

HALLI GALLI Junior



van
Haim Shafir



Aantal spelers: 2 - 4

Inhoud: 54 clownkaarten

Leeftijd: vanaf 4 jaar

1 bel

Duur van het spel:

1 spelregels

ongeveer 15 minuten

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

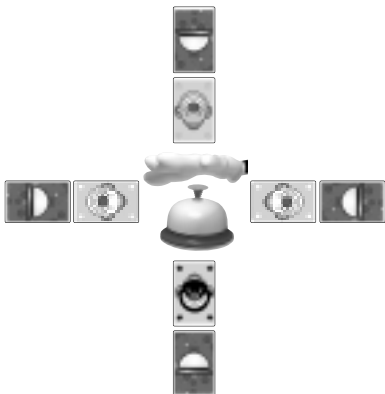
Wanneer je aan de beurt bent, draai je de bovenste kaart van jouw stapeltje om en leg je dit op tafel voor jou stapeltje, met de clown naar boven. Dan is je linkerbuur onmiddellijk aan de beurt. Op deze manier krijgt elke speler, gedurende het verloop van het spel, een stapeltje kaarten met de clown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