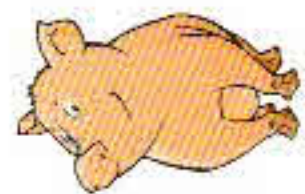




**HALLI
GALLI**



EXtreme



LE JEU DE LA SONNETTE !

Nombre de joueurs : 2 à 6 **Age :** à partir de 6 ans **Durée :** environ 20 minutes

Matériel : 72 cartes

(64 cartes Fruit, 3 cartes Singe,
3 cartes Elephant, 2 cartes Cochon)

1 sonnette

1 règle du jeu

Idée du jeu

Les éléphants, les singes et les cochons parcourent la forêt vierge à la recherche de friandises fruitées. Les joueurs vont les aider. Chacun son tour, chaque joueur pioche une carte. Lorsqu'il y a 2 cartes Fruit identiques ou un animal avec ses fruits préférés, les joueurs doivent taper le plus vite possible sur la sonnette. Le joueur qui tape le plus vite récupère toutes les cartes visibles des paquets de défausse. Le but de ce jeu turbulent est de gagner le maximum de cartes.

Préparation du jeu

La sonnette doit être posée au centre de la table, de manière à être accessible à tous. Il faut la poser sur un chiffon ou sur un morceau de tissu pour protéger votre table. Les cartes sont mélangées et on les distribue équitablement entre les joueurs. A 5 joueurs, certains joueurs

auront une carte de plus, mais ce n'est pas grave. Chaque joueur mélange ses cartes et forme une pioche, avec le dos des cartes visibles, qu'il pose sur la table.

Vous devrez peut-être retirer vos montres et vos bagues pour ne blesser personne dans le feu de l'action.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Le joueur dont c'est le tour retourne la première carte de sa pioche et la pose face visible, devant sa pioche, sur la table. C'est ensuite immédiatement au tour de son voisin de gauche. Chaque carte piochée doit être posée de manière à parfaitement recouvrir la dernière carte retournée par ce joueur. Chaque joueur aura donc devant lui, entre la sonnette et sa pioche, une pile de défausses dont seule la carte supérieure sera visible.



De quelle manière doit-on retourner la carte ?

Pour ne pas se donner un avantage, le joueur doit retourner la carte de manière à ne voir que le dos (les autres joueurs verront alors la face) de la carte. Plus le mouvement sera rapide, plus le joueur verra la face de la carte rapidement.

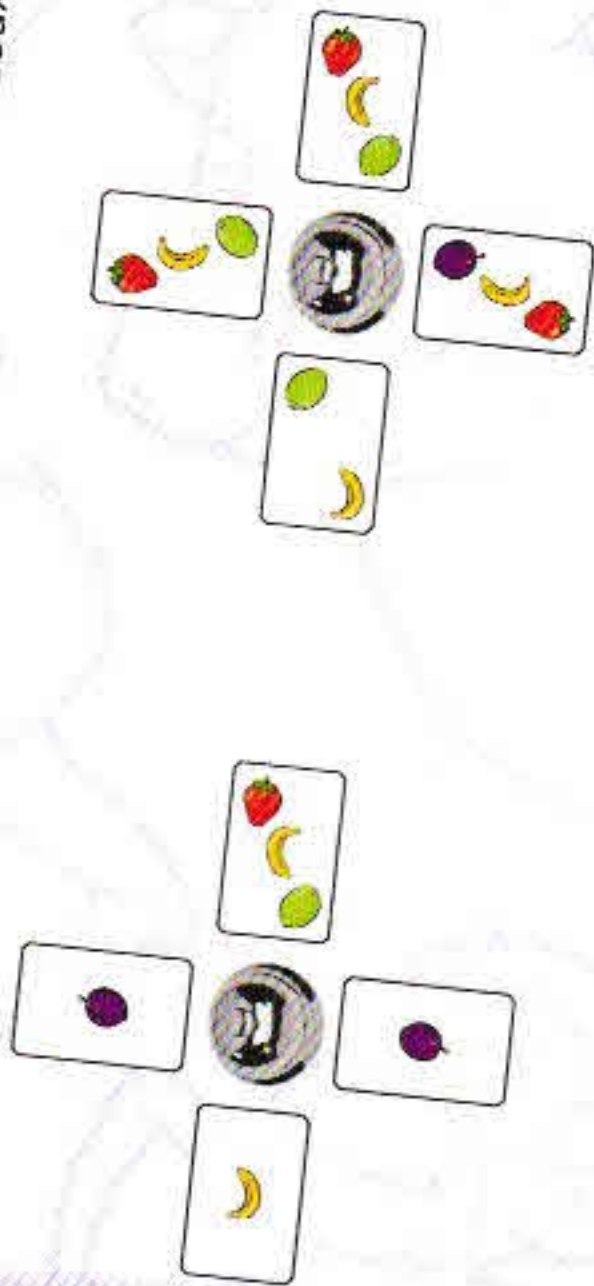


Quant faut-il taper sur la sonnette ?

