HALLI GALLI

amigo-spiele.de/01700

Auf die Glocke – fertig – los!

Haim Shafir Oliver Freudenreich

ab 6 Jahren

2–6 Personen

ca. 15 Minuten

Inhalt:
56 Karten
1 Glocke

Spielidee

Reihum deckt ihr jeweils eine Karte auf. Sobald auf allen offenen Karten zusammen **genau fünf Früchte** einer Sorte zu sehen sind, müsst ihr klingeln. Wer dabei am schnellsten ist, gewinnt alle offenliegenden Karten. Ziel des Spiels ist es, **die meisten Karten** zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Stellt die Glocke in die Tischmitte. Mischt die Karten und teilt sie möglichst gleichmäßig unter euch auf. Bildet aus euren Karten jeweils einen Nachziehstapel, den ihr **verdeckt** vor euch auf den Tisch legt, **ohne** hineinzuschauen.

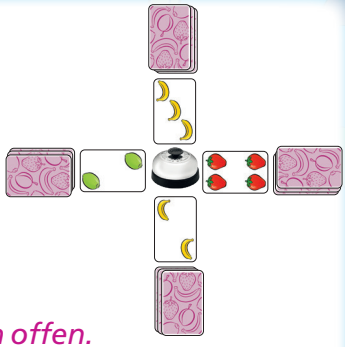
Spielablauf

Wer von euch zuletzt Obstsalat gegessen hat, beginnt. Wenn du an der Reihe bist, deckst du von deinem Nachziehstapel die oberste Karte auf und legst sie offen vor deinen Stapel auf den Tisch. Danach ist sofort die Person links von dir an der Reihe. Im Laufe des Spiels bildet ihr so jeweils einen offenen Ablagestapel zwischen euch und der Glocke.

Beim Aufdecken musst du darauf achten, dass du deine Karte nach vorne (in Richtung der Tischmitte) umdrehst. Drehe deine Karte dabei möglichst schnell um, damit ihr alle das Motiv zur gleichen Zeit sehen könnt.

Wann muss ich klingeln?

Sobald auf allen Ablagestapeln zusammen **genau fünf Früchte einer Sorte** zu sehen sind, versucht ihr alle, so schnell wie möglich zu klingeln.



***Genau fünf** Bananen liegen offen.*

Reaktion ist angesagt!

Wer von euch zuerst geklingelt hat, gewinnt alle Ablagestapel, einschließlich des eigenen.
Legt gewonnene Karten verdeckt unter euren Nachziehstapel. Wer zuletzt Karten gewonnen hat, setzt das Spiel fort und deckt die nächste Karte auf.

. . . und Tschüss!

Hast du deine letzte Karte aufgedeckt, bleibst du noch so lange im Spiel, bis du auch deinen Ablagestapel verloren oder falsch geklingelt hast. Bis dahin darfst du weiterhin klingeln. Beim Aufdecken der Karten wirst du übersprungen.

Falsch geklingelt?

Hast du im falschen Moment geklingelt, musst du als Strafe von deinem Nachziehstapel je eine Karte an die anderen abgeben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn nur noch zwei von euch im Spiel sind. Ihr spielt noch so lange weiter, bis ein letztes Mal geklingelt wurde. Dabei gilt folgende Sonderregel: Hast du fälschlicherweise geklingelt, bekommt dein Gegenüber alle Karten der offenliegenden Ablagestapel und das Spiel ist zu Ende.
Nach Vereinbarung könnt ihr auch so lange weiterspielen, bis eine Person alle Karten gewonnen hat.
Wer bei Spielende die meisten Karten hat, gewinnt. Sind das mehrere von euch, gewinnt ihr gemeinsam.

Kennt ihr auch diese Spiele?

AMIGO

amigo.spiele

Spielspaß – plastikfrei verpackt

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

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 1992, 2010, 2022

Version 3.1