

HALLI GALLI



Junior

*Hallo Freunde, ich bin Glocki!
Achtet auf meine Tipps!*

Ein Spiel von Haim Shafir
mit Illustrationen von Oliver Freudenreich

Spieler: 2–4 Personen **Inhalt:** 56 Karten
Alter: ab 4 Jahren 1 Glocke
Dauer: 15 Minuten 1 Spielregel

Spielidee

Acht verschiedenfarbige Clowns tummeln sich in der Manege. Die meisten Clowns sind fröhlich, doch einige sind sehr traurig, weil sie ihren Hut verloren haben. Immer wenn zwei identische fröhliche Clowns in der Manege zu sehen sind, musst du ganz schnell auf die Glocke schlagen und klingeln. Wer das am schnellsten kann, erhält viele Clownkarten. Wer am Schluss die meisten Clowns besitzt, gewinnt das Spiel.

Die Clownkarten

Die Clowns gibt es in acht verschiedenen Farben, von jeder Farbe sechs fröhliche Clowns und einen traurigen Clown ohne Hut. Die fröhlichen und traurigen Clowns unterscheiden sich nur wenig voneinander, deshalb musst du gut aufpassen.

Spielvorbereitung

Die Glocke kommt für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Die Karten werden gemischt und möglichst gleichmäßig an die Mitspieler verteilt.

Jeder Spieler bildet aus seinen Karten einen Nachziehstapel, den er mit der Clownseite nach unten vor sich auf den Tisch legt.

Spielablauf

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. Im Laufe des Spiels entsteht so für jeden Spieler ein Ablagestapel zwischen sei-

nem Nachziehstapel und der Glocke. Danach ist sofort dein linker Nachbar an der Reihe.

Achtung: Beim Aufdecken musst du unbedingt darauf achten, dass du die Karte nach vorne umdrehst. Den aufgedeckten Clown sollen zuerst die Mitspieler sehen.



Schnell Klingeln

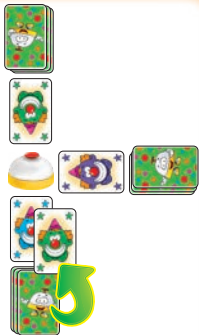
Alle Spieler decken solange nacheinander die oberste Karte von ihrem Nachziehstapel auf, bis **zwei gleichfarbige fröhliche** Clowns zu sehen sind. Wenn das passiert, muss jeder Spieler, egal ob er an der Reihe ist oder nicht, so schnell wie möglich auf die Glocke schlagen.



Wann darf ich klingeln?

Beispiel 1: Ein grüner fröhlicher Clown, ein lila fröhlicher Clown und ein blauer fröhlicher Clown sind aufgedeckt. Bis jetzt darfst du noch nicht klingeln. Du legst auf

den blauen fröhlichen Clown einen zweiten grünen fröhlichen Clown. Da jetzt zwei grüne fröhliche Clowns zu sehen sind, muss geklingelt werden.



Der Spieler, der zuerst geklingelt hat, gewinnt alle Ablagestapel, einschließlich des eigenen. Die gewonnenen Karten

kommen mit der Clownseite nach unten unter den eigenen Nachziehstapel. Der schnellste Spieler beginnt die nächste Runde, indem er eine neue Karte aufdeckt.

Achtung: Die Hände der Spieler dürfen sich nicht zu nahe an der Glocke befinden, sondern müssen immer in der Nähe der eigenen Karten auf dem Tisch liegen.

Traurige Clowns

Lass dich nicht von den traurigen Clowns verwirren, denn sie sehen den fröhlichen

Clowns sehr ähnlich. Zu schnell hast du falsch geklingelt, weil zwei Clowns der gleichen Farbe aufgedeckt wurden, jedoch einer der beiden ein trauriger Clown war.



Wann darf ich nicht klingeln?

Beispiel 2: Ein gelber fröhlicher Clown, ein blauer trauriger Clown und ein blauer fröhlicher Clown sind aufgedeckt. Bis jetzt darfst du noch nicht klingeln. Du legst auf den gelben fröhlichen Clown einen blauen fröhlichen Clown. Da jetzt zwei blaue fröhliche Clowns zu sehen sind, darf geklingelt werden, obwohl der blaue traurige Clown ebenfalls zu sehen ist.



Falsch geklingelt!

Hast du im falschen Moment auf die Glocke geschlagen, musst du von deinem Nachzieh-

stapel je eine Karte an deine Mitspieler abgeben. Die Mitspieler legen die Karte unter ihre Nachziehstapel.

Spielende

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

Bist du ausgeschieden, spielen die anderen noch so lange weiter, bis zwei identische Clowns zu sehen sind. Ein letztes Mal sammelt der schnellste Spieler seine Karten ein und beendet damit das Spiel. Jetzt zählt jeder Spieler seine Karten. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Karten.



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: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 1997, 2010
Version 2.1