



# HALLI GALLI



Owocowa gra dla całej rodziny

Autor: Haim Shafir

Ilustracje: Oliver Freudenreich

**Liczba Graczy: 2-6**

**Wiek: 6+**

**Czas gry: 15 minut**

**Zawartość:**

- 56 kart do gry
- 1 dzwonek

## Krótki opis gry

Gracze po kolei odkrywają po jednej karcie. Gdy na odkrytych kartach pojawi się w sumie dokładnie 5 owoców tego samego rodzaju, 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.

## 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

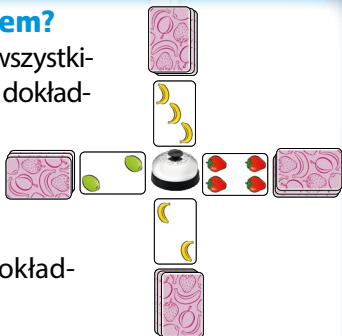
Odwracaj kartę **od siebie** tak, abyś nie podejrział karty przed innymi graczami. Im szybciej ją odwrócisz, tym szybciej ją zobaczysz.



## Kiedy zadzwonić dzwonkiem?

Gdy odkryte karty leżące przed wszystkimi graczami pokazują w sumie dokładnie 5 owoców tego samego rodzaju.

Na obrazku obok, przedstawiona jest rozgrywka 4 graczy. Odkryte karty pokazują dokładnie 5 bananów.



## Wykaż się refleksem!

Pierwszy gracz, który zadzwoni dzwonkiem, gdy na odkrytych kartach pojawi się dokładnie 5 owoców tego samego rodzaju, zdobywa stosy kart odrzuconych wszystkich graczy (także swój). Umieszcza wygrane karty pod swoją talią (zakryte) i rozpoczyna nową rundę przez odwrócenie wierzchniej karty ze swojej talii.

## Ups, pomyłka!

Jeśli gracz zadzwoni dzwonkiem, a na odkrytych kartach nie będzie dokładnie 5 owoców tego samego rodzaju, 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, nie wszyscy dostają karty.

## Walcz do końca!

Kiedy graczowi skończą się karty w talii, nadal bierze udział w grze. Nie odkrywa już kart, jednak wciąż może zdobyć wszystkie stosy 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 zostanie tylko dwóch graczy, kontynuują grę do momentu, gdy jeden z nich poprawnie zadzwoni dzwonkiem i zdobędzie karty z obu stosów kart odrzuconych. Gra kończy się również, jeśli któryś z graczy błędnie zadzwoni dzwonkiem – wtedy jego przeciwnik zdobywa wszystkie karty z obu stosów.

## Zwycięzca

Wygrywa ten z dwóch ostatnich graczy, który ma więcej kart. Opcja: gracze, mogą wcześniej ustalić, że będą kontynuować grę do momentu, aż jeden z nich zdobędzie wszystkie karty (dłuższa wersja).



**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:



Version 3.1