



Halli Galli

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

15

MINUTEN

Halli Galli ist ein flottes Reaktionsspiel mit Clownkarten und einer Tischglocke. Reihum deckt ihr Karten auf, und sobald zwei gleichfarbige fröhliche Clowns offen liegen, wollen alle als Erste die Glocke treffen. Traurige Clowns ohne Hut sehen fast genauso aus und sorgen für Fehlgriffe.

Spielziel

Du willst am Ende die meisten Karten vor dir haben. Dafür musst du bei den richtigen Kartenkombinationen als Schnellster die Glocke treffen.

Vorbereitung

Stellt die Glocke so in die Tischmitte, dass jeder sie gut erreicht. Mischt die 56 Karten und verteilt sie gleichmäßig. Zu dritt bekommen zwei Personen je eine Karte mehr. Jeder legt seine Karten als verdeckten Stapel mit den Clowns nach unten vor sich ab.

So spielt ihr

- 1 Wer dran ist, dreht die oberste Karte des eigenen verdeckten Stapels nach vorne um und legt sie offen davor ab.
- 2 Danach ist sofort der linke Nachbar an der Reihe.
- 3 Liegen zwei fröhliche Clowns derselben Farbe offen obenauf, schlagen alle so schnell wie möglich auf die Glocke.
- 4 Wer zuerst klingelt, nimmt sämtliche offenen Stapel und schiebt sie unter seinen eigenen verdeckten Stapel.
- 5 Der schnellste Spieler deckt danach die erste Karte der neuen Runde auf.
- 6 Wer im falschen Moment klingelt, gibt jedem Mitspieler eine Karte vom eigenen verdeckten Stapel ab.

So gewinnt ihr

Wer keine Karte mehr aufdecken kann, scheidet aus. Nach dem letzten Klingeln zählen alle ihre Karten, und wer die meisten besitzt, gewinnt.

Spielziel

Ihr sammelt Clownkarten, indem ihr schneller reagiert als alle anderen. Immer wenn zwei fröhliche Clowns gleicher Farbe offen zu sehen sind, gehört der ganze Kartenberg dem Spieler, der zuerst die Glocke trifft. Am Spielende gewinnt derjenige mit dem größten Kartenvorrat. Wer sich von den traurigen Clowns täuschen lässt, verliert dagegen Karten.

Spielmaterial

56 Clownkarten

1 Glocke

1 Spielregel

Spielaufbau

- Stellt die Glocke in die Tischmitte, so dass alle sie ohne Mühe erreichen.
- Mischt die 56 Clownkarten gründlich.
- Verteilt die Karten gleichmäßig an alle Mitspieler. Bei 3 Spielern erhalten zwei von euch je eine Karte mehr.
- Jeder stapelt seine Karten mit der Clownseite nach unten vor sich auf dem Tisch.
- Haltet eure Hände auf dem Tisch in der Nähe eurer eigenen Karten, nicht dicht an der Glocke.

Spielbeginn

Sobald alle ihren verdeckten Stapel vor sich liegen haben, beginnt einer von euch und deckt seine oberste Karte auf. Die Quelle nennt keine Regel dafür, wer den allerersten Zug macht. Danach geht es reihum nach links weiter.

Spielablauf

Die Karten

Jede Karte zeigt einen Clown. Es gibt Clowns in 8 Farben. Von jeder Farbe sind 6 Clowns fröhlich und einer traurig – dem traurigen fehlt der Hut. Der Unterschied ist klein, deshalb lohnt genaues Hinsehen.

Karten aufdecken

- 1 Bist du an der Reihe, nimmst du die oberste Karte deines verdeckten Stapels.
- 2 Du drehst sie von dir weg nach vorne um und legst sie offen vor deinem verdeckten Stapel ab.
- 3 Die Mitspieler sollen das Clownbild zuerst sehen, nicht du.
- 4 Sofort danach ist dein linker Nachbar dran.

So entsteht bei jedem von euch ein offener Stapel zwischen der Glocke und dem verdeckten Vorrat.

Wann geklingelt wird

Ihr deckt so lange nacheinander auf, bis zwei fröhliche Clowns derselben Farbe offen sichtbar sind. Dann darf und muss jeder auf die Glocke schlagen – egal, wer gerade an der Reihe war.

Beispiel aus der Anleitung: Offen liegen ein grüner, ein rosa, ein lila und ein blauer fröhlicher Clown. Noch passiert nichts. Legt jemand einen zweiten grünen fröhlichen Clown auf den blauen, sind zwei grüne fröhliche Clowns zu sehen und es muss geklingelt werden.

Die Beute

Wer zuerst geklingelt hat, gewinnt alle offenen Stapel auf dem Tisch, den eigenen eingeschlossen. Diese Karten wandern mit dem Clownbild nach unten unter den eigenen verdeckten Stapel. Anschließend eröffnet der Schnellste die nächste Runde mit einer neuen Karte.

Die traurigen Clowns

Traurige Clowns zählen nicht. Nur zwei fröhliche Clowns gleicher Farbe lösen das Klingeln aus.

