

Halli Galli

Nombre de joueurs: de 2 à 6

Age: à partir de 6 ans

Contenu: 56 cartes, 1 cloche, 1 règle

Brève description du jeu

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès que 5 fruits de la même sorte (ou 5 formes tactiles) figurent parmi les cartes retournées, le joueur qui sonne le premier gagne tous les tas de cartes laissés ouverts.

Préparation du jeu

La cloche est placée au milieu de la table, sur un chiffon ou un morceau de feutre afin de protéger votre table. Un donneur est choisi. Les cartes doivent d'abord être mélangées puis distribuées une à une à chaque joueur jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. Chaque joueur pose son tas de cartes à l'envers devant lui, sans le regarder.

Déroulement du jeu

Le joueur se trouvant à la gauche de celui qui a distribué commence. Chacun retourne à tour de rôle la première carte de son tas et forme avec cette carte un deuxième tas ouvert. Les cartes suivantes sont déposées sur ce nouveau tas de façon à ce que seule la dernière carte soit visible.

Comment retourner les cartes:

Afin de ne pas s'avantager soi-même, les cartes doivent être retournées du haut vers le bas. Plus le mouvement est rapide, plus le joueur concerné voit rapidement sa propre carte.

Excusez-moi!

Si un joueur sonne alors qu'il n'y a pas 5 fruits de la même sorte (5 formes tactiles), il doit donner à chaque joueur une carte de son tas fermé pour s'excuser.

Quand doit-on sonner?

Dès que 5 fruits identiques apparaissent sur les tas ouverts, chaque joueur essaie de sonner en premier.

Un jeu de rapidité!

Le premier qui sonne lorsque 5 fruits de la même sorte se trouvent sur la table gagne tous les tas de cartes ouverts. Il glisse alors ces cartes sous son premier tas (celui des cartes cachées) et commence un nouveau tour en retournant la première carte.

Au revoir!

Dès qu'un joueur ne dispose plus de cartes à retourner, il est éliminé. Son tas ouvert reste cependant en jeu jusqu'à ce qu'un autre joueur le gagne.

Ne concerne que les finalistes!

Lorsque seuls 2 joueurs restent en jeu et que l'un d'eux sonne par erreur, l'autre joueur gagne en prime les deux

tas ouverts en plus de la carte d'excuse. (Cette règle est aussi valable lorsque l'on joue à deux).