



# halla galli



## UN JEU DE HAIM SHAFIR

Nombre de joueurs : 2 à 6  
Durée : environ 20 minutes

Age : à partir de 6 ans

### Contenu



72 cartes



1 sonnette

### Idée du jeu

Les éléphants, les singes et les cochons parcourent la forêt vierge à la recherche de friandises fruitées. Les joueurs vont les aider. Chacun son tour, chaque joueur dévoile une carte. Lorsqu'il y a 2 cartes Fruit identiques ou un animal et ses fruits préférés, les joueurs doivent taper le plus vite possible

sur la sonnette. Le joueur le plus rapide récupère toutes les cartes visibles. Le but de ce jeu trépidant est de gagner le maximum de cartes.

## Préparation du jeu

La sonnette est placée au milieu de la table. Un donneur est choisi. Les cartes doivent d'abord être mélangées puis distribuées une à une à chaque joueur, jusqu'à épuisement du paquet. Chaque joueur pose devant lui son tas de cartes, faces cachées, sans le regarder.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Chacun à son tour retourne la première carte de sa pioche et la pose face visible, devant sa pioche, sur la table. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche. Chaque carte doit être posée de manière à parfaitement recouvrir la dernière carte retournée par ce joueur. Chaque joueur a donc devant lui, entre la sonnette et sa pioche, une pile de défausse dont seule la carte supérieure est visible.



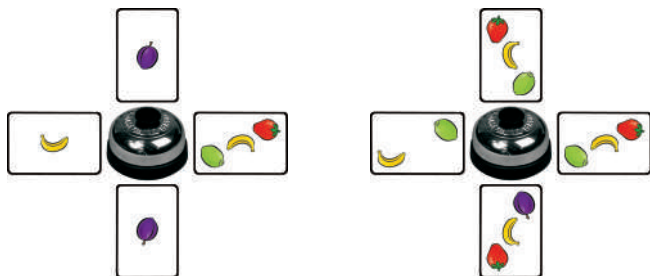
### Comment retourner les cartes :

Pour ne pas se donner un avantage, le joueur doit retourner la carte de manière à ne pas la visualiser avant les autres. Plus le mouvement sera vif, plus le joueur la verra rapidement.

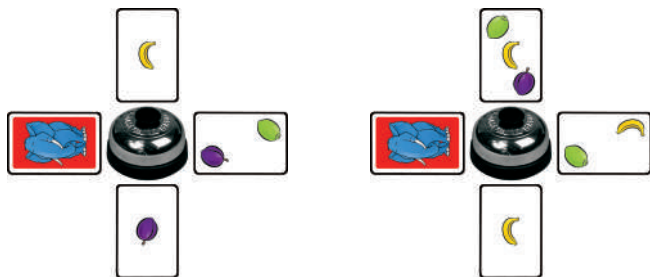


### Quand doit-on sonner ?

Il y a des cartes avec des fruits et des cartes avec des animaux. Sur les cartes Fruit, il y a différentes combinaisons de bananes, de prunes, de fraises et de citrons. Sur les cartes avec des animaux, il y a un éléphant, un singe ou un cochon. Il faut taper sur la sonnette lorsque, sur les cartes de tous les joueurs, l'une des 4 configurations suivantes se présente :

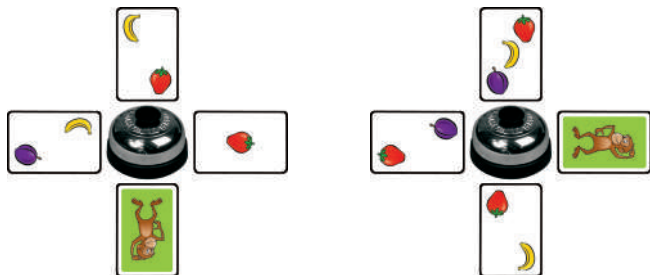


- Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a sur la table **deux cartes Fruit identiques**.

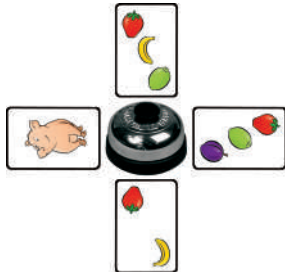


- Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a un éléphant et aucune fraise. **L'éléphant n'aime pas les fraises !**

- Il faut taper sur la sonnette lorsqu'il y a un singe et aucun citron. **Le singe n'aime pas les citrons !**



- Il faut taper sur la sonnette dès qu'il y a un cochon sur la table. **Le cochon mange tout !**



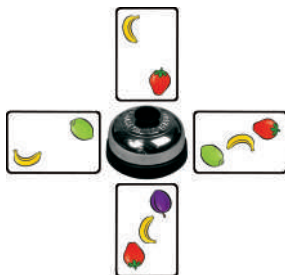
### Soyez rapides !

Le premier joueur qui tape sur la sonnette sans se tromper termine une manche et gagne tous les tas de cartes découvertes. Il place ces cartes, faces cachées, sous sa pioche et commence une nouvelle manche en retournant la carte supérieure.

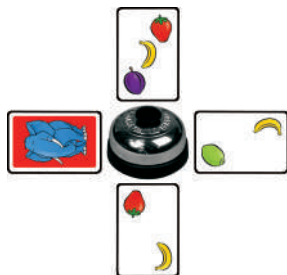
**Attention :** Les mains des joueurs ne doivent pas se trouver trop près de la sonnette. Au cours du jeu, elles doivent toujours se trouver sur la table, de part et d'autre des cartes.

### Taper sur la sonnette au mauvais moment.

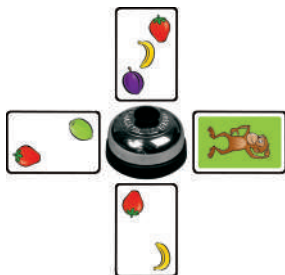
On ne doit pas taper sur la sonnette lorsqu'il n'y a que des cartes Fruit différentes ou lorsqu'il y a un animal et des fruits qu'il n'aime pas.



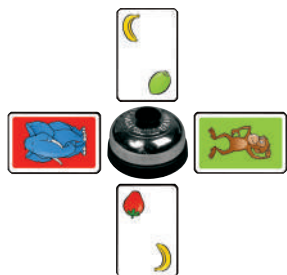
*Il n'y a que des cartes  
Fruit différentes.*



*Il y a un éléphant et des  
fraises : les éléphants  
n'aiment pas les fraises*



*Il y a un singe et un citron.  
Les singes n'aiment pas  
les citrons.*



*Il ne faut pas non plus taper  
sur la sonnette lorsqu'il y a  
un éléphant et un singe et,  
en même temps, des fraises  
et des citrons.*

**Attention :** Si une partie des cartes retournées permettent de taper sur la sonnette, et qu'une autre partie ne le permet pas, il n'est pas permis de taper sur la sonnette.

Par exemple, s'il y a un singe, un citron et 2 cartes Fruit identiques, il ne faut pas taper sur la sonnette. S'il y a un éléphant, une fraise et un cochon, il ne faut pas non plus taper sur la sonnette.

### Erreur

Si un joueur tape sur la sonnette au mauvais moment, il doit placer son paquet de défausse sous la sonnette.

Si ce joueur remporte la manche, il ne récupère que sa propre défausse, plus les cartes qu'il avait placées sous la sonnette.

Si un autre joueur remporte la manche, il récupère aussi les cartes qui se trouvent sous la sonnette.

### Fin de partie