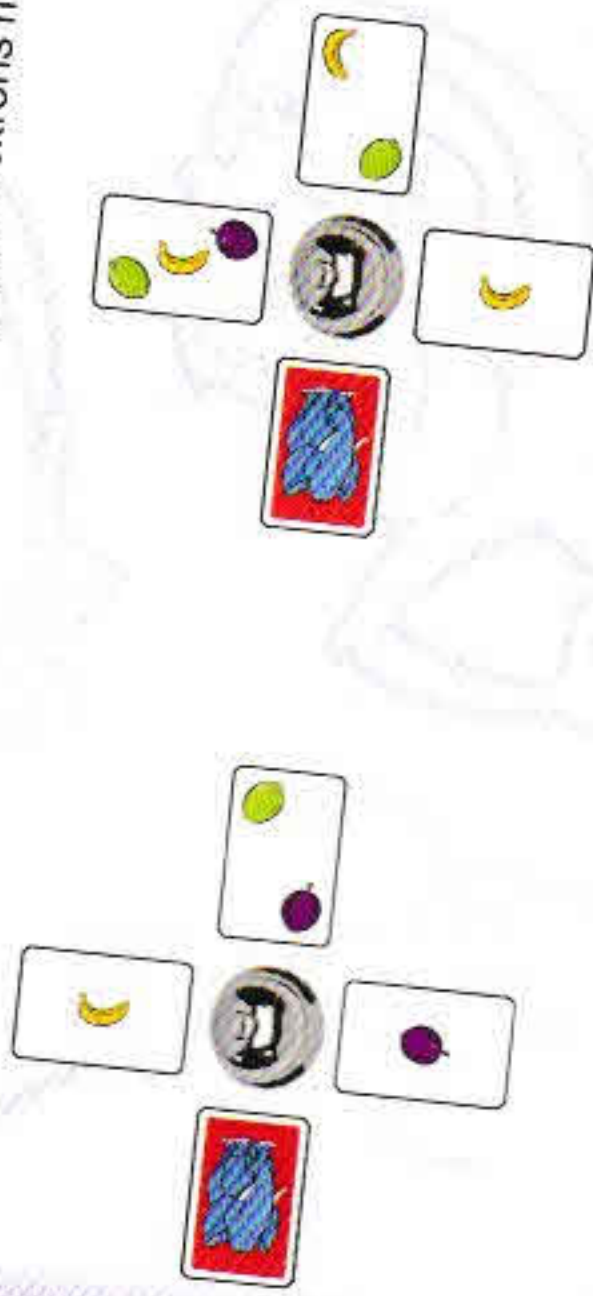
Il y a des cartes avec des fruits et des cartes avec des animaux. Sur les cartes Fruit, il y a différentes combinaisons de bananes, de prunes, de fraises et de citrons. Sur les cartes avec des animaux, il y a un

éléphant, un singe ou un cochon. Il faut taper sur la sonnette lorsque, sur les cartes de tous les joueurs, l'une des 4 configurations suivantes se présentent :

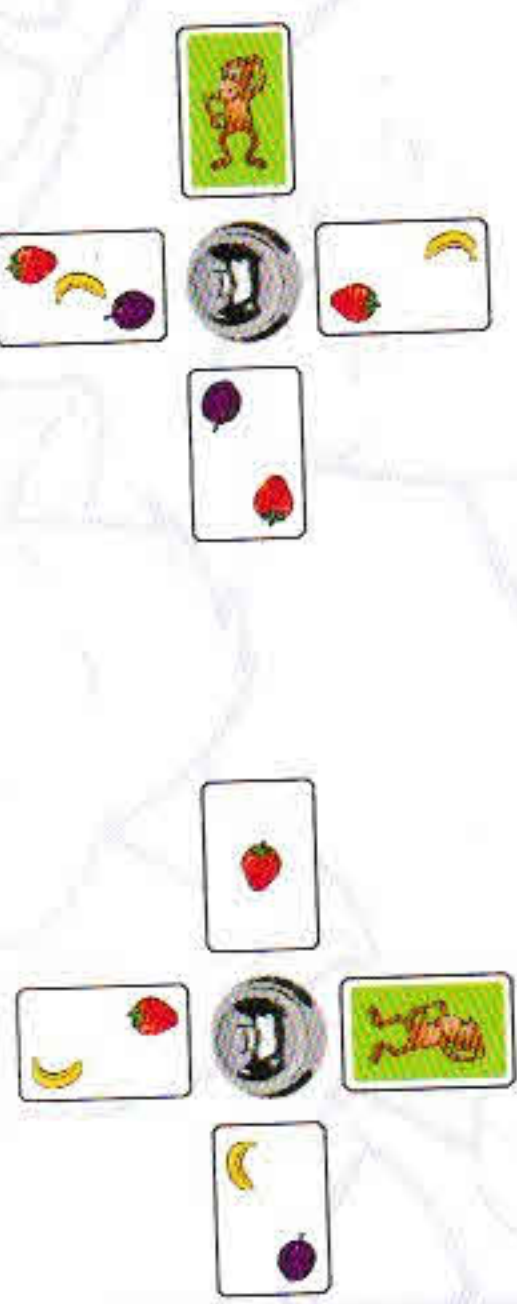
- 1) Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a sur la table deux cartes Fruit identiques.



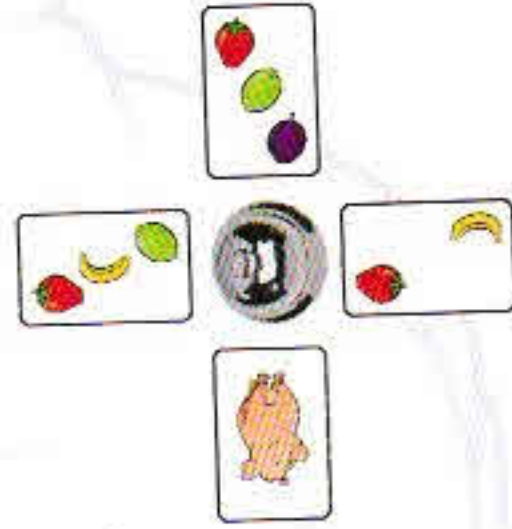
- 2) Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a sur la table un éléphant et qu'il n'y a que des bananes, des prunes et/ou des citrons mais pas de fraises.



- 3) Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a sur la table un singe et qu'il n'y a que des bananes, des prunes et/ou des fraises mais **pas de citrons**.



- 4) Il faut taper sur la sonnette dès qu'il y a **un cochon** sur la table.



Il faut être le plus rapide !

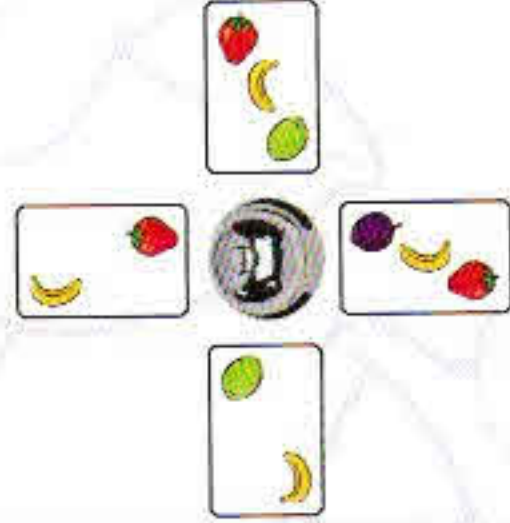
Le premier joueur, qui tape sur la sonnette lorsque l'une des combinaisons de cartes décrites ci-dessus se trouvent la table, termine une manche et gagne tous les paquets de défausse. Il place ces cartes, face cachée, sous sa pioche et commence une nouvelle manche en retournant la première carte de sa pioche.

Attention : Les mains des joueurs ne doivent pas se trouver trop près de la sonnette. Au cours du jeu, elles doivent toujours se trouver sur la table, à côté de la pioche du joueur.

