



# HALLI GALLI

*Haim Shafir*

Spieler: 2–6 Personen

Inhalt: 56 Spielkarten

Alter: ab 6 Jahren

1 Glocke

Dauer: ca. 15 Minuten

## Spielidee

Reihum deckt jeder Spieler eine Karte auf. Sobald auf allen offenen Karten zusammen **genau fünf gleiche Motive** (also fünfmal Wendy, fünfmal Bianca, fünfmal Dixie oder fünfmal Penny) zu sehen sind, gewinnt der Spieler, der zuerst auf die Glocke gehauen hat, alle offenliegenden Ablagestapel. Ziel des Spieles ist es, die meisten Karten zu gewinnen.

## Spielvorbereitung

Die Glocke wird mitten auf den Tisch gestellt. Am besten auf ein Tuch oder ein Stück Filz, um den Tisch zu schonen. Ein Spieler mischt die Karten und gibt sie einzeln an alle Spieler aus, bis alle Karten verteilt sind. Wenn einige Spieler eine Karte mehr erhalten als andere, ist dies nicht spielentscheidend. Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel

**verdeckt** vor sich auf den Tisch, **ohne** die Karten anzuschauen. Vor Spielbeginn sollte man Ringe, Armreifen oder Uhren an den Händen bzw. Handgelenken abnehmen.

## Spielablauf

Der Spieler links vom Kartengeber 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 keinen 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.



*Aufdecken einer Karte*

## Wann wird geklingelt?

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



*Spielsituation bei vier Spielern:  
Genau fünf Wendys liegen offen.*

## Reaktion ist angesagt!

Wer **zuerst klingelt**, wenn **genau fünf gleiche Motive** 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 Mitspieler gewonnen wird.

## Sorry!

Haut ein Spieler auf die Glocke und es sind **nicht genau fünf gleiche Motive** sichtbar (beispielsweise vier oder sechs gleiche Motive), so muss er als Strafe jedem Mitspieler eine Karte von seinem verdeckten Kartenstapel abgeben. Die Strafkarten werden unter die Spielerstapel geschoben.

## Spielende

Wenn nur noch zwei Spieler übrig geblieben sind, geht das Spiel in die letzte Runde. Die beiden Spieler decken so lange Karten auf, bis einer auf die Glocke haut, also richtig klingelt (fünf gleiche Motive) oder falsch („Sorry!“)! In beiden Fällen bekommt der Spieler, der sich richtig verhalten hat, alle Karten der offenliegenden Kartenstapel und das Spiel ist zu Ende. Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn einer der beiden Spieler keine Karte mehr aufdecken kann. Sieger ist der Spieler, der bei Spielende die meisten Karten besitzt.

Nach Vereinbarung können die Spieler auch so lange weiterspielen bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.



**Erlebe die Welt von Wendy!**  
**–Jede Woche neu–**



Photos: Sabine Stuewer, Grafik: Atelier Löwentor

© 2009 – Wendy Promotions Ltd. Lizenz durch Gorian Consumer Products  
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, MMIX  
Version 1.0

