

HALLI GALLI®



2



6



10



14



18



Das Brandheisse Familienspiel !!!

Spieler:	2 - 6	Inhalt:	56 Karten
Alter:	ab 6 Jahren		1 Glocke
			1 Spielanleitung

Kurze Spielbeschreibung

Reihum deckt jeder Spieler eine Karte auf. Sobald auf allen offenen Karten zusammen **genau 5 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 Ihren 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 Kartensapel **verdeckt** vor sich auf den Tisch, **ohne** hineinzuschauen.

SPIELVERLAUF

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:

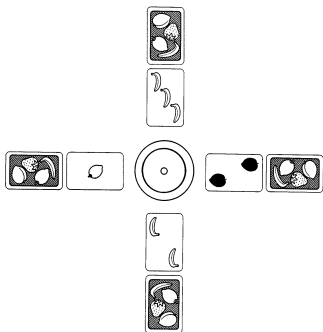
Um sich selbst nicht in einen Vorteil zu bringen, wird die Karte (mit der offenen Seite nach vorne) von sich weg umgedreht. Je schneller die Bewegung, desto schneller sieht man auch selbst die offene Karte.



Aufdecken einer Karte

Wann wird geklingelt ?

Sobald genau 5 gleiche Früchte offen auf den Ablagestapeln sichtbar sind, versucht jeder Spieler als erster zu klingeln.



Spielsituation bei 4 Spielern
Genau 5 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 !

Sobald ein Spieler 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.

Sorry !

Betätigt ein Spieler die Glocke und es sind **nicht genau** 5 gleiche Früchte sichtbar, so muß er als Strafe jedem Mitspieler eine Karte von seinem verdeckten Kartenstapel abgeben.

Ende einer Partie

Das Spiel endet, wenn nur noch 2 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 solange weiterspielen bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.

Gewinner

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



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



THE FRUITY GAME FOR THE WHOLE FAMILY

Players:	2 - 6	Contents:	56 Playing cards
Age:	6 years upward		1 Bell
			1 Instructions

Brief description of the game

Each player turns over a card in the order of play. As soon as the revealed cards show exactly 5 fruits of the same sort, the first player to ring the bell wins all of the revealed cards. The aim of the game is to win the largest number of cards.

PREPARATION

Put the bell in the middle of the table, on a cloth or a piece of felt to protect your table. Select a dealer. He shuffles the cards and deals them out to the players, one at a time until all of the cards have been used up. Each player then lays his pile of cards face down on the table in front of him, without looking at them.

THE GAME

The player to the left of the dealer starts the game. Each player turns over the top card of his pile and places it face up on the table. These cards are his revealed discard pack. Each card is placed on top of this pack in such a way that it covers the previous card and only the top card is visible.

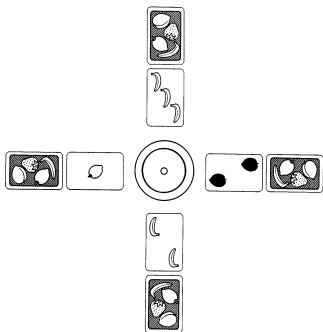
Turning over your card:

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



When do you ring the bell?

Each player must try to ring the bell first as soon as the revealed cards show exactly 5 fruits of the same type.



The situation in a game involving 4 players.
The revealed cards show exactly 5 bananas.

You need lightning reflexes!

The first player to ring the bell when the revealed cards show exactly 5 fruits of the same sort wins all of the open discard packs.

He then puts these cards face down under his pack and starts a new round by turning over the first card.

... goodbye!

When a player has run out of cards he must drop out of the game.

His open discard pack stays on the table, however, until it is picked up by the player who wins the round.

Sorry!

If a player rings the bell by mistake, and the revealed cards do not show exactly 5 fruits of the same type, he must give each other player one card from his concealed pack as a penalty.

END OF THE ROUND

The game is over when only 2 players are left in the round. They continue to play until one of them wins the revealed discard packs. There is a special ruling for this situation: if a player rings "Sorry!" by mistake, his opponent wins all of the cards in the revealed discard packs and the game is over. The players may continue until one of them wins all of the cards if they wish, however.

WINNER

The player who is holding the largest number of cards at the end of the round is the winner.



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



UN JEU QUI PASSIONNERA TOUTE LA FAMILLE!

Nombre
de joueurs: de 2 à 6
Age: à partir de 6 ans

Contenu: 56 cartes
1 cloche
1 règle du jeu

Brève description du jeu

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès que 5 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, le joueur qui sonne le premier gagne tous les tas de cartes laissés ouverts.

Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

Préparation du jeu

La cloche est placée au milieu de la table, sur un chiffon ou un morceau de feutre afin de protéger votre table. Un donneur est choisi. Les cartes doivent d'abord être mélangées puis distribuées une à une à chaque joueur jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. Chaque joueur pose son tas de cartes à l'envers devant lui, sans le regarder.

Déroulement du jeu

Le joueur se trouvant à la gauche de celui qui a distribué commence. Chacun retourne à tour de rôle la première carte de son tas et forme avec cette carte un deuxième tas ouvert. Les cartes suivantes sont déposées sur ce nouveau tas de façon à ce que seule la dernière carte soit visible.

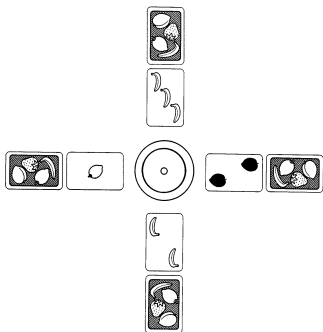
Comment retourner les cartes:

Afin de ne pas s'avantager soi-même, les cartes doivent être retournées du haut vers le bas. Plus le mouvement est rapide, plus le joueur concerné voit rapidement sa propre carte.



Excusez-moi!

Si un joueur sonne alors qu'il n'y a pas 5 fruits de la même sorte, il doit donner à chaque joueur une carte de son tas fermé pour s'excuser.



Quand doit-on sonner?

Dès que 5 fruits identiques apparaissent sur les tas ouverts, chaque joueur essaie de sonner en premier.

Un jeu de rapidité!

Le premier qui sonne lorsque 5 fruits de la même sorte se trouvent sur la table gagne tous les tas de cartes ouverts.

Il glisse alors ces cartes sous son premier tas (celui des cartes cachées) et commence un nouveau tour en retournant la première carte.

Au revoir!

Dès qu'un joueur ne dispose plus de cartes à retourner, il est éliminé.

Son tas ouvert reste cependant en jeu jusqu'à ce qu'un autre joueur le gagne.

Ne concerne que les finalistes!

Lorsque seuls 2 joueurs restent en jeu et que l'un d'eux sonne par erreur, l'autre joueur gagne en prime les deux tas ouverts en plus de la carte d'excuse.
(Cette règle est aussi valable lorsque l'on joue à deux).



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, MCMXCVIII



HET SUPEROPWINDENDE FAMILIESPEL!!!

Spelers:	2 - 6	Inhoud:	56 kaarten
Leeftijd:	vanaf 6 jaar		1 klok
			1 spelhandleiding

Korte spelbeschrijving

Om beurten draait iedere speler een kaart om. Zodra op alle open kaarten in totaal exact 5 vruchten van dezelfde soort te zien zijn, wint de speler die het eerste belt alle open liggende stapels weggelegde kaarten. Doel van het spel is het, de meeste kaarten te winnen.

SPELVOORBEREIDING

De klok wordt midden op tafel gezet, op een doek of op een stuk vilt, zodat de tafel niet beschadigd wordt. Er wordt een gever aangewezen die de kaarten schudt en één voor één aan de spelers uitdeelt, totdat alle kaarten op zijn. Iedere speler legt zijn stapel kaarten omgekeerd voor zich op tafel, zonder op de kaarten te kijken.

SPELVERLOOP

De speler links van de geveer begint. Om beurten wordt iedere keer de bovenste kaart van de eigen stapel kaarten omgedraaid. Met deze kaart vormt een speler zijn open stapel weggelegde kaarten. Iedere volgende kaart wordt zodanig op de open stapel weggelegde kaarten gelegd, dat de vorige open kaart bedekt is en alleen de bovenste kaart zichtbaar is.

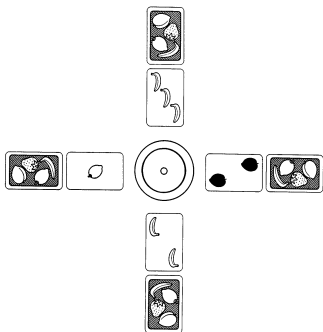
Zo wordt omgedraaid:

Teneinde jezelf niet te bevoordelen wordt de kaart (met de open zijde naar voren) van je af omgedraaid. Hoe sneller de beweging, des te sneller ziet men ook zelf de open kaart.



Wanneer wordt er gebeld?

Zodra exact 5 vruchten van dezelfde soort open op de stapels weggelegde kaarten zichtbaar zijn, probeert iedere speler als eerste te bellen.



Spelsituatie bij 4 spelers.

Exact 5 bananen liggen open.

Reactievermogen is belangrijk!

Wie het eerst belt, wanneer vijf vruchten van dezelfde soort op tafel liggen, wint alle open stapels weggelegde kaarten.

De kaarten legt hij omgekeerd onder zijn stapels kaarten en hij begint een nieuwe ronde, door de eerste kaart om te draaien.

...en tot ziens!

Zodra een speler geen omgekeerde kaart meer tot zijn beschikking heeft, valt hij af.

Zijn open stapel weggelegde kaarten blijft echter nog liggen en telt mee, totdat deze stapel door een speler gewonnen wordt.

Sorry!

Wanneer een speler belt en er zijn niet exact 5 vruchten van dezelfde soort zichtbaar, dan moet hij voor straf iedere medespeler één kaart van zijn omgekeerde stapel kaarten geven.

EINDE SPEL

Het spel is ten einde wanneer nog 2 spelers in het spel zijn. Ze spelen de ronde om de open liggende stapels nog uit. Daarbij geldt de volgende bijzondere regel. Wanneer een speler ten onrechte belt ("Sorry!"), dan krijgt zijn medespeler alle kaarten van de open liggende stapels kaarten en het spel is ten einde. Ook is het mogelijk dat na overleg de spelers net zo lang doorgaan totdat een speler alle kaarten gewonnen heeft.

WINNAAR

Winnaar is de speler die bij het einde van het spel de meeste kaarten heeft.



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, MCMXCVIII



IL GIOCO PER TUTTA LA FAMIGLIA!

Giocatori: 2 - 6

Contenuto: 56 carte

Età: a partire da 6 anni

1 campanello

1 istruzioni del
gioco

Breve descrizione del gioco

Uno dopo l'altro ogni giocatore scopre una carta. Non appena tra tutte le carte scoperte ci sono esattamente 5 frutti dello stesso tipo, il giocatore che per primo suona il campanello vince tutte le carte.

Preparazione al gioco

Il campanello viene messo in mezzo al tavolo, su un tovagliolo o un panno, per proteggere il tavolo. Le carte vengono mescolate e date una a una ai giocatori. Ogni giocatore mette le sue carte coperte sul tavolo davanti a sé, senza guardare.

Come si gioca

Inizia il giocatore a sinistra del distributore della carta. Uno dopo l'altro ognuno scopre la prima delle sue carte. Con queste carte forma un mazzetto di carte scoperte. Ogni nuova carta scoperta viene posta sul mazzetto in modo da coprire la precedente.

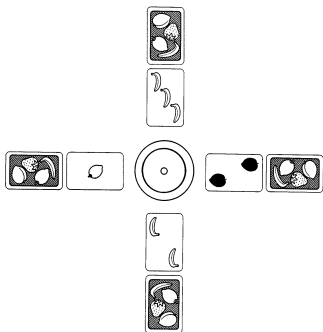
Come si scopre una carta

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 più veloce ognuno riesce a vedere la propria carta.



Quando si suona il campanello?

Non appena 5 frutti uguali si trovano sui mazzetti, ogni giocatore cerca di suonare per primo.



Pronti reagire!

Chi suona per primo quando ci sono cinque frutti dello stesso tipo sul tavolo, vince tutti i mazzetti, che metterà coperti sotto alle sue altre carte scoperte e ricomincerà a giocare scoprendo la prima carta.

... e addio!

Quando un giocatore finisce il suo mazzetto di carte coperte esce dal gioco. Il suo mazzetto scoperto rimane però sul tavolo e conta come gli altri sino a quando un giocatore lo vince.

Sorry !

Se un giocatore suona il campanello senza che ci siano ancora i 5 frutti sul tavolo, deve dare come punizione ad ogni giocatore una carta del suo mazzo coperto.

Sorry, finale !

Se sono rimasti in gioco solamente due giocatori e uno suona erroneamente il campanello, l'altro riceve i due mazzi scoperti. (Questa regola vale anche quando si gioca in due)

Vicitore

Vince il gioco colui che ha vinto tutte le carte.



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, MCMXCVIII

