

HALLI GALLI Twist



amigo-spiele.de/02304

Auf die Glocke – fertig – Twist!

Ein Spiel von Haim Shafir & Uri Shafir
mit Illustrationen von Marina Zlochin

Spieler:	2–4 Personen	Inhalt:	56 Karten
Alter:	ab 7 Jahren		1 Glocke
Dauer:	ca. 15 Minuten		

Spielidee

Reihum deckt ihr jeweils eine Karte auf. Sobald auf allen offenen Karten zusammen genau **fünfmal** das **gleiche Symbol** in beliebigen Farben **oder** genau **fünfmal** beliebige Symbole der **gleichen Farbe** zu sehen sind, dürft ihr klingeln. Wer dabei am schnellsten ist, gewinnt alle offenliegenden Karten. Ziel des Spiels ist es, am Ende des Spiels **am meisten Karten** zu haben.

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 und legt ihn **verdeckt** vor euch auf den Tisch, ohne hineinzuschauen.

Spielablauf

Wer von euch zuletzt eine Kerze ausgepustet 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.

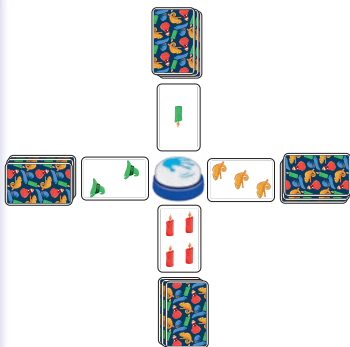
Beim Aufdecken musst du darauf achten, dass du deine Karte nach vorne (in Richtung der Glocke) umdrehst. Drehe deine Karte dabei möglichst schnell um, damit ihr alle das Motiv zur gleichen Zeit sehen könnt.



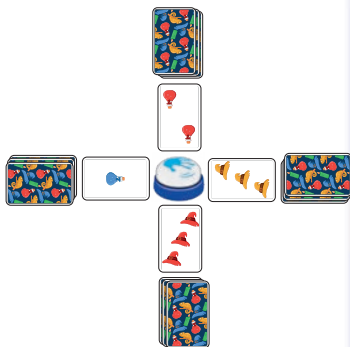
Wann darf ich klingeln?

Sobald auf allen Ablagestapeln zusammen genau **fünfmal** das **gleiche Symbol** in beliebigen Farben **oder** genau **fünfmal** beliebige Symbole der **gleichen Farbe** zu sehen sind, versucht ihr alle, so schnell wie möglich zu klingeln.

Genau fünf Kerzen liegen offen.



Genau fünf rote Symbole liegen offen.



Beachtet: Im Beispiel rechts dürft ihr regelgerecht klingeln, obwohl außer den fünf roten Symbolen auch sechs gleiche Symbole (Hüte) zu sehen sind.

Reaktion ist angesagt!

Wer von euch zuerst geklingelt hat, gewinnt alle Ablagestapel, einschließlich des eigenen.

Legt gewonnene Karten verdeckt unter euren Nachziehstapel. Wer die Karten gewonnen hat, setzt das Spiel fort und deckt die nächste Karte auf.

Falsch geklingelt?

Hast du im falschen Moment geklingelt, musst du als Strafe von deinem Nachziehstapel je eine Karte an die anderen abgeben. Danach setzt du das Spiel fort, indem du die nächste Karte aufdeckst.

... 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.

Ende des Spiels

Sind nur noch zwei von euch im Spiel, spielt ihr noch so lange weiter, bis ein letztes Mal geklingelt wird. Dabei gilt folgende Sonderregel: Hast du falsch geklingelt, bekommt dein Gegenüber alle Karten der offenliegenden Ablagestapel. Damit endet das Spiel.

Wer nun die meisten Karten hat, gewinnt. Sind das mehrere von euch, gewinnen diese Personen gemeinsam.

Als **Variante** und im **Spiel zu zweit** spielt ihr so lange, bis eine Person alle Karten gewonnen hat.



Besuche uns
auf Facebook
[amigo.spiele](https://www.facebook.com/amigo.spiele)

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach,
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de