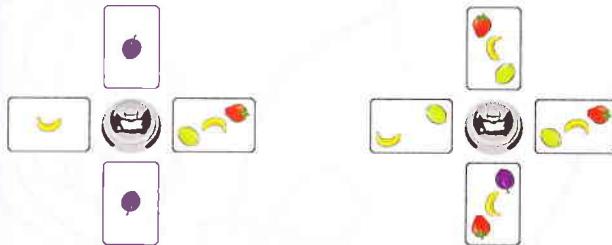
Wann wird geklingelt?

Es gibt Karten mit Früchten und Karten mit Tieren. Auf den Früchtekarten sind Bananen, Pflaumen, Erdbeeren und Limonen in

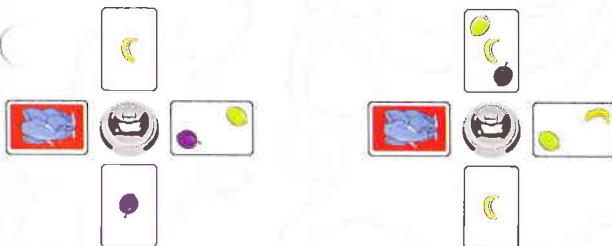
unterschiedlicher Zusammensetzung abgebildet. Auf den Tierkarten gibt es einen Elefanten, einen Affen oder ein Schwein.

Es muss geklingelt werden, sobald eines der folgenden vier Ereignisse auf den offenen Ablagestapel aller Spieler eintritt.

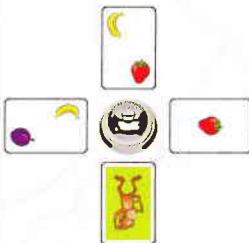
1) Es muss geklingelt werden, wenn **zwei identische Früchtekarten** zu sehen sind.



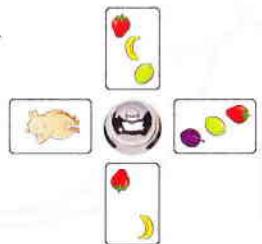
2) Es muss geklingelt werden, wenn ein Elefant und von den Früchten nur Banane, Pflaume und / oder Limone, aber **keine Erdbeere** zu sehen sind.



3) Es muss geklingelt werden, wenn ein Affe und von den Früchten nur Banane, Pflaume und / oder Erdbeere, aber **keine Limone** zu sehen sind.



4) Es muss geklingelt werden, sobald **ein Schwein** gelegt wurde.



Reaktion ist angesagt!

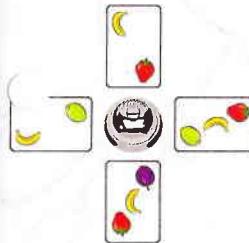
Wer zuerst klingelt, wenn eine der obigen Kartenkombinationen auf dem Tisch liegt, beendet eine Spielrunde und gewinnt alle offenen Ablagestapel. Die Karten legt er verdeckt unter seinen Kartenstapel und beginnt eine neue Runde, indem er die erste Karte aufdeckt.

Achtung: Die Hände der Spieler dürfen sich nicht zu nah an den Glocken befinden. Sie müssen während des Spiels immer in der Nähe der eigenen Karten auf dem Tisch liegen.

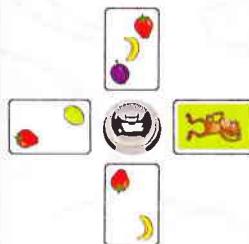
Falsch geklingelt

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

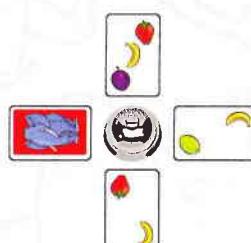
1) Beispiel: Es sind nur unterschiedliche Früchtekarten zu sehen.



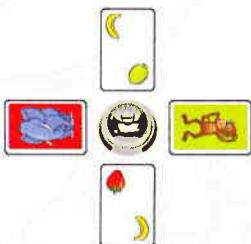
3) Beispiel: Es sind ein Affe und Limonen zu sehen. Affen mögen keine Limonen.



2) Beispiel: Es sind ein Elefant und Erdbeeren zu sehen. Elefanten mögen keine Erdbeeren.



4) Beispiel: Es darf auch nicht geklingelt werden, wenn ein Elefant und ein Affe zu sehen sind, und gleichzeitig Erdbeeren und Limonen.



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 Limone 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 Mitspieler 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!

Sobald ein Spieler an der Reihe ist und keine verdeckte Karte mehr zur Verfügung hat, scheidet er aus. Sein offener Ablagestapel bleibt aber noch liegen und zählt mit, bis er von einem Spieler gewonnen wird.

Achtung: Ein Spieler scheidet ebenfalls aus, wenn er zweimal hintereinander falsch geklingelt hat. 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 offen liegenden 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.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

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

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMV

You are invited to enjoy
our other international games
for all ages:

