



# 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.

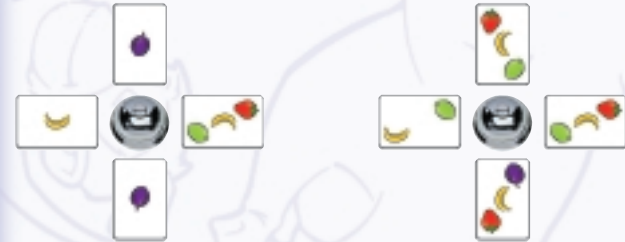


### Wann wird geklingelt?

Es gibt Karten mit Früchten und Karten mit Tieren. Auf den Fruchtekarten 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 Ablagestapeln aller Spieler eintritt.

- 1) Es muss geklingelt werden, wenn **zwei identische Fruchtekarten** 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 der Glocke 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.  
2) Beispiel: Es sind ein Elefant und Erdbeeren zu sehen. Elefanten mögen keine Erdbeeren.



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



# HALLI GALLI



# Extreme



## THE FRUITY FAMILY GAME!

**Players:** 2-6

**Age:** 6+ years

**Playing Time:** approx. 20 minutes

**Contents:** 72 cards

(64 fruit cards, 3 monkey cards,  
3 elephant cards, 2 pig cards)

1 Bell

1 Rules booklet

## Idea of the Game

Elephant, monkey and pig are roaming the jungle in search of fruity titbits – and the players help them. In order of play, each player turns over a card. Whenever two identical cards, or one of the animals with its particular favourite pieces of fruit, are visible on the table, all players must try to ring the bell as quickly as possible. The first player to ring the bell wins all the face-up piles. The objective of this topsy-turvy game is to win the most cards.

## Preparation

Put the bell in the centre of the table within easy reach of all players, preferably on a piece of cloth or felt (your table will thank you for the protection). Shuffle the cards and deal them out to the players evenly. If there are five players, some will have one card more than others at



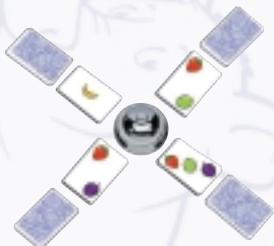
the beginning, but that doesn't matter. Each player shuffles his cards again and puts them in front of himself as a face-down stack.

All players should take off sharp-edged watches or rings before the game, to make sure nobody gets hurt in the heat of battle.

## How to Play

The youngest player starts the game. On his turn, each player turns over the top card of his stack and puts it down between his stack and the bell, face-up. It becomes the first card of that player's face-up discard pile. Then the turn to play passes clockwise at once.

When you turn over a new card, put it on your own discard pile so that it completely covers the previous card and only the topmost card of the pile is visible.



### Turning over your card

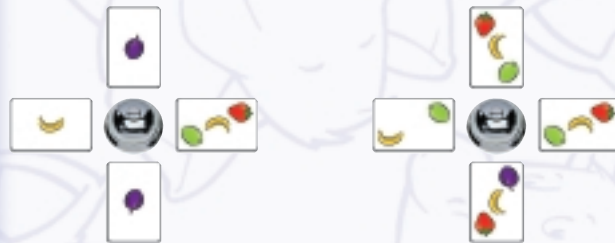
Turn the card over facing away from you, to ensure that you do not have the unfair advantage to see the card before the other players do. The faster you turn over the card, the sooner you will also see it yourself.



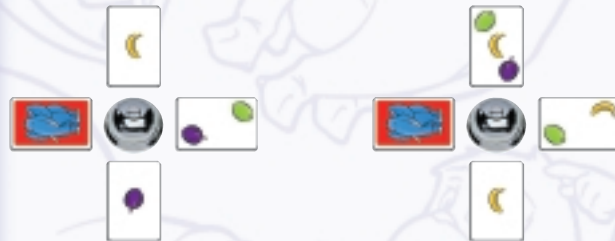
### When to ring the bell?

There are fruit cards and animal cards in the game. The fruit cards show bananas, plums, strawberries and limes in different combinations. The animal cards show either an elephant, a monkey or a pig. You must try to ring the bell whenever the face-up discard piles of all players form one of the following four constellations.

1) Ring the bell whenever **two identical fruit cards** are visible.



2) Ring the bell whenever there is an elephant visible and the fruit cards show bananas, plums or limes but **no strawberries**.



- 3) Ring the bell whenever there is a monkey visible and the fruit cards show bananas, plums or strawberries but **no limes**.



- 4) Ring the bell whenever there is a **pig** visible.



### Lightning reflexes are called for!

The first player to ring the bell when one of the combinations listed above is visible on the table ends a round of the game and wins all face-up discard piles. He puts the cards at the bottom of his stack face-down and starts a new round by turning over the first card.

**Note:** The players' hands may not remain too close to the bell during the game; rather, each player must keep his hands next to his card stack on the table.

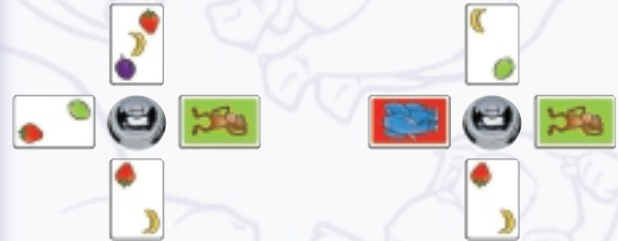
### Don't ring at the wrong time!

You may not ring the bell when there are only different fruit cards visible, or when there are animals and kinds of fruit visible that these animals don't like.

- 1) Example: There are only different fruit cards visible. 2) Example: There is an elephant, and there are strawberries. Elephants don't like strawberries.



- 3) Example: There is a monkey, and there are limes. Monkeys don't like limes. 4) Example: In this situation, you may not ring the bell, either. There are an elephant and a monkey visible, and also strawberries and limes.



**Note:** In cases in which some of the face-up cards would call for ringing the bell, but others forbid it, you may not ring the bell. If, for example, there are a monkey, a lime and two identical fruit cards visible, you may not ring the bell; if there is a pig, but also, say, an elephant and a strawberry, you may not ring, either.

## Sorry!

When a player rings the bell at the wrong time, then – Sorry! – he must put the cards of his face-up pile under the bell. The other players' piles remain where they are. The turn to play then passes to the left-hand neighbour of the player who made the mistake.



As soon as a player has won a round, he may not only put all face-up discard piles under his stack, but also all cards currently under the bell.

**Exception:** If the player who wins the round had to put cards under the bell earlier, he only gets his own discard pile and the cards from under the bell.

. . . Good bye!

When it's a player's turn and he has no face-down card left in his stack, he is out of the game. His face-up discard pile remains in play, however, and counts for the constellations until won by another player.

**Note:** A player is also out of the game if he has rung the bell wrongly twice in a row. In this case, he must put all his cards under the bell.

## End of the Game

The game ends when there are only two players left. Those two players finish the current round, playing until one of them wins the face-up discard pile. There is one special rule in this situation: If a player rings the bell wrongly in this final round – "Sorry!" – then the other player immediately wins the face-up discard piles and the game ends. The player who has the most cards at the end of the game wins.

If you agree to do so in advance, you can also play until one player has won all cards.



You have purchased a quality product. Should you have any reason for complaint, please do not hesitate to contact us.  
Do you have any questions? We will be glad to be of help:

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



# HALLI GALLI



# 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.

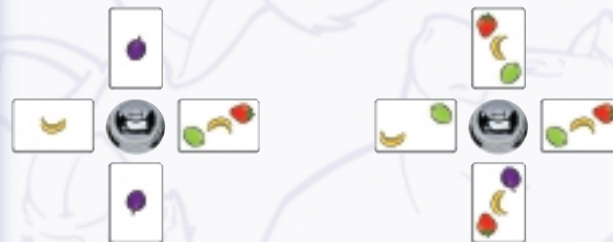


Quant faut-il taper sur la sonnette ?

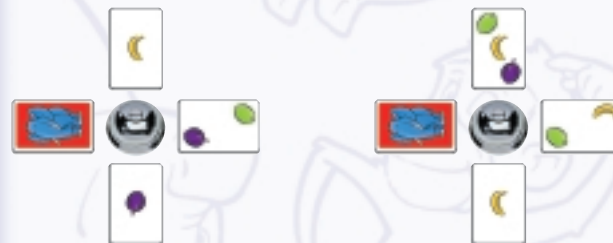
Il y a des cartes avec des fruits et des cartes avec des animaux. Sur les cartes Fruit, il y a différentes combinaisons de bananes, de prunes, de fraises et de citrons. Sur les cartes avec des animaux, il y a un

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.

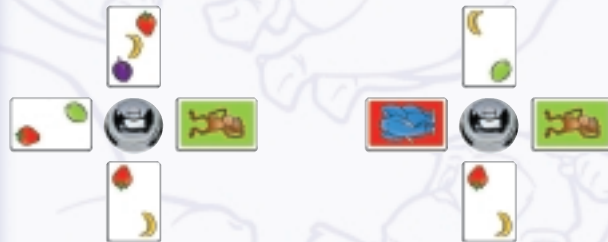
## Taper sur la sonnette au mauvais moment

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.



Lorsqu'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 tape 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.



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



# 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

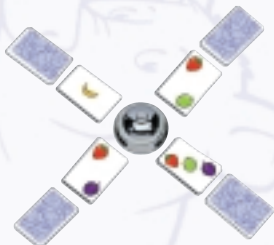
Plaats de bel goed bereikbaar in het midden van de tafel, op een doek of een lapje vilt om uw tafel te sparen. De kaarten worden geschud en gelijkmatig over de spelers verdeeld. Bij vijf spelers krijgen sommige spelers één kaart meer dan de anderen, maar dit

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?

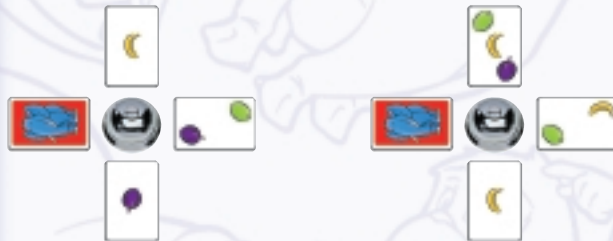
Er zijn kaarten met vruchten en kaarten met dieren. Op de vruchtenkaarten zijn bananen, pruimen, aardbeien en limoenen in verschillende combinaties afgebeeld. Op een dierenkaart staat een olifant, een aap of een zwijn.

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



# HALLI GALLI



# EXtreme



## IL GIOCO DEL CAMPANELLO

**Giocatori:** 2- 6 persone    **Età:** a partire da 6 anni    **Durata:** ca. 20 minuti

**Contenuto:** 72 carte da gioco (64 carte raffiguranti frutti, 3 carte raffiguranti scimmie,  
3 carte raffiguranti elefanti, 2 carte raffiguranti maiali)

- 1 campanello
- 1 istruzioni del gioco

## Idea del gioco

L'elefante, la scimmia ed il maiale perlustrano la foresta vergine alla ricerca di prelibate ghiottonerie. I giocatori sono loro d'aiuto. A turno ognuno di loro scopre una carta. Sempre quando due carte con lo stesso frutto oppure una bestia ed il suo frutto preferito vengono scoperte, i giocatori devono lanciarsi sul campanello. Chi per primo lo suona, prende tutti i mazzetti scoperti che si trovano sul tavolo. Lo scopo di questo movimentato gioco consiste nel racimolare il maggior numero possibile di carte.

## Preparazione al gioco

Il campanello viene messo ben visibile in mezzo al tavolo, su un tovagliolo o un panno, per proteggere il tavolo. Le carte vengono mescolate e distribuite una ad una in ugual numero ai giocatori. Se i

giocatori sono cinque, inizialmente alcuni di loro riceveranno alcune carte in più degli altri, ma è irrilevante. Ogni giocatore mescola le sue carte e forma un mazzetto, che mette coperto sul tavolo davanti a sé. È consigliabile levare orologi o anelli, per evitare che nell'entusiasmo del gioco, qualche giocatore si ferisca.

## Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Uno dopo l'altro ogni giocatore scopre la prima delle sue carte. Con queste carte forma un mazzetto di carte scoperte. Ogni nuova carta viene posta scoperta sul proprio mazzetto di carte scoperte, in modo da coprire la precedente. In questo modo ogni giocatore ha davanti a sé, tra il mazzetto di carte coperte ed il campanello, il proprio mazzetto di carte scoperte. Il giocatore seguente è quello che si trova alla sua sinistra.



### 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 prima ognuno riesce a vedere la propria carta.

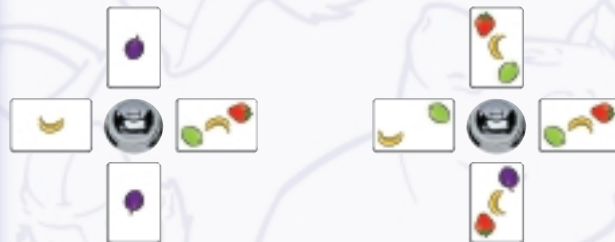


### Quando si suona il campanello?

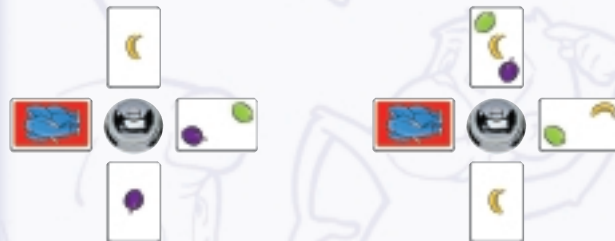
Esistono carte raffiguranti frutti e carte raffiguranti bestie. Sulle carte dei frutti sono raffigurati banane, prugne, fragole e limoni in composizioni differenti. Sulle carte delle bestie è raffigurato uno alla volta un elefante, una scimmia ed un maiale.

Bisogna suonare il campanello quando uno dei quattro esempi seguenti corrisponde alla raffigurazione delle carte che si trovano in cima ai mazzetti scoperti dei giocatori.

- 1) Bisogna suonare il campanello, quando compaiono **due carte identiche** in cima ai mazzetti scoperti.



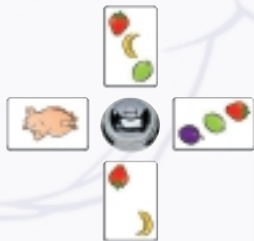
- 2) Bisogna suonare il campanello, quando compaiono la carta con un elefante e le carte con banane, prugne e/o limoni, ma **assolutamente non fragole**, in cima ai mazzetti scoperti.



- 3) Bisogna suonare il campanello, quando compaiono la carta con una scimmia e le carte con banane, prugne e/o fragole, ma **assolutamente nessun limone**, in cima ai mazzetti scoperti.



- 4) Bisogna suonare il campanello, non appena compare la carta con **un maiale** in cima ai mazzetti scoperti.



## Pronti, reagire!

Chi suona per primo, quando sul tavolo compare uno dei quattro esempi illustrati sopra, vince un giro e prende tutti i mazzetti scoperti, che metterà coperti sotto il suo mazzetto di carte. Inizia un nuovo giro e sarà lui a ricominciare a giocare scoprendo la prima carta.

**Attenzione:** le mani dei giocatori non devono trovarsi troppo in prossimità del campanello. Durante il gioco devono essere vicino alle proprie carte che si trovano sul tavolo.

## Non bisogna suonare il campanello, quando ...

Non si deve suonare il campanello quando le carte scoperte raffigurano solamente composizioni di frutti differenti oppure quando i frutti non sono graditi alle bestie.

- 1) Esempio: Le carte scoperte raffigurano solamente frutti differenti.



- 2) Esempio: Le carte scoperte raffigurano un elefante e le fragole. Agli elefanti non piacciono le fragole.



- 3) Esempio: Le carte scoperte raffigurano una scimmia ed un limone. Alle scimmie non piacciono i limoni.



- 4) Esempio: Non si deve suonare il campanello anche quando le carte scoperte raffigurano un elefante ed una scimmia e contemporaneamente fragole e limoni.



**Attenzione:** se succede che per una parte delle carte scoperte si potrebbe suonare il campanello ma per l'altra parte no, allora non si deve suonarlo.

Se le carte scoperte raffigurano ad esempio una scimmia, un limone e due carte di frutti identici, non si deve suonare il campanello. Se raffigurano un elefante, una fragola ed un maiale, anche in questo caso non si deve suonare il campanello.



## Sorry!

Se un giocatore suona il campanello erroneamente, allora „Sorry!“, deve mettere come punizione le carte del suo mazzetto scoperto sotto il campanello. I mazzetti scoperti degli altri giocatori rimangono dove sono. Il giocatore che si trova alla sinistra di quello che ha commesso l'errore continua il gioco.



Quando un giocatore vince un giro, prende tutti i mazzetti scoperti unitamente a quello che al momento si trova sotto il campanello e li mette sotto al suo mazzetto.

**Eccezione:** se il giocatore che vince il giro aveva messo delle carte sotto il campanello, allora prende solamente il suo mazzetto scoperto unitamente alle carte che si trovano sotto il campanello.

. . . 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.

**Attenzione:** un giocatore esce dal gioco anche quando ha suonato erroneamente il campanello per due volte di seguito. In questo caso deve mettere tutte le sue carte sotto il campanello.

## Fine del gioco

Il gioco termina allorché i giocatori rimasti sono solo due. Terminano ancora di giocare il turno per i mazzi scoperti. In questo caso vale una regola speciale. Se un giocatore durante l'ultimo giro suona erroneamente il campanello (“Sorry!”), l'altro riceve immediatamente i mazzi scoperti ed il gioco è finito. Vince il gioco colui il quale alla fine ha vinto più carte. Se pattuito, il gioco può protrarsi fino a quando un giocatore ha vinto tutte le carte.



Ha acquistato un vero prodotto di qualità. Dovesse ugualmente sussistere motivo di reclamo, può rivolgersi direttamente a noi. Volentieri risponderemo ad eventuali domande.

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:**





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

