

HALLI GALLI



amigo-spiele.de/01700



Auf die Glocke – fertig – los!

Ein Spiel von Haim Shafir
mit Illustrationen von Oliver Freudenreich

Spieler: 2–6

Inhalt: 56 Karten

Alter: ab 6 Jahren

1 Glocke

Dauer: ca. 15 Minuten

Kurze Spielbeschreibung

Reihum deckt jeder Spieler eine Karte auf. Sobald auf allen offenen Karten zusammen **genau fünf Früchte** einer Sorte liegen, gewinnt der Spieler, der zuerst klingelt, alle offenliegenden Ablagestapel. Ziel des Spieles ist es, **die meisten Karten** zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Die Glocke wird mitten auf den Tisch gestellt, auf ein Tuch oder ein Stück Filz, um den Tisch zu schonen. Ein Geber wird bestimmt. Die Karten werden gemischt und einzeln an die Mitspieler ausgegeben, bis alle Karten verteilt sind. Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel **verdeckt** vor sich auf den Tisch, **ohne** hineinzuschauen.

Spielablauf

Der Spieler links vom Geber beginnt. Reihum wird jeweils die oberste Karte des eigenen Kartenstapels aufgedeckt. Mit dieser Karte bildet ein Spieler seinen **offenen Ablagestapel**. Jede weitere Karte wird so auf dem offenen Ablagestapel abgelegt, dass die bisherige offene Karte abgedeckt ist und nur die oberste Karte sichtbar ist.

So wird aufgedeckt:

Um sich selbst nicht einen Vorteil zu verschaffen, wird die Karte (mit der offenen

Seite nach vorne) von sich weg umgedreht. Je schneller die Bewegung, desto schneller sieht man auch selbst die offene Karte.



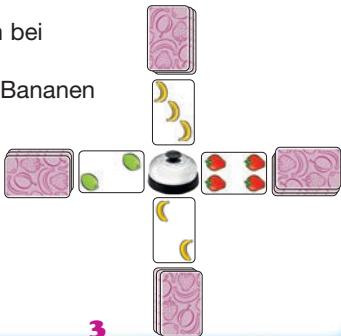
Aufdecken einer Karte

Wann wird geklingelt?

Sobald genau fünf gleiche Früchte offen auf den Ablagestapeln sichtbar sind, versucht jeder Spieler als Erster zu klingeln.

Spielsituation bei vier Spielern:

Genau fünf Bananen liegen offen.



Reaktion ist angesagt!

Wer **zuerst klingelt**, wenn genau fünf Früchte einer Sorte auf dem Tisch liegen, gewinnt alle offenen Ablagestapel. Die Karten legt er verdeckt unter seinen Kartenstapel und beginnt eine neue Runde, indem er die erste Karte aufdeckt.

... und Tschüss!

Hat ein Spieler seine letzte Karte aufgedeckt, ist er noch nicht ausgeschieden. Er bleibt noch so lange im Spiel, bis er auch seinen Ablagestapel verloren hat oder falsch klingelt. Bis dahin darf er weiterhin klingeln. Beim Aufdecken der Karten wird er übersprungen.

Sorry!

Betätigt ein Spieler die Glocke und es sind **nicht genau** fünf gleiche Früchte sichtbar, so muss er als Strafe jedem Mitspieler eine Karte von seinem verdeckten Kartenstapel abgeben.

Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind. Sie spielen die Runde um die offenliegenden Stapel noch zu Ende. Dabei gilt folgende Sonderregel. Klingelt ein Spieler fälschlich – „**Sorry!**“ –, dann bekommt sein Mitspieler alle Karten der offenliegenden Kartenstapel und das Spiel ist zu Ende. Nach Vereinbarung können die Spieler auch so lange weiterspielen, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.

Gewinner

Sieger ist derjenige Spieler, der bei Spielende die meisten Karten hat.



amigo.spiele

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spieler aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5
D-63128 Dietzenbach, www.amigo-spiele.de
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



Auf die Glocke - fertig - los!



amigo.spiele