

Spielanleitung: Halli Galli

Auf die Glocke – fertig – los!

Spieler: 2–6
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten
Inhalt: 56 Karten
1 Glocke
1 Spielregel

Kurze Spielbeschreibung

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

Spielablauf

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:

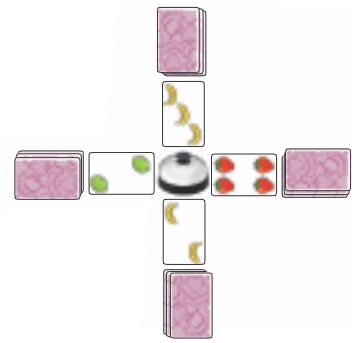
Um sich selbst nicht einen Vorteil zu verschaffen, wird die Karte (mit der offenen Seite nach vorne) von sich weg umgedreht. Je schneller die Bewegung, desto schneller sieht man auch selbst die offene Karte.



Wann wird geklingelt?

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

Spielsituation bei vier Spielern:
Genau fünf 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 fünf gleiche Früchte sichtbar, so muss er als Strafe jedem Mitspieler eine Karte von seinem verdeckten Kartenstapel abgeben.

Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind. Sie spielen die Runde um die offen liegenden Stapel noch zu Ende. Dabei gilt folgende Sonderregel. Klingelt ein Spieler fälschlich „Sorry!“ dann bekommt sein Mitspieler alle Karten der offen liegenden Kartenstapel und das Spiel ist zu Ende. Nach Vereinbarung können die Spieler auch so lange weiterspielen bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.

Gewinner

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

Viel Spaß!