

HALLI GALLI

Junior



CZEŚĆ, DZIECIAKI. JESTEM
DZWONIO. SZUKAJCIE MOICH
PORAD!

Autor: Haim Shafir • Ilustracje: Oliver Freudenreich

Liczba Graczy: 2-4

Wiek: 4+

Czas gry: 15 minut

Zawartość:

- 56 kart do gry
- 1 dzwonek klauna

Krótki opis gry

W grze występują wesołe i smutne klauny w 8 różnych kolorach. Gdy na odkrytych kartach pojawi się 2 wesołych klaunów w tym samym kolorze, gracze równocześnie i jak najszybciej starają się uderzyć w dzwonek. Pierwszy gracz, który zadzwoni dzwonkiem, zdobywa wszystkie odkryte karty. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby kart.

Karty klaunów

W każdym kolorze występuje 6 wesołych klaunów i 1 smutny klaun bez kapelusza.



BĄDŹ UWAŻNY!
WESOŁE I SMUTNE KLAUNY
SĄ BARDZO PODOBNE!

Przygotowanie

Postawcie dzwonek na środku stołu. Potasujcie i rozdajcie wszystkie karty. Każdy gracz kładzie przed sobą swoją talię – zakrytą i nie ogląda jej. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

Przebieg gry

Gracz ruchem „od siebie” odwraca wierzchnią kartę ze swojej talii i kładzie przed sobą odkrytą na stole. Te karty tworzą jego stos kart odrzuconych. Każdą kolejną kartę gracz umieszcza na wierzchu stosu tak, aby zakrywała poprzednią kartę (tylko wierzchnia karta powinna być widoczna). Jeśli nikt nie zadzwoni dzwonkiem, swoją kartę odkrywa kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Odwracanie karty z zakrytej talii

Graj fair! Odwracaj kartę **od siebie** tak, abyś nie podejrzwał karty przed innymi graczami. Im szybciej ją odwrócisz, tym szybciej ją zobaczysz.

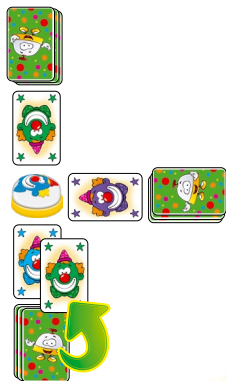


Kiedy zadzwonić dzwonkiem?

Gdy na odkrytych kartach pojawi się 2 **wesołych** klaunów w **tym samym kolorze**, gracze równocześnie i jak najszybciej starają się uderzyć w dzwonek.



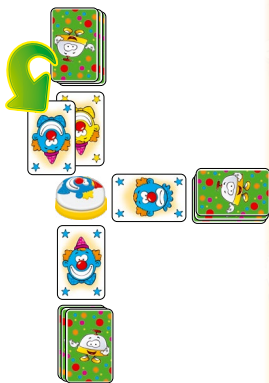
KIEDY
MOGĘ
ZADZWONIĆ?



Przykład 1: Na stole leżą zielony wesoły klaun, fioletowy wesoły klaun, niebieski wesoły klaun. Kładziesz na stole drugiego wesołego zielonego klauna. Dzwon!

Pierwszy gracz, który zadzwoni dzwonkiem zdobywa stosy kart odrzuconych wszystkich graczy (także swój). Umieszcza wygrane karty pod swoją talią kart (zakryte) i rozpoczyna nową rundę przez odwrócenie wierzchniej karty ze swojej talii.

Przykład 2: Na stole leżą żółty wesoły klaun, niebieski wesoły klaun, niebieski smutny klaun. Kładziesz na stole drugiego wesołego niebieskiego klauna i teraz jest ich dwóch. Smutny niebieski klaun nie przeszkadza. Dzwoni!



KIEDY NIE MOGĘ ZADZWONIĆ?

Ups, pomyłka!

Gracz błędnie zadzwoni, gdy na stole nie ma dwóch wesołych klaunów w tym samym kolorze (błędem jest też dzwonek, gdy na stole leży jedno wesołe i jeden smutny klaun w tym samym kolorze). Jeśli gracz się pomyli, musi za karę dać każdemu z graczy (którzy jeszcze nie odpadli z gry) po jednej karcie ze swojej talii kart zakrytych. Robi to zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a jeśli w jego talii jest mniej kart niż graczy, po karcie dostają tylko ci, dla których wystarczy kart.

Walcz do końca!

Kiedy gracze skończą się karty w talii, nadal bierze udział w grze. Nie odkrywa już kart, jednak wciąż może zdobyć wszystkie stopy kart odrzuconych, o ile jako pierwszy zadzwoni we właściwym momencie.

Żegnaj!

Gracz, który nie ma już talii, ostatecznie odpada z gry, kiedy straci swój stos kart odrzuconych lub błędnie zadzwoni dzwonkiem (wtedy jego stos kart odrzuconych czeka na pierwszego gracza, który zadzwoni poprawnie).

Koniec gry

Gdy pierwszy gracz odpadnie z gry pozostali, kontynuują grę do momentu, gdy jeden z nich poprawnie zadzwoni dzwonkiem i zdobędzie karty ze stosów kart odrzuconych. Gra kończy się (nawet jeśli w grze jest jeszcze 3 graczy).

Zwycięzca

Wygrywa ten z graczy, który ma więcej kart.



EGMONT.pl

Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa,
WydawnictwoEgmont.pl
© 2023 Story House Egmont sp. z o.o.
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak,
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk,
DTP: Cezary Szulc
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 1997, 2010, 2022

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl



Grę polecają:

