

# HALLI GALLI

## Junior



Hallo Freunde,  
ich bin Glocke!  
Achtet auf meine Tipps!

**Spieler:** 2 – 4      **Inhalt:** 54 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 Clownskarten. Wer am Schluss die meisten Clowns besitzt, gewinnt das Spiel.

2

*licher 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 offenen Kartenstapel, einschließlich des eigenen. Die gewonnenen Karten kommen mit der Clownseite nach unten unter den eigenen verdeckten Stapel. Der schnellste Spieler beginnt die nächste Runde, indem er eine neue Karte aufdeckt.

5

### Die Clownkarten

Die Clowns gibt es in 9 verschiedenen Farben, von jeder Farbe fünf 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 gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Bei drei Spielern haben zwei Spieler am Anfang je eine Karte mehr. Jeder Spieler bildet aus seinen Karten einen Stapel, den er mit der Clownseite nach unten vor sich auf den Tisch legt.

### Spielablauf

Wenn du an der Reihe bist, deckst du von deinem Kartenstapel die oberste Karte auf und legst sie offen vor deinen Stapel auf den Tisch. Danach ist sofort dein linker Nachbar

3

**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 roter trauriger 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

6

an der Reihe. Im Laufe des Spiels entsteht zwischen der Glocke und dem verdeckten Kartenstapel ein offener Kartenstapel.

**Achtung:** Beim Aufdecken musst du unbedingt darauf achten, dass du die Karte nach vorne umdrehst. Die Kartenseite, die neu aufgedeckt wird, sollen zuerst die Mitspieler sehen.



### Schnell Klingeln

Alle Spieler decken solange nacheinander die oberste Karte von ihrem verdeckten Kartenstapel auf, bis zwei farbgleiche 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 rosa fröhlicher Clown, ein lila fröh-

4

*licher Clown, ein lila fröhlicher Clown, ein lila fröhlicher Clown, ein lila fröhlicher Clown 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 verdeckten Stapel je eine Karte an deine Mitspieler abgeben. Die Mitspieler legen die Karte unter ihren verdeckten Stapel.

### Spielende

Wenn du an der Reihe bist und keine Karte mehr umdrehen kannst, musst du leider ausscheiden. Die anderen Spieler spielen noch so lange weiter, bis zwei identische Clowns zu sehen sind. Ein letztes Mal sammelt der schnellste Spieler seine Karten ein und beendet dann das Spiel. Jetzt zählt jeder Spieler seine Karten. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Karten.

Mehr Spaß erleben auf:  
[www.amigo-halligalli.de](http://www.amigo-halligalli.de)

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

7