



Halli galli

Pour 2 à 6 joueurs
15 mn

Matériel :

56 cartes
1 cloche

Ce jeu amusant et coloré exerce la vue et les réflexes. Il stimule aussi la manipulation (cartes & sonnette).

Brève description du jeu :

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès que 5 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, le premier joueur qui sonne la cloche gagne toutes les cartes retournées. Le but du jeu est de récupérer toutes les cartes.

Préparation du jeu

La cloche est placée au milieu de la table, sur un tapis afin de la protéger. Un donneur est choisi. Les cartes sont mélangées puis sont toutes distribuées, une à une, à chaque joueur. Chaque joueur pose son tas de cartes à l'envers devant lui, sans le regarder.

Déroulement du jeu

Le joueur à gauche du donneur commence. Chacun retourne à tour de rôle la première carte de son tas et forme avec cette carte un deuxième tas à découvert. Les cartes suivantes sont déposées sur ce nouveau tas de façon à ce que seule la dernière carte soit visible.

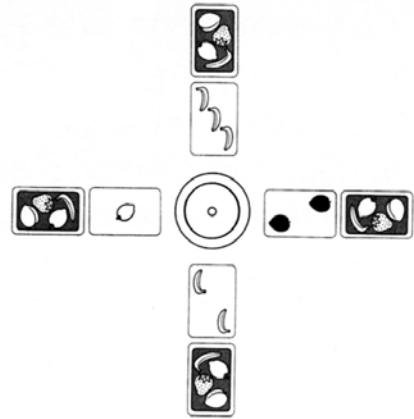
« Comment retourner ses cartes ? »

Afin de ne pas s'avantager soi-même, les cartes doivent être retournées du haut vers le bas. Plus le mouvement est rapide, plus le joueur voit rapidement sa propre carte.



« *Quand doit-on sonner ?* »

Dès qu'il y a un **total exact de 5 fruits identiques** sur les tas découverts, chaque joueur essaie de sonner le premier.



« *Soyez rapide* »

Le premier à sonner quand 5 fruits identiques sont sur la table, gagne tous les tas de cartes découvertes. Il glisse alors ces cartes sous son premier tas (celui des cartes cachées) et commence un nouveau tour en retournant sa première carte.

« *Excusez-moi !* »

Si un joueur sonne alors qu'il n'y a pas 5 fruits de la même sorte, il donne à chaque joueur une carte de son tas couvert pour s'excuser.

« *Au revoir !* »

Quand un joueur ne dispose plus de cartes à retourner, il est éliminé. Son tas découvert reste cependant en jeu jusqu'à ce qu'un autre joueur le gagne.

Pour les finalistes (ou à 2 joueurs)

Quand il n'y a plus que 2 joueurs et que l'un d'eux sonne par erreur, l'autre joueur gagne les deux tas découverts en plus de la carte d'excuse.

Bon jeu.