

Haim Shafir

HALLI GALLI

Extreme

HET SPEL MET
DE BEL!



De spelregels

Olifanten, apen en varkens zijn op zoek naar heerlijke vruchten.

HELP
JIJ ZE
DAARBIJ!



Spelmateriaal

72 speelkaarten



64 vruchtenkaarten



3 apenkaarten



3 olifantenkaarten



2 varkenskaarten

1 bel



De spelregels



Kort speloverzicht

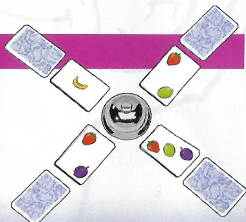
De spelers draaien om beurten een kaart om. Zien ze twee gelijke vruchtenkaarten of een dier met zijn lievelingsvruchten, dan slaan ze zo snel mogelijk op de bel. Wie dat het snelste doet, krijgt alle open kaarten. De speler die aan het einde van het spel de meeste kaarten heeft, wint.

Vorbereiding

Doe ringen en andere scherpe sieraden af. Zet de bel midden op tafel op een doek of een andere onderzetter om beschadiging van de tafel te voorkomen. Verdeel alle kaarten gelijkmatig over de spelers. Het is mogelijk dat sommige spelers één kaart meer krijgen dan anderen. Iedere speler schudt zijn kaarten en legt deze als gedekte stapel voor zich neer.

Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Wie aan de beurt is, draait de bovenste kaart van zijn gedekte stapel om en legt deze open vóór zijn gedekte stapel, eventueel



bovenop de kaart(en) die hij daar in vorige rondes heeft neergelegd. Op deze manier ontstaat vóór iedere speler een open aflegstapel, waarvan steeds uitsluitend de bovenste kaart zichtbaar is.

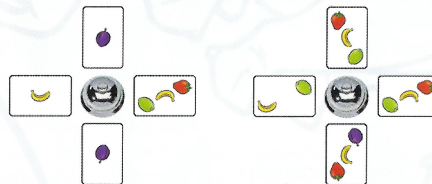
Een speler moet een kaart altijd van zich af omdraaien (zodat de andere spelers de kaart eerst zien). Hoe sneller hij deze beweging maakt, des te sneller ziet hij de kaart zelf ook.



Bellen

Er zijn vruchtenkaarten en dierenkaarten. Op een vruchtenkaart staan bananen, citroenen, pruimen en aardbeien in verschillende combinaties. Op een dierenkaart staat een olifant, een aap of een varken. Zodra één van de volgende vier situaties zich op de open stapels van de spelers voordoet, probeert iedere speler zo snel mogelijk op de bel te slaan:

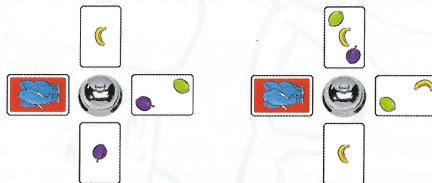
1) Als er twee **gelijke** vruchtenkaarten te zien zijn.



SNEL,
JE MAG
BELLEN!



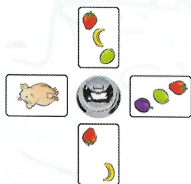
2) Als er een olifant en **geen** aardbeien te zien zijn.



3) Als er een aap en **geen** citroenen te zien zijn.



4) Als er een varken te zien is.



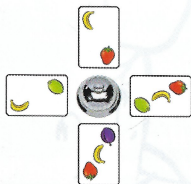
De speler die als eerste op de bel drukt, wint de ronde en krijgt alle open aflegstapels. Hij doet al deze kaarten gedekt onder zijn eigen gedekte stapel. Hij begint een nieuwe ronde met het omdraaien van de bovenste kaart van zijn gedekte stapel.

Belangrijk: iedere speler moet zijn handen tijdens het spelen op de rand van de tafel houden en dus niet bij of boven de bel.

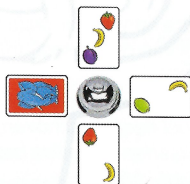
Niet bellen

Er mag niet gebeld worden als er uitsluitend verschillende vruchtenkaarten te zien zijn of als er een dier op tafel ligt in combinatie met vruchten die hij niet lekker vindt.

Voorbeeld 1) Er zijn uitsluitend verschillende vruchtenkaarten te zien.



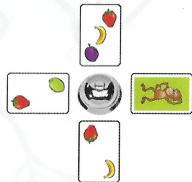
Voorbeeld 2) Er zijn een olifant en aardbeien te zien. Olifanten houden niet van aardbeien.



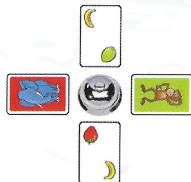
NU NIET BELLEN HOOR!



Voorbeeld 3) Er zijn een aap en citroenen te zien. Apen houden niet van citroenen.



Voorbeeld 4) Er mag ook niet gebeld worden als er een aap en een olifant te zien zijn en tegelijkertijd aardbeien en citroenen.



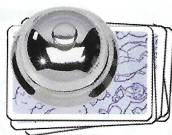
Belangrijk: als er een situatie optreedt waarin een deel van de kaarten bepaalt dat er gebeld moet worden en een ander deel dat er niet gebeld mag worden, dan mogen de spelers **niet** bellen!

Voorbeeld 1) Er liggen een aap, een citroen en twee gelijke vruchtenkaarten op tafel. In dit geval mag er **niet** gebeld worden.

Voorbeeld 2) Er liggen een olifant, een aardbei en een varken op tafel. In dit geval mag er **niet** gebeld worden.

Verkeerd gebeld

Heeft een speler verkeerd gebeld, dan moet hij voor straf zijn open stapel onder de bel schuiven. De open aflegstapels van de andere spelers blijven liggen. De linkerbuurman van de speler die verkeerd heeft gebeld, is nu aan de beurt.



Zodra een speler deze ronde wint, krijgt hij niet alleen alle open stapels van de spelers, maar ook de kaarten die onder de bel liggen.

Uitzondering: als een speler deze ronde wint en zelf kaarten onder de bel heeft geschoven, krijgt hij alleen zijn eigen open aflegstapel en de kaarten onder de bel. De open aflegstapels van de andere spelers blijven liggen.

Uitgeschakeld

Een speler is direct uit als hij geen gedekte kaart meer kan omdraaien. Zijn open aflegstapel blijft liggen tot dat deze door een andere speler wordt gewonnen. Een speler is ook uit als hij twee keer achter elkaar verkeerd heeft gebeld. In dat geval moet hij al zijn resterende (open en gedekte) kaarten onder de bel schuiven.

VOLGENDE
KEER
BETER!



Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er nog maar twee spelers in het spel zijn. Deze spelers spelen de huidige ronde nog om de open aflegstapels. Daarbij geldt de volgende uitzondering: als één van beide spelers verkeerd belt, krijgt de andere speler direct alle open aflegstapels en de kaarten onder de bel.

De speler die na deze ronde de meeste kaarten heeft, is de winnaar.

Variant

De spelers kunnen afspreken om door te spelen totdat één speler alle kaarten heeft gewonnen.

ZULLEN
WE NOG EEN
KEERTJIE?



© 2009 Amigo

Auteur: Haim Shafir

Grafische vormgeving: Oliver Freudenreich

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Alle rechten voorbehouden. Made in Germany.



Uitgever en distributeur:

999 Games b.v. • Postbus 60230 • NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.