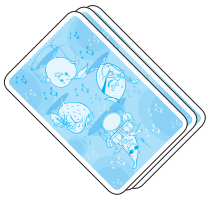
HALLI GALLI PARTY®

amigo-spiele.de/01711

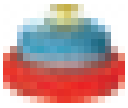
von Haim Shafir
mit Illustrationen von Franfou
Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

SPIELMATERIAL

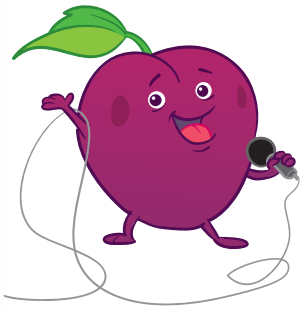
56 Spielkarten



Startaufbau für 4 Spieler



1 Glocke



SPIELIDEE

Die ***Halli Galli***-Früchte haben sich ihre Instrumente geschnappt und feiern eine Party.
Während des Spiels deckt ihr reihum Karten auf. Findet ihr zwei passende Karten, muss geklingelt werden. Wird eine der singenden Pflaumen aufgedeckt, muss ebenfalls geklingelt werden. Wer als Erster klingelt, erhält alle aufgedeckten Karten.
Derjenige von euch, der am Ende des Spiels die meisten Karten hat, gewinnt!

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten und verteilt sie möglichst gleichmäßig an alle Spieler. Jeder von euch legt seine Karten als verdeckten Nachziehstapel vor sich. Stellt die Glocke in die Mitte des Tisches.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt Geburtstag hatte, beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

In deinem Zug deckst du die oberste Karte deines Nachziehstapels auf und legst sie, für alle Spieler gut sichtbar, vor deinen Nachziehstapel. Dadurch bildet sich bei jedem von euch ein Ablagestapel vor dem Nachziehstapel, auf den auch eure weiteren Karten abgelegt werden.

Beachte: Die Karte musst du von dir weg aufdecken, sodass die anderen Spieler keinen Nachteil haben.

ES WIRD GEKLINGELT!

Auf jeder Karte ist eine musizierende ***Halli Galli***-Frucht abgebildet. Jede dieser Abbildungen hat drei Eigenschaften:

- Frucht (Limone, Banane oder Erdbeere)
- Farbe (Rot, Gelb oder Grün)
- Instrument (Schlagzeug, Saxophon oder Gitarre).

Zwei Karten haben eine Sonderfunktion: Sie zeigen eine singende Pflaume.

Es gibt zwei Situationen, in denen jeder von euch versucht, so schnell wie möglich zu klingeln:

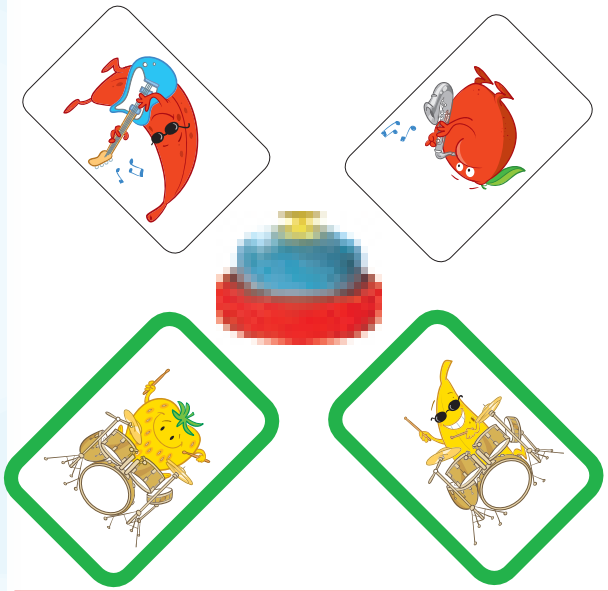
1. **Zwei der aufgedeckten Karten** stimmen in mindestens **zwei Eigenschaften** überein:

- gleiche Frucht und gleiche Farbe
- gleiches Instrument und gleiche Frucht
- gleiche Farbe und gleiches Instrument

2. Eine der **singenden Pflaumen** wurde aufgedeckt.

*Beide Karten teilen sich die Eigenschaften **Gelb** und **Banane**. Deshalb muss geklingelt werden.*

*Die beiden Karten haben die **Limone** und die **Gitarre** gemeinsam. Deshalb wird geklingelt.*



*Hier spielen zwei **gelbe** Früchte **Schlagzeug**, also muss geklingelt werden.*

*Die **singende Pflaume** wurde aufgedeckt, schnell klingeln!*

Derjenige von euch, der als Erster klingelt, erhält die Karten **aller** offenen Ablagestapel und legt sie verdeckt unter seinen Nachziehstapel. Danach deckt er eine Karte auf und beginnt damit eine neue Runde.

FALSCH GEKLINGELT?

Klingelt einer von euch, **ohne** dass eine der beiden zuvor beschriebenen Situationen eingetreten ist, muss er zur Strafe jedem Mitspieler eine Karte von seinem Nachziehstapel geben. Danach deckt der Spieler, der an der Reihe ist, die nächste Karte auf.

KEINE KARTEN MEHR?

Hat einer von euch seine letzte Karte aufgedeckt, ist er noch nicht ausgeschieden. Er bleibt noch so lange im Spiel, bis er auch seinen Ablagestapel verloren hat. Bis dahin darf er weiterhin klingeln. Beim Aufdecken der Karten wird er übersprungen.

SPIELENDE

Das Spielende wird eingeläutet, sobald nur noch zwei Spieler übrig sind. Es wird noch bis zum nächsten Klingeln weitergespielt. Hier gilt folgende Sonderregel: Klingelt einer von euch falsch, erhält der andere Spieler alle aufgedeckten Karten.
Es gewinnt derjenige, der die meisten Karten hat. Bei einem Gleichstand haben beide Spieler gewonnen.

ALTERNATIVES SPIELENDE:

Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch weiterspielen, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Besuche uns auf Facebook:
Facebook.com/amigo.spiele

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, MMXVII Version 1.0