

HALLI GALLI

Junior



de
Haim Shafir

Joueurs:	de 2 à 4	Contenu:	54 cartes de clown
Age:	à partir de 4 ans		1 sonnette
Durée:	env. 15 min.		1 règle du jeu

Principe du jeu

Neuf clowns de couleurs diverses s'ébattent dans le manège. La plupart des clowns sont joyeux, mais quelques-uns sont très tristes, parce qu'ils ont perdu leur chapeau. A chaque fois que tu peux voir deux joyeux clowns identiques dans le manège, tu dois frapper la sonnette très vite et la faire sonner. Celui qui est le plus rapide en frappant, reçoit beaucoup de cartes de clown. Celui qui possède le plus grand nombre de clowns à la fin, gagne le jeu.

Les cartes de clown

Chaque carte représente un clown. Il y a des clowns en neuf couleurs différentes, de chaque couleur cinq clowns joyeux et un clown triste sans chapeau. Les clowns joyeux et tristes ne se distinguent que peu les uns des autres, c'est pourquoi tu dois bien faire attention.

Préparation du jeu

La sonnette est placée bien accessible pour tous dans le milieu de la table. Les cartes sont mélangées et distribuées aux joueurs. S'il y a quatre joueurs, deux d'entre eux tiennent chacun une carte de plus au début.

Chaque joueur forme un tas de ses cartes, qu'il met devant soi sur la table, la face du clown cachée.

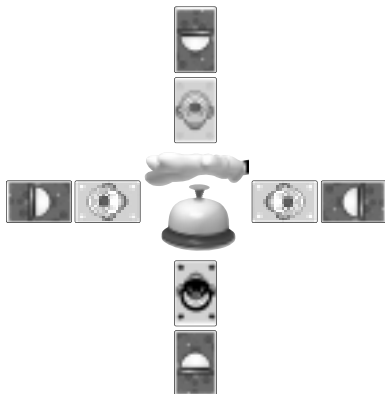
Déroulement du jeu

Si c'est ton tour, tu découvres la carte supérieure de ton tas de cartes et tu la déposes découverte devant ton tas sur la table. Après, ton voisin de gauche prend son tour immédiatement. De cette façon se produit devant chaque joueur en cours de partie un tas de cartes ouvertes entre la sonnette et le tas couvert.

Attention: En découvrant tu dois absolument faire attention à ce que tu retournes la carte vers l'avant. Ce sont d'abord les autres joueurs qui doivent voir la face de la carte qui vient d'être découverte. Ainsi tu es obligé de retourner chaque carte très vite, si tu veux voir aussi quel clown tu es en train de découvrir.



Sonner rapidement. Tous les joueurs continuent les uns après les autres à retourner la carte supérieure du tas des cartes cachées jusqu'à ce que l'on puisse voir **deux clowns joyeux de la même couleur**. Si cela arrive, il faut que chaque joueur frappe sur la sonnette aussi vite que possible, peu importe si c'est son tour ou pas.



Exemple 1: *Un clown joyeux vert, un clown joyeux rose, un clown joyeux lilas et un clown joyeux bleu ont été découverts. Tu ne dois pas encore sonner jusqu'à maintenant. Tu mets un deuxième clown joyeux vert sur le clown joyeux bleu. Comme on peut voir deux clowns joyeux verts maintenant, il faut sonner.*

Le joueur qui a sonné le premier, gagne tous les tas de cartes ouvertes, y compris son propre tas. Les cartes gagnées sont mises en dessous du propre tas des cartes cachées, la face du clown tournée vers le bas. Le joueur le plus rapide commence le prochain tour en retournant une nouvelle carte.

Attention: Les mains des joueurs ne doivent pas se trouver trop près de la sonnette. Il faut qu'elles restent toujours pendant le jeu près des propres cartes sur la table.

Clowns tristes. Il ne faut pas se laisser confondre par les clowns tristes, car ils ressemblent beaucoup aux clowns joyeux. Il te peut arriver beaucoup trop vite que tu aies sonné faussement, parce que, certes, deux clowns de la même couleur ont été découverts, mais l'un des deux a été un clown triste.

Exemple 2: Un clown joyeux jaune, un clown triste rouge, un clown triste bleu et un clown joyeux bleu ont été découverts. Tu ne dois pas encore sonner jusqu'à maintenant. Tu mets un clown joyeux bleu sur le clowns joyeux jaune. Comme on peut voir deux clowns joyeux bleus maintenant, on peut sonner, bien que l'on puisse voir le clown triste bleu également.

Sonné au mauvais moment! Si tu as frappé sur la sonnette au faux moment, tu dois donner de ton tas couvert une carte à chacun des autres joueurs. Les joueurs mettent la carte en dessous de leurs tas couverts.

Fin du jeu

Si tu prends ton tour et tu ne peux plus retourner aucune carte, tu es malheureusement éliminé. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que l'on puisse voir deux clowns identiques. Le joueur le plus rapide ramasse ses cartes une dernière fois et puis il termine le jeu. Maintenant chaque joueur compte ses cartes. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.