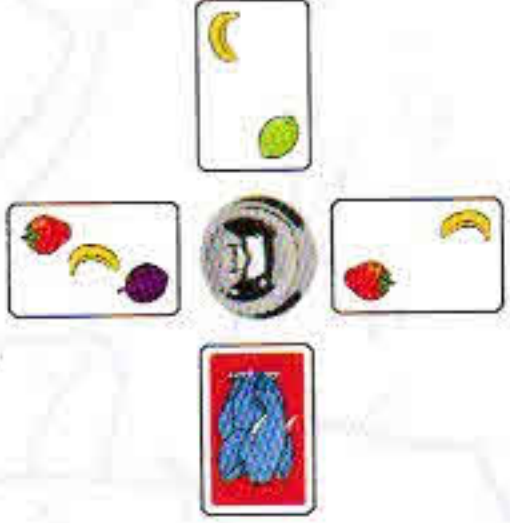
Taper sur la sonnette au mauvais moment

On ne doit pas taper sur la sonnette lorsqu'il n'y a que des cartes Fruit différentes ou lorsqu'il y a un animal et des fruits qu'il n'aime pas.

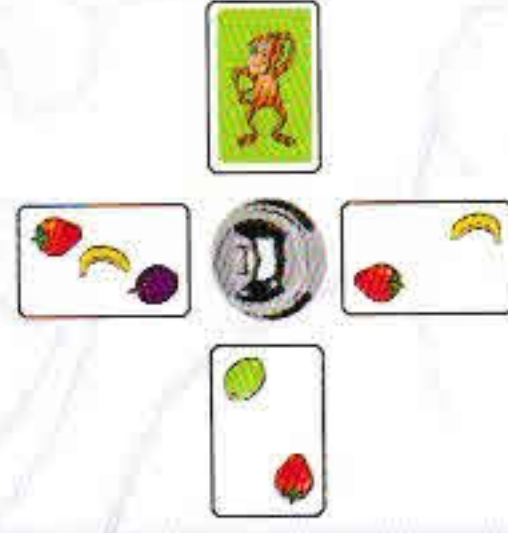
- 1) Exemple : Il n'y a que des cartes Fruit différentes.



- 2) Exemple : Il y a un éléphant et des fraises : les éléphants n'aiment pas les fraises



- 3) Exemple : Il y a un singe et des citrons. Les singes n'aiment pas les citrons.



- 4) Exemple : Il ne faut pas non plus taper sur la sonnette lorsqu'il y a un éléphant et un singe et, en même temps, des fraises et des citrons.



Attention : Si une partie des cartes retournées permettent de taper sur la sonnette, et qu'une autre partie ne le permet pas, il n'est pas permis de taper sur la sonnette.

Par exemple, s'il y a un singe, un citron et 2 cartes Fruit identiques, il ne faut pas taper sur la sonnette. S'il y a un éléphant, une fraise et un cochon, il ne faut pas non plus taper sur la sonnette.

Désolé !

Si un joueur tape sur la sonnette au mauvais moment, il doit placer les cartes de son paquet de défausse sous la sonnette. Les autres joueurs conservent leur paquet de défausse. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche.



Lorsqu'un joueur remporte une manche, il ne place pas que les paquets de défausse de ses adversaires sous sa pioche. Il récupère aussi les cartes qui se trouvent sous la sonnette à ce moment là.

Exception : si un joueur remporte une manche et qu'il avait précédemment placé des cartes sous la sonnette, il ne récupère que sa propre défausse et les cartes qui se trouvent sous la sonnette.

... et au revoir !

Si, à son tour de jeu, un joueur n'a plus de carte face cachée dans sa pioche, il est éliminé. Son paquet de défausse reste cependant devant lui et sera récupéré par le vainqueur de la manche.

Attention : un joueur est également éliminé s'il tape deux fois de suite au mauvais moment sur la sonnette. Dans ce cas, il doit mettre toutes ses cartes sous la sonnette.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsqu'un qu'il n'y a plus que 2 joueurs en course. Ils jouent alors la manche jusqu'à ce que l'un d'eux remporte les paquets de défausse. On applique, de plus, une règle spéciale : si l'un des deux joueurs tapent sur la sonnette au mauvais moment, son adversaire gagne immédiatement les paquets de défausse et le jeu est terminé. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de cartes. Les joueurs peuvent aussi se mettre d'accord pour jouer jusqu'à ce que l'un d'entre eux gagne toutes les cartes.



Avez-vous des questions?

Contactez-nous, nous vous aiderons volontiers :

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MW