

HALLI GALLI

Junior



von
Haim Shafir



Spieler: 2 - 4

Alter: ab 4 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt: 54 Clownkarten

1 Glocke

1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Neun 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 Clownkarten. Wer am Schluss die meisten Clowns besitzt, gewinnt das Spiel.

DIE CLOWNKARTEN

Auf jeder Karte ist ein Clown abgebildet. Die Clowns gibt es in neun 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 vier 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

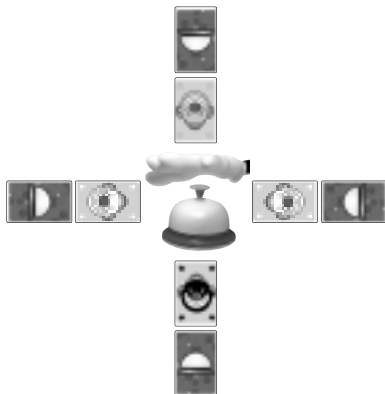
Wenn du an der Reihe bist, deckst du von deinem Kartenstapel die oberste Karte auf und legst sie offen vor deinen Stapel auf den Tisch. Danach ist sofort dein linker Nachbar an der Reihe. Auf diese Weise entsteht vor jedem Spieler im Laufe des Spiels zwischen der Glocke und dem verdeckten Kartenstapel 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. Dadurch bist du gezwungen, jede Karte ganz schnell umzudrehen, wenn du auch sehen willst, welchen Clown du gerade aufdeckst.



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.



Beispiel 1: Ein grüner fröhlicher Clown, ein rosa fröhlicher Clown, ein lila fröhlicher 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 dem 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.

Achtung: Die Hände der Spieler dürfen sich nicht zu nahe an der Glocke befinden. Sie müssen während des Spiels 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 zwar zwei Clowns der gleichen Farbe aufgedeckt wurden, jedoch einer der beiden ein trauriger Clown war.

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 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.

ENDE DES SPIELS

Wenn du an der Reihe bist und keine Karte mehr umdrehen kannst, musst du leider ausscheiden. Die anderen Spieler spielen noch solange 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.

HALLI GALLI

Junior



de
Haim Shafir



Joueurs:	de 2 à 4	Contenu:	54 cartes de clown
Age:	à partir de 4 ans		1 sonnette
Durée:	env. 15 min.		1 règle du jeu

Principe du jeu

Neuf clowns de couleurs diverses s'ébattent dans le manège. La plupart des clowns sont joyeux, mais quelques-uns sont très tristes, parce qu'ils ont perdu leur chapeau. A chaque fois que tu peux voir deux joyeux clowns identiques dans le manège, tu dois frapper la sonnette très vite et la faire sonner. Celui qui est le plus rapide en frappant, reçoit beaucoup de cartes de clown. Celui qui possède le plus grand nombre de clowns à la fin, gagne le jeu.

Les cartes de clown

Chaque carte représente un clown. Il y a des clowns en neuf couleurs différentes, de chaque couleur cinq clowns joyeux et un clown triste sans chapeau. Les clowns joyeux et tristes ne se distinguent que peu les uns des autres, c'est pourquoi tu dois bien faire attention.

Préparation du jeu

La sonnette est placée bien accessible pour tous dans le milieu de la table. Les cartes sont mélangées et distribuées aux joueurs. S'il y a quatre joueurs, deux d'entre eux tiennent chacun une carte de plus au début.

Chaque joueur forme un tas de ses cartes, qu'il met devant soi sur la table, la face du clown cachée.

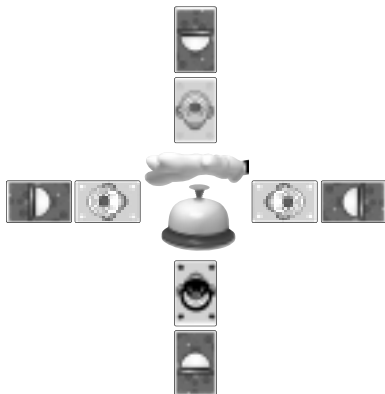
Déroulement du jeu

Si c'est ton tour, tu découvres la carte supérieure de ton tas de cartes et tu la déposes découverte devant ton tas sur la table. Après, ton voisin de gauche prend son tour immédiatement. De cette façon se produit devant chaque joueur en cours de partie un tas de cartes ouvertes entre la sonnette et le tas couvert.

Attention: En découvrant tu dois absolument faire attention à ce que tu retournes la carte vers l'avant. Ce sont d'abord les autres joueurs qui doivent voir la face de la carte qui vient d'être découverte. Ainsi tu es obligé de retourner chaque carte très vite, si tu veux voir aussi quel clown tu es en train de découvrir.



Sonner rapidement. Tous les joueurs continuent les uns après les autres à retourner la carte supérieure du tas des cartes cachées jusqu'à ce que l'on puisse voir **deux clowns joyeux de la même couleur**. Si cela arrive, il faut que chaque joueur frappe sur la sonnette aussi vite que possible, peu importe si c'est son tour ou pas.



Exemple 1: *Un clown joyeux vert, un clown joyeux rose, un clown joyeux lilas et un clown joyeux bleu ont été découverts. Tu ne dois pas encore sonner jusqu'à maintenant. Tu mets un deuxième clown joyeux vert sur le clown joyeux bleu. Comme on peut voir deux clowns joyeux verts maintenant, il faut sonner.*

Le joueur qui a sonné le premier, gagne tous les tas de cartes ouvertes, y compris son propre tas. Les cartes gagnées sont mises en dessous du propre tas des cartes cachées, la face du clown tournée vers le bas. Le joueur le plus rapide commence le prochain tour en retournant une nouvelle carte.

Attention: Les mains des joueurs ne doivent pas se trouver trop près de la sonnette. Il faut qu'elles restent toujours pendant le jeu près des propres cartes sur la table.

Clowns tristes. Il ne faut pas se laisser confondre par les clowns tristes, car ils ressemblent beaucoup aux clowns joyeux. Il te peut arriver beaucoup trop vite que tu aies sonné faussement, parce que, certes, deux clowns de la même couleur ont été découverts, mais l'un des deux a été un clown triste.

Exemple 2: Un clown joyeux jaune, un clown triste rouge, un clown triste bleu et un clown joyeux bleu ont été découverts. Tu ne dois pas encore sonner jusqu'à maintenant. Tu mets un clown joyeux bleu sur le clowns joyeux jaune. Comme on peut voir deux clowns joyeux bleus maintenant, on peut sonner, bien que l'on puisse voir le clown triste bleu également.

Sonné au mauvais moment! Si tu as frappé sur la sonnette au faux moment, tu dois donner de ton tas couvert une carte à chacun des autres joueurs. Les joueurs mettent la carte en dessous de leurs tas couverts.

Fin du jeu

Si tu prends ton tour et tu ne peux plus retourner aucune carte, tu es malheureusement éliminé. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que l'on puisse voir deux clowns identiques. Le joueur le plus rapide ramasse ses cartes une dernière fois et puis il termine le jeu. Maintenant chaque joueur compte ses cartes. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

HALLI GALLI

Junior



di Haim Shafir



Giocatori: 2-4	Contenuto: 54 carte raffiguranti un clown
Età: a partire da 4 anni	1 campanello
Durata: 15 minuti circa	1 foglietto di istruzioni

PRINCIPIO DEL GIOCO

Nove clown di diversi colori si muovono nella pista del circo. La maggior parte di essi sorride, ma alcuni sono molto tristi perché hanno perso il capello. Ogni volta che vedete due clown identici e sorridenti sulla pista dovete premere velocemente sul campanello e suonare. Il giocatore più veloce guadagna molte carte clown. Vince il giocatore che al termine del gioco possiede il maggior numero di clown.

LA CARTE CLOWN

Su ogni carta è raffigurato un clown. I clown sono rappresentati in nove colori diversi, e per ogni colore esistono cinque clown sorridenti e un clown triste senza cappello. I clown sorridenti e quelli tristi sono solo leggermente diversi l'uno dall'altro, pertanto dovete prestare molta attenzione.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il campanello deve essere posizionato al centro del tavolo e facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Le carte vengono mischiate e regolarmente distribuite ai giocatori. In caso di quattro giocatori, due giocatori dovranno avere all'inizio una carta in più.

Ogni giocatore forma un mazzo con le proprie carte che porrà sul tavolo davanti a sé con il lato raffigurante il clown rivolto verso il basso.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

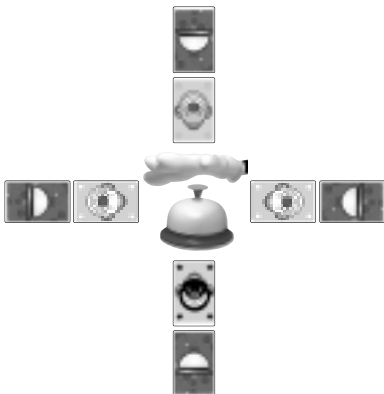
Il giocatore di turno deve scoprire la prima carta del proprio mazzo e porla scoperta sul tavolo davanti al mazzo. A questo punto è di turno il giocatore che si trova a sinistra. In questo modo, nel corso del gioco, davanti ad ogni giocatore si forma un mazzo di carte scoperte che verrà a trovarsi fra il campanello e il mazzo di carte coperte.

Attenzione: quando il giocatore di turno scopre una carta, deve girarla dapprima in avanti. Gli altri giocatori devono essere i primi a vedere il lato della carta che viene scoperto. Pertanto il giocatore di turno è costretto a girare la carta molto velocemente se anch'esso vuole vedere quale clown viene scoperto.



Suonare velocemente

Tutti i giocatori scoprono uno dopo l'altro la prima carta del loro mazzo coperto finché non appaiono **due clown sorridenti dello stesso colore**. Quando si verifica questa situazione, ogni giocatore, sia esso di turno o meno, deve suonare il campanello il più velocemente possibile.



Esempio 1: vengono scoperte le carte corrispondenti a un clown sorridente verde, un clown sorridente rosa, un clown sorridente lilla e un clown sorridente blu. In questo caso non bisogna suonare il campanello. Se si pone un secondo clown sorridente verde sul clown sorridente blu, bisogna suonare il campanello in quanto ora ci sono scoperti due clown sorridenti verdi.

Il giocatore che suona il campanello per primo vince tutte le carte scoperte, comprese le proprie. Le carte vinte vengono poste sotto il proprio mazzo con il lato raffigurante il clown rivolto verso il basso. Il giocatore più veloce inizia il prossimo giro scoprendo una nuova carta.

Attenzione: le mani dei giocatori devono stare lontane dal campanello. Durante il gioco, le mani devono sempre stare sul tavolo vicino al proprio mazzo di carte.

Non fatevi confondere dai clown tristi che sono molto simili ai clown sorridenti. Potrà infatti capitare di suonare erroneamente il campanello perché sono stati scoperti due clown dello stesso colore, uno dei quali, però, era un clown triste.

Esempio 2: finora sono state scoperte le carte corrispondenti a un clown sorridente giallo, un clown triste rosso, un clown triste blu e un clown sorridente blu. In questo caso non bisogna suonare il campanello. Se, continuando a giocare, si pone un clown sorridente blu sul clown sorridente giallo, bisogna suonare il campanello in quanto ora ci sono due clown sorridenti blu scoperti, oltre al clown triste blu.

Se un giocatore suona il campanello erroneamente

Quando si suona il campanello in un momento sbagliato, bisogna consegnare una carta dal proprio mazzo coperto a ciascun giocatore. I giocatori riceventi pongono la nuova carta sotto il loro mazzo coperto.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando il giocatore di turno non possiede più nessuna carta da girare, deve abbandonare il gioco. Gli altri giocatori continuano a giocare finché non vengono scoperti due clown identici. Il giocatore più veloce raccoglie le proprie carte per l'ultima volta e il gioco si conclude. A questo punto, ogni giocatore conta le proprie carte. Vince colui che possiede il maggior numero di carte.

HALLI GALLI

Junior



by
Haim Shafir



Number of players:	2 - 4	Contents:	54 clown cards
Age:	4 years and over		1 bell
Duration:	approx. 15 minutes		1 set of rules

Idea of the Game

Nine clowns of different colours are bustling about in the circus ring. Most clowns are happy, but some are very sad, because they have lost their hats. Whenever two identical happy clowns can be seen in the circus ring, you have to strike the bell really fast and ring it. Whoever can do this most quickly, gets many clown cards. The one who has got the most clowns at the end wins the game.

The Clown Cards

On each card a clown is shown. There are clowns in *nine* different colours, of each colour five happy clowns and one sad clown without a hat. The happy and the sad clowns are just a little different from each other and that is why you have to be careful.

Preparation of the Game

The bell is placed into the middle of the table well within reach for everybody. The cards are shuffled and dealt evenly to all players. If there are four players, two players have one more card each at the beginning. Each player forms a pile with his (her) cards that he (she) places, clown's face down, in front of him (her) on the table.

How to play the Game

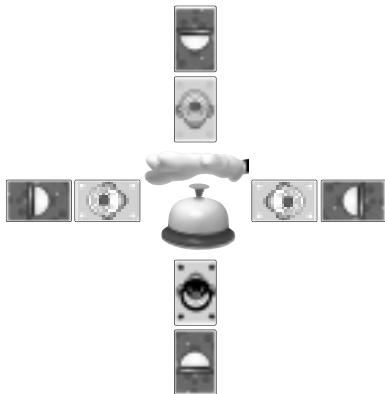
If it is your turn, you turn around the top card of your pile and place it face up in front of your pile on the table. Then your neighbour on your left takes his (her) turn at once. In this way an open pile of cards is created in the course of the game in front of each player between the bell and the covered pack.

Attention: When uncovering you must absolutely make sure that you turn the card round to the front. The other players should see first the face of the card that is being uncovered. Thus you are forced to turn round each card very quickly, if you also want to see which clown you are uncovering.

Ring the bell quickly. All the players go on turning round one after the other the top card of their covered pile,



until **two happy clowns of the same colour** can be seen. If this happens, each player must strike the bell as fast as possible, no matter if it is his (her) turn or not.



Example 1: *A green happy clown, a pink happy clown, a lilac happy clown and a blue happy clown are uncovered. Until now you must not yet ring the bell. You put a second green happy clown on the blue happy clown. As there are now two green happy clowns to be seen the bell must be rung.*

The player who has rung the bell first wins all the open piles of cards including his (her) own. The cards he (she) has won are put, clown's face down, under his (her) own covered pile. The fastest player starts the next round, by turning around a new card.

Attention: The hands of the players must not be too near the bell. During the game they must always be kept on the table near the players' own cards.

Sad Clowns. Don't be confused by the sad clowns, because they look very much like the happy clowns. It happens all too soon that you ring the bell wrongly, because two clowns of the same colour were uncovered indeed, but one of them was a sad clown.

Example 2: A yellow happy clown, a red sad clown, a blue sad clown and a blue happy clown are uncovered. Until now you must not yet ring the bell. You put a blue happy clown on the yellow happy clown. As two blue happy clowns can be seen now you may ring the bell, although the blue sad clown can be seen as well.

Wrong bell-signal! *If you have struck the bell at the wrong moment, you must give a card to each of the other players from your covered pile. The other players put the card under their covered pile.*

End of the Game

If it is your turn and you cannot turn round any more cards, you are out unfortunately. The other players go on playing until two identical clowns can be seen. The fastest player collects his (her) cards a last time and then finishes the game. Now each player counts his (her) cards. The player with the most cards has won the game.

HALLI GALLI

Junior



van
Haim Shafir



Aantal spelers:	2 - 4	Inhoud:	54 clownkaarten
Leeftijd:	vanaf 4 jaar		1 bel
Duur van het spel:	ongeveer 15 minuten		1 spelregels

OPZET VAN HET SPEL

Negen clowns die allemaal een verschillende kleur hebben, rennen door elkaar in de circusring. De meeste clowns zijn gelukkig, maar sommige zijn heel droevig omdat ze hun hoed verloren zijn. Wanneer je twee identieke, gelukkige clowns ziet in de circusring, moet je heel snel op de bel kloppen en deze doen rinkelen. Diegene die hierin slaagt, krijgt veel clownkaarten. De speler die op het einde de meeste clowns heeft, wint het spel.

DE CLOWNKAARTEN

Op elke kaart staat een clown. Er zijn negen verschillende kleuren voor de clowns; van elke kleur zijn er vijf gelukkige clowns en één droevige zonder hoed. De gelukkige en de droevige clowns verschillen niet veel van elkaar en daarom moet je goed opletten.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

De bel wordt in het midden van de tafel geplaatst, zodat iedereen er goed aan kan. De kaarten worden door elkaar geschud en in gelijke mate over de spelers verdeeld. Indien er vier spelers zijn, hebben twee spelers elk één kaart meer bij het begin van het spel.

Elke speler maakt een stapeltje met zijn(haar) kaarten en legt dit, met de clown naar beneden, voor zich op tafel.

ZO SPEEL JE DIT SPEL

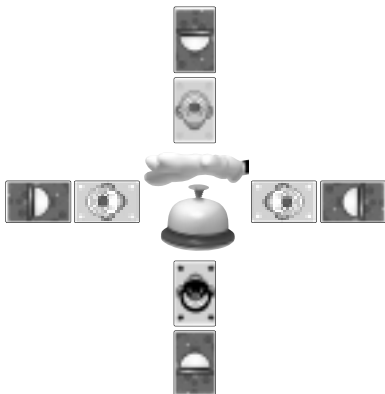
Wanneer je aan de beurt bent, draai je de bovenste kaart van jouw stapeltje om en leg je dit op tafel voor jou stapeltje, met de clown naar boven. Dan is je linkerbuur onmiddellijk aan de beurt. Op deze manier krijgt elke speler, gedurende het verloop van het spel, een stapeltje kaarten met de clown naar boven. Dit stapeltje ligt tussen de bel en de stapel met de clowns naar beneden.

Opgelet: Wanneer je een kaart omdraait, moet je ervoor zorgen dat je eerst de voorkant van de kaart laat zien. De andere spelers moeten eerst de clown zien van de kaart die omgedraaid wordt. Dus moet je je kaarten wel erg snel omdraaien, als je ook wil zien welke clown te voorschijn komt.



Snel de bel rinkelen

Al de spelers gaan op dezelfde manier verder, beurt na beurt, en draaien de bovenste kaart van hun stapeltje om, tot er **twee gelukkige clowns van dezelfde kleur** te zien zijn. Wanneer dit het geval is, moet elke speler de bel zo snel mogelijk doen rinkelen, of hij(zij) dan aan de beurt is of niet.



Voorbeeld1: Een groene gelukkige clown, een roze gelukkige clown, een paarse gelukkige clown en een blauwe gelukkige clown liggen open. Tot nu toe moet je de bel nog niet doen rinkelen. Je legt dan een tweede groene gelukkige clown op de blauwe gelukkige clown. Gezien je nu twee identieke clowns hebt, moet je de bel onmiddellijk doen rinkelen.

De speler die als eerste de bel heeft doen rinkelen, wint al de stapeltjes met de clowns naar boven, zijn(haar) eigen stapeltje inbegrepen. De kaarten die hij (zij) gewonnen heeft, worden, met de clowns naar onder, onder zijn(haar) stapeltje met de clowns naar onder gelegd. De snelste speler begint de volgende ronde door een nieuwe kaart om te draaien.

Opgelet: De handen van de spelers mogen niet te dicht bij de bel zijn. Tijdens het spel moeten de spelers hun handen steeds op tafel houden, bij hun eigen kaarten.

Droevige clowns

Verwar de droevige clowns niet met de gelukkige clowns, ze lijken erg op elkaar. Het gebeurt immers maar al te snel dat iemand de bel doet rinkelen omdat er inderdaad twee clowns van dezelfde kleur open liggen, maar één ervan is echter een droevige clown.

***Voorbeeld 2:** Een gele gelukkige clown, een rode droevige clown, een blauwe droevige clown en een blauwe gelukkige clown liggen open. Tot nu toe mag je de bel nog niet doen rinkelen. Je legt een blauwe gelukkige clown op de gele gelukkige clown. Gezien er nu twee blauwe gelukkige clowns zijn, mag je de bel doen rinkelen, hoewel er ook een blauwe droevige clown te zien is.*

Verkeerd bel-sigitaal

Indien je de bel op een verkeerd moment hebt doen rinkelen, moet je aan elke andere speler een kaart geven van jouw stapeltje met de clowns naar onder. De andere spelers leggen deze kaart onder hun stapeltje met de clowns naar onder.

EINDE VAN HET SPEL

Indien jij aan de beurt bent, maar je kan geen kaart meer omdraaien, lig je er jammer genoeg uit. De andere spelers spelen verder tot er twee identieke kaarten te zien zijn. De snelste speler verzamelt een laatste keer zijn(haar) kaarten en beëindigt het spel. De speler met de meeste kaarten wint het spel.