

HALLI GALLI

Junior



di Haim Shafir



Giocatori: 2-4	Contenuto: 54 carte raffiguranti un clown
Età: a partire da 4 anni	1 campanello
Durata: 15 minuti circa	1 foglietto di istruzioni

PRINCIPIO DEL GIOCO

Nove clown di diversi colori si muovono nella pista del circo. La maggior parte di essi sorride, ma alcuni sono molto tristi perché hanno perso il cappello. Ogni volta che vedete due clown identici e sorridenti sulla pista dovete premere velocemente sul campanello e suonare. Il giocatore più veloce guadagna molte carte clown. Vince il giocatore che al termine del gioco possiede il maggior numero di clown.

LA CARTE CLOWN

Su ogni carta è raffigurato un clown. I clown sono rappresentati in nove colori diversi, e per ogni colore esistono cinque clown sorridenti e un clown triste senza cappello. I clown sorridenti e quelli tristi sono solo leggermente diversi l'uno dall'altro, pertanto dovete prestare molta attenzione.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il campanello deve essere posizionato al centro del tavolo e facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Le carte vengono mischiate e regolarmente distribuite ai giocatori. In caso di quattro giocatori, due giocatori dovranno avere all'inizio una carta in più.

Ogni giocatore forma un mazzo con le proprie carte che porrà sul tavolo davanti a sé con il lato raffigurante il clown rivolto verso il basso.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

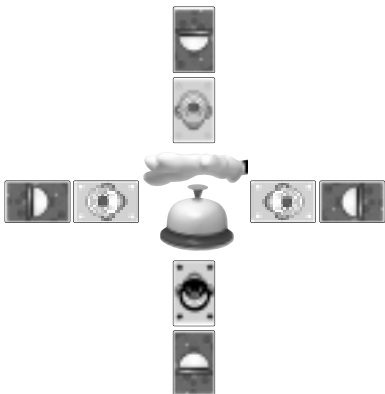
Il giocatore di turno deve scoprire la prima carta del proprio mazzo e porla scoperta sul tavolo davanti al mazzo. A questo punto è di turno il giocatore che si trova a sinistra. In questo modo, nel corso del gioco, davanti ad ogni giocatore si forma un mazzo di carte scoperte che verrà a trovarsi fra il campanello e il mazzo di carte coperte.

Attenzione: quando il giocatore di turno scopre una carta, deve girarla dapprima in avanti. Gli altri giocatori devono essere i primi a vedere il lato della carta che viene scoperto. Pertanto il giocatore di turno è costretto a girare la carta molto velocemente se anch'esso vuole vedere quale clown viene scoperto.



Suonare velocemente

Tutti i giocatori scoprono uno dopo l'altro la prima carta del loro mazzo coperto finché non appaiono **due clown sorridenti dello stesso colore**. Quando si verifica questa situazione, ogni giocatore, sia esso di turno o meno, deve suonare il campanello il più velocemente possibile.



Esempio 1: vengono scoperte le carte corrispondenti a un clown sorridente verde, un clown sorridente rosa, un clown sorridente lilla e un clown sorridente blu. In questo caso non bisogna suonare il campanello. Se si pone un secondo clown sorridente verde sul clown sorridente blu, bisogna suonare il campanello in quanto ora ci sono scoperti due clown sorridenti verdi.

Il giocatore che suona il campanello per primo vince tutte le carte scoperte, comprese le proprie. Le carte vinte vengono poste sotto il proprio mazzo con il lato raffigurante il clown rivolto verso il basso. Il giocatore più veloce inizia il prossimo giro scoprendo una nuova carta.

Attenzione: le mani dei giocatori devono stare lontane dal campanello. Durante il gioco, le mani devono sempre stare sul tavolo vicino al proprio mazzo di carte.

Non fatevi confondere dai clown tristi che sono molto simili ai clown sorridenti. Potrà infatti capitare di suonare erroneamente il campanello perché sono stati scoperti due clown dello stesso colore, uno dei quali, però, era un clown triste.

Esempio 2: finora sono state scoperte le carte corrispondenti a un clown sorridente giallo, un clown triste rosso, un clown triste blu e un clown sorridente blu. In questo caso non bisogna suonare il campanello. Se, continuando a giocare, si pone un clown sorridente blu sul clown sorridente giallo, bisogna suonare il campanello in quanto ora ci sono due clown sorridenti blu scoperti, oltre al clown triste blu.

Se un giocatore suona il campanello erroneamente

Quando si suona il campanello in un momento sbagliato, bisogna consegnare una carta dal proprio mazzo coperto a ciascun giocatore. I giocatori riceventi pongono la nuova carta sotto il loro mazzo coperto.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando il giocatore di turno non possiede più nessuna carta da girare, deve abbandonare il gioco. Gli altri giocatori continuano a giocare finché non vengono scoperti due clown identici. Il giocatore più veloce raccoglie le proprie carte per l'ultima volta e il gioco si conclude. A questo punto, ogni giocatore conta le proprie carte. Vince colui che possiede il maggior numero di carte.