

# HALLI GALLI®

## Extreme



[amigo-spiele.de/05700](http://amigo-spiele.de/05700)



### DAS WILDE SPIEL MIT DER GLOCKE!

**Spieler:** 2–6 Personen    **Alter:** ab 8 Jahren    **Dauer:** ca. 20 Minuten

**Inhalt:** 72 Spielkarten (64 Fruchtekarten, 3 Affenkarten,  
3 Elefantenkarten, 2 Schweinekarten)

1 Glocke  
1 Spielanleitung

### Spielidee

Elefant, Affe und Schwein durchstreifen den Urwald auf der Suche nach fruchtigen Leckereien. Die Spieler helfen dabei. Reihum deckt jeder Spieler eine Karte auf. Immer wenn zwei identische Fruchtekarten zu sehen sind, oder ein Tier mit seinen Lieblingsfrüchten, müssen die Spieler ganz schnell auf die Glocke schlagen. Wer am schnellsten klingelt, erhält alle offen liegenden

Ablagestapel. Ziel des turbulenten Spiels ist es, die meisten Karten zu gewinnen.

## **Spielvorbereitung**

Die Glocke wird mitten auf den Tisch gestellt. Ein Geber wird bestimmt. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Bei fünf Spielern erhalten anfangs einige Spieler eine Karte mehr als die anderen, doch das macht nichts. Jeder Spieler mischt seine Karten und bildet einen Stapel, den er mit der Rückseite nach oben vor sich auf den Tisch legt.

Vielleicht sollten Sie noch scharfkantige Uhren oder Ringe abnehmen, damit sich im Eifer des Gefechts keiner verletzt.

## **Spielablauf**

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, deckt von seinem Kartenstapel die oberste Karte auf und legt sie offen vor seinen Stapel auf den Tisch. Danach ist sofort der linke Nachbar an der Reihe. Jede weitere Karte wird so auf den eigenen offenen Ablagestapel abgelegt, dass die bishe-

rige offene Karte abgedeckt wird und nur die oberste Karte sichtbar ist. Auf diese Weise entsteht vor jedem Spieler im Laufe des Spiels zwischen der Glocke und dem verdeckten Kartenstapel ein eigener offener Kartenstapel.



### **So wird aufgedeckt**

Um sich selbst keinen Vorteil zu verschaffen, muss der Spieler die Karte (mit der offenen Seite nach vorne) von sich weg umdrehen. Je schneller die Bewegung, desto schneller sieht er auch selbst die offene Karte.



## Wann wird geklingelt?

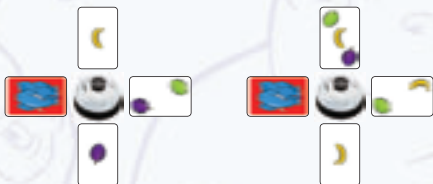
Es gibt Karten mit Früchten und Karten mit Tieren. Auf den Fruchtekarten sind Bananen, Pflaumen, Erdbeeren und Limonen in unterschiedlicher Zusammensetzung abgebildet. Auf den Tierkarten gibt es einen Elefanten, einen Affen oder ein Schwein.

Es muss geklingelt werden, sobald eines der folgenden vier Ereignisse auf den offenen Ablagestapeln aller Spieler eintritt.

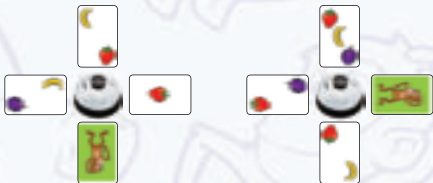
- 1) Es muss geklingelt werden, wenn **zwei identische Fruchtekarten** zu sehen sind.



- 2) Es muss geklingelt werden, wenn ein Elefant und von den Früchten nur Banane, Pflaume und / oder Limone, aber **keine Erdbeere** zu sehen sind.



- 3) Es muss geklingelt werden, wenn ein Affe und von den Früchten nur Banane, Pflaume und / oder Erdbeere, aber **keine Limone** zu sehen sind.



- 4) Es muss geklingelt werden, sobald **ein Schwein** gelegt wurde.



### **Reaktion ist angesagt!**

Wer zuerst klingelt, wenn eine der obigen Kartenkombinationen auf dem Tisch liegt, beendet eine Spielrunde und gewinnt alle offenen Ablagestapel. Die Karten legt er verdeckt unter seinen Kartenstapel und beginnt eine neue Runde, indem er die erste Karte aufdeckt.

**Achtung:** Die Hände der Spieler dürfen sich nicht zu nah an der Glocke befinden. Sie müssen während des Spiels immer in der Nähe der eigenen Karten auf dem Tisch liegen.

### **Falsch geklingelt**

Es darf nicht geklingelt werden, wenn nur unterschiedliche Früchtekarten zu sehen sind, oder wenn Früchte zu sehen sind, die die Tiere nicht mögen.

- 1) Beispiel: Es sind nur unterschiedliche Früchtearten zu sehen.



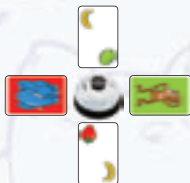
- 2) Beispiel: Es sind ein Elefant und Erdbeeren zu sehen. Elefanten mögen keine Erdbeeren.



- 3) Beispiel: Es sind ein Affe und Limonen zu sehen. Affen mögen keine Limonen.



- 4) Beispiel: Es darf auch nicht geklingelt werden, wenn ein Elefant und ein Affe zu sehen sind, und gleichzeitig Erdbeeren und Limonen.



**Achtung:** Sollte der Fall eintreten, dass ein Teil der aufgedeckten Karten ein Klingeln erlaubt und ein anderer Teil nicht, dann darf grundsätzlich nicht geklingelt werden.

Sind beispielsweise ein Affe, eine Limone und zwei identische Früchtekarten zu sehen, dann darf nicht geklingelt werden. Sind ein Elefant, eine Erdbeere und ein Schwein zu sehen, dann darf ebenfalls nicht geklingelt werden.

## Sorry!

Hat ein Spieler falsch geklingelt, dann „Sorry!“ muss er als Strafe die Karten seines offenen Stapels unter die Glocke legen. Die offenen Stapel der Mitspie-





ler bleiben liegen. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Sobald ein Spieler eine Spielrunde gewonnen hat, darf er nicht nur alle offenen Ablagestapel unter seinen Stapel legen. Er erhält zusätzlich die Karten, die sich in diesem Moment unter der Glocke befinden.

**Ausnahme:** Gewinnt ein Spieler eine Spielrunde und hat Karten unter der Glocke liegen, dann erhält er nur seinen offenen Ablagestapel und alle Karten unter der Glocke.

### **... und Tschüss!**

Sobald ein Spieler an der Reihe ist und 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.

Ein Spieler scheidet ebenfalls aus, wenn er zweimal hintereinander falsch geklingelt hat. In diesem Fall muss er alle seine Karten unter die Glocke legen.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch zwei Spieler im Spiel sind. Sie spielen die Runde um die offen liegenden Ablagestapel noch zu Ende. Dabei gilt folgende Sonderregel: Klingelt ein Spieler in der letzten Runde fälschlich „Sorry!“, dann bekommt sein Mitspieler sofort die offen liegenden Ablagestapel und das Spiel ist zu Ende. Sieger ist der Spieler, der bei Spielende die meisten Karten hat. Nach Vereinbarung können die Spieler auch so lange spielen, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.



**Mehr Spaß erleben auf:  
HalliGalli.Fanseite**

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](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMX

Version 1.1