



Halli Galli Junior

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

15

MINUTEN

Halli Galli Junior ist ein flottes Reaktionsspiel mit bunten Zirkusclowns für 2 bis 4 Personen ab 4 Jahren. Reihum werden Karten aufgedeckt, und sobald zwei gleichfarbige fröhliche Clowns offen liegen, schlagen alle um die Wette auf die Glocke. Wer am Ende die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr sammelt möglichst viele Clownkarten, indem ihr schneller als alle anderen auf die Glocke schlagt. Wer zum Schluss den größten Kartenstapel hat, gewinnt.

Vorbereitung

Stellt die Glocke so in die Tischmitte, dass jeder sie gut erreicht. Mischt die 56 Karten und verteilt sie möglichst gleichmäßig an alle Mitspieler. Jeder legt seine Karten verdeckt als Nachziehstapel vor sich ab.

So spielt ihr

- 1 Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte des eigenen Nachziehstapels auf und legt sie offen davor ab. So entsteht ein Ablagestapel zwischen Nachziehstapel und Glocke.
- 2 Dreh die Karte nach vorne um, damit die Mitspieler den Clown zuerst sehen.
- 3 Danach ist sofort dein linker Nachbar dran.
- 4 Sobald zwei fröhliche Clowns derselben Farbe offen liegen, schlagen alle so schnell wie möglich auf die Glocke.
- 5 Wer zuerst klingelt, nimmt alle Ablagestapel inklusive des eigenen und schiebt sie verdeckt unter seinen Nachziehstapel. Er deckt danach die erste Karte der neuen Runde auf.
- 6 Klingelt jemand falsch, gibt er jedem Mitspieler eine Karte von seinem Nachziehstapel ab.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn ein Spieler ausgeschieden ist und ein letztes Mal geklingelt wurde. Dann zählen alle ihre Karten, und wer die meisten hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt am Ende der Partie den dicksten Kartenstapel besitzen. Dafür müsst ihr aufmerksam verfolgen, welche Clowns offen auf dem Tisch liegen. Liegen zwei fröhliche Clowns in derselben Farbe aus, gewinnt derjenige alle offenen Ablagestapel, der als Erster die Glocke trifft. Traurige Clowns ohne Hut zählen dabei nicht mit und dürfen euch nicht zu einem voreiligen Schlag verleiten.

Spielmaterial

56 Karten

1 Glocke

1 Spielregel

Spielaufbau

- Stellt die Glocke in die Tischmitte, so dass alle sie gleich gut erreichen können.
- Mischt die 56 Clownkarten gründlich.
- Verteilt die Karten möglichst gleichmäßig an alle Mitspieler.
- Jeder legt seine Karten mit der Clownseite nach unten als verdeckten Nachziehstapel vor sich auf den Tisch.
- Der Platz zwischen Nachziehstapel und Glocke bleibt frei, dort entsteht später der eigene Ablagestapel.
- Legt eure Hände in die Nähe eurer eigenen Karten, nicht dicht an die Glocke.

Spielbeginn

Sobald alle ihren verdeckten Nachziehstapel vor sich liegen haben, kann es losgehen. Ein Spieler deckt seine oberste Karte auf, danach geht es im Uhrzeigersinn zum linken Nachbarn weiter. Die Quelle nennt keine Regel dafür, wer die allererste Karte aufdeckt.

Spielablauf

Karten aufdecken

Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte des eigenen Nachziehstapels und legt sie offen davor ab. Mit der Zeit wächst so zwischen deinem Nachziehstapel und der Glocke ein Ablagestapel. Dreh die Karte dabei immer nach vorne um. So sehen deine Mitspieler den Clown zuerst und du verschaffst dir keinen Vorteil. Danach ist sofort der linke Nachbar dran.

Wann geklingelt wird

Ihr deckt so lange reihum Karten auf, bis zwei fröhliche Clowns derselben Farbe offen zu sehen sind. Entscheidend sind nur die obersten, sichtbaren Karten der Ablagestapel. In diesem Moment darf jeder auf die Glocke schlagen, egal ob er gerade am Zug ist oder nicht.

Die Beute

Wer als Erster klingelt, bekommt sämtliche Ablagestapel auf dem Tisch, den eigenen eingeschlossen. Diese Karten wandern mit der Clownseite nach unten unter den eigenen Nachziehstapel. Der schnellste Spieler eröffnet anschließend die nächste Runde, indem er eine neue Karte aufdeckt.

Fröhlich oder traurig

Jede der 8 Farben hat 6 fröhliche Clowns und 1 traurigen Clown ohne Hut. Die beiden Varianten ähneln sich stark, deshalb lohnt genaues Hinsehen. Ein trauriger Clown zählt nie als Paarhälfte. Liegen zum Beispiel ein blauer trauriger und ein blauer fröhlicher Clown aus, darf noch nicht geklingelt werden. Kommt ein zweiter blauer fröhlicher Clown dazu, ist die Glocke frei, auch wenn der traurige blaue Clown weiter sichtbar ist.

Falsches Klingeln

Wer im falschen Moment schlägt, zahlt: Du gibst jedem Mitspieler eine Karte von deinem Nachziehstapel ab. Die anderen schieben diese Karte unter ihren eigenen Nachziehstapel.

Wenn die Karten ausgehen

Hast du deine letzte Karte aufgedeckt, bist du noch nicht raus. Du spielst weiter mit und darfst weiter klingeln, so lange du noch einen Ablagestapel besitzt. Beim Aufdecken wirst du allerdings übersprungen. Erst wenn auch dein Ablagestapel weg ist, scheidest du aus.

Der Spielzug

- 1 Deck die oberste Karte deines Nachziehstapels auf und dreh sie dabei nach vorne um.
- 2 Leg die Karte offen auf deinen Ablagestapel zwischen Nachziehstapel und Glocke.
- 3 Prüft alle gemeinsam, ob nun zwei fröhliche Clowns derselben Farbe offen liegen.
- 4 Falls ja: Alle schlagen auf die Glocke, der Schnellste kassiert sämtliche Ablagestapel und deckt danach die nächste Karte auf.
- 5 Falls nein: Dein linker Nachbar ist sofort an der Reihe.

Sonderregeln

- Traurige Clowns ohne Hut bilden nie ein Paar und lösen kein Klingeln aus, auch wenn sie farblich zu einem fröhlichen Clown passen.
- Über der Glocke lauern ist verboten: Eure Hände bleiben stets auf dem Tisch, gleich bei euren eigenen Karten.
- Karten werden nach vorne aufgedeckt, damit die Mitspieler den Clown zuerst sehen.
- Falsches Klingeln kostet je eine Karte an jeden Mitspieler; diese wandern unter deren Nachziehstapel.
- Wer keinen Nachziehstapel mehr hat, bleibt mit seinem Ablagestapel im Spiel und darf weiter klingeln, wird beim Aufdecken aber übersprungen.

Spielende und Gewinn

Ein Spieler scheidet aus, sobald er weder Nachzieh- noch Ablagestapel besitzt. Danach spielen die anderen noch so lange weiter, bis erneut zwei identische Clowns zu sehen sind. Der schnellste Spieler sammelt ein letztes Mal die Karten ein und beendet damit die Partie. Anschließend zählt jeder seine Karten, und wer die meisten besitzt, gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Achte auf den Hut: Nur Clowns mit Hut sind fröhlich und zählen für ein Paar.
- Behalte alle Ablagestapel gleichzeitig im Blick, nicht nur deinen eigenen.
- Lege die Hände ruhig neben deine Karten. Das ist Pflicht und verhindert Streit um zu frühes Lauern.
- Lieber einen Sekundenbruchteil warten als falsch klingeln: Jeder Fehlschlag kostet dich mehrere Karten auf einmal.
- Auch ohne Nachziehstapel lohnt volle Aufmerksamkeit, denn mit einem gewonnenen Schlag bist du sofort wieder im Spiel.

Häufige Fragen

Zählt ein trauriger Clown als Paarhälfte?

Nein. Nur zwei fröhliche Clowns derselben Farbe lösen das Klingeln aus. Ein trauriger Clown ohne Hut darf gleichzeitig sichtbar sein, ändert aber nichts.

Darf ich klingeln, wenn ich gar nicht an der Reihe bin?

Ja. Sobald zwei gleichfarbige fröhliche Clowns offen liegen, schlägt jeder Spieler so schnell wie möglich auf die Glocke, unabhängig davon, wer gerade am Zug ist.

Was passiert, wenn ich falsch geklingelt habe?

Du gibst jedem Mitspieler eine Karte von deinem Nachziehstapel ab. Die Mitspieler legen diese Karte unter ihren eigenen Nachziehstapel.

Welche Karten bekommt der schnellste Spieler?

Er gewinnt alle Ablagestapel auf dem Tisch, auch den eigenen. Die Karten kommen verdeckt unter seinen Nachziehstapel.

Wer deckt nach dem Klingeln die nächste Karte auf?

Der Spieler, der zuerst geklingelt hat. Er startet die neue Runde mit einer frisch aufgedeckten Karte.

Bin ich raus, wenn mein Nachziehstapel leer ist?

Nein. Du spielst weiter mit und darfst klingeln, so lange du noch einen Ablagestapel hast. Beim Aufdecken wirst du übersprungen. Erst wenn auch der Ablagestapel weg ist, scheidest du aus.

Wie muss ich die Karte aufdecken?

Immer nach vorne umdrehen, also von dir weg. So sehen die Mitspieler den Clown als Erste.

Dürfen die Hände über der Glocke warten?

Nein. Die Hände müssen in der Nähe der eigenen Karten auf dem Tisch liegen und dürfen sich nicht zu nah an der Glocke befinden.

Wann genau ist die Partie zu Ende?

Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, spielen die übrigen weiter, bis noch einmal zwei identische Clowns zu sehen sind. Der Schnellste kassiert diese Karten und beendet damit das Spiel.

Wer gewinnt bei gleicher Kartenzahl?

Dazu sagt die Anleitung nichts. Sie nennt nur, dass der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Autor	Haim Shafir
Erscheinungsjahr	1997
Edition / Regelstand	Version 2.1
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Regelstand Version 2.1, zuletzt geprüft am 26.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/halli-galli-junior/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/halli-galli-junior/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026