Zweites Beispiel: Sichtbar sind ein gelber fröhlicher Clown, ein roter trauriger, ein blauer trauriger und ein blauer fröhlicher Clown. Noch darf niemand klingeln. Kommt ein blauer fröhlicher Clown auf den gelben, sind zwei blaue fröhliche Clowns zu sehen – jetzt wird geklingelt, auch wenn zusätzlich der blaue traurige Clown offen liegt.

Falsch geklingelt

Schlägst du zur falschen Zeit auf die Glocke, gibst du jedem Mitspieler eine Karte von deinem verdeckten Stapel. Die Empfänger schieben sie unter ihren eigenen verdeckten Stapel.

Der Spielzug

- 1 Oberste Karte vom eigenen verdeckten Stapel nehmen.
- 2 Karte nach vorne umdrehen, so dass die Mitspieler den Clown zuerst sehen.
- 3 Karte offen vor dem verdeckten Stapel ablegen.
- 4 Prüfen, ob nun zwei fröhliche Clowns gleicher Farbe offen liegen – wenn ja, klingeln alle so schnell wie möglich.
- 5 Andernfalls ist sofort der linke Nachbar an der Reihe.

Sonderregeln

- Nur zwei fröhliche Clowns derselben Farbe berechtigen zum Klingeln. Traurige Clowns ohne Hut zählen nie mit, auch nicht, wenn zusätzlich ein trauriger Clown derselben Farbe offen liegt.
- Beim Aufdecken musst du die Karte nach vorne drehen, damit die anderen das Bild zuerst sehen.
- Die Hände gehören auf den Tisch neben die eigenen Karten und dürfen nicht dicht über der Glocke lauern.
- Falsches Klingeln kostet dich je eine Karte an jeden Mitspieler.
- Klingeln darf jeder, auch wer gerade nicht an der Reihe ist.
- Bei 3 Spielern starten zwei Personen mit einer Karte mehr.

Spielende und Gewinn

Kannst du an deiner Reihe keine Karte mehr umdrehen, scheidest du aus. Die übrigen Spieler machen weiter, bis noch einmal zwei identische Clowns zu sehen sind. Der schnellste Spieler sammelt ein letztes Mal die Karten ein, damit endet das Spiel. Danach zählt jeder seine Karten, und wer die meisten hat, gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Achte auf die Hüte. Der fehlende Hut ist das einzige Merkmal, das einen traurigen von einem fröhlichen Clown unterscheidet.
- Behalte alle offenen Stapel im Blick, nicht nur deinen eigenen. Das Paar kann bei zwei beliebigen Spielern entstehen.
- Drehe deine Karte zügig und weit genug nach vorne, sonst siehst du selbst zu spät, welcher Clown erscheint.
- Lieber einmal zögern als vorschnell schlagen: Ein Fehlklingeln kostet dich mehrere Karten auf einmal.
- Lege die Hände dicht an deine eigenen Karten. Das ist Pflicht und zwingt alle zur gleichen Ausgangsposition.

Häufige Fragen

Wann genau darf ich auf die Glocke schlagen?

Nur dann, wenn zwei fröhliche Clowns derselben Farbe offen zu sehen sind. Alles andere ist ein Fehlklingeln.

Zählen traurige Clowns mit?

Nein. Ein trauriger Clown ohne Hut löst kein Klingeln aus, selbst wenn er dieselbe Farbe hat wie ein fröhlicher Clown auf dem Tisch.

Was passiert, wenn ich zur falschen Zeit klinge?

Du gibst jedem Mitspieler eine Karte von deinem verdeckten Stapel ab. Die Mitspieler legen sie unter ihren eigenen verdeckten Stapel.

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

Ja. Sobald das Paar offen liegt, versucht jeder Spieler die Glocke zu treffen, unabhängig davon, wer gerade aufgedeckt hat.

Welche Karten bekomme ich, wenn ich zuerst klinge?

Du gewinnst alle offenen Stapel auf dem Tisch, auch deinen eigenen. Sie kommen mit der Clownseite nach unten unter deinen verdeckten Stapel.

Wer deckt nach dem Klingeln die nächste Karte auf?

Der Spieler, der zuerst geklingelt hat. Er beginnt die neue Runde mit einer frischen Karte.

Warum muss ich die Karte von mir weg umdrehen?

Die Mitspieler sollen die neu aufgedeckte Seite zuerst sehen. Dadurch verschaffst du dir keinen Vorsprung beim Erkennen des Clowns.

Was passiert, wenn ich keine Karte mehr habe?

Kannst du an deiner Reihe keine Karte mehr umdrehen, scheidest du aus. Die anderen spielen weiter, bis noch einmal zwei identische Clowns sichtbar sind.

Wohin gehören meine Hände während des Spiels?

Auf den Tisch in die Nähe deiner eigenen Karten. Du darfst nicht dicht an der Glocke warten.

Wie werden die Karten zu dritt verteilt?

Alle Karten werden möglichst gleichmäßig ausgeteilt. Bei 3 Spielern starten zwei Personen mit je einer Karte mehr.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
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, zuletzt geprüft am 20.08.2026. 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/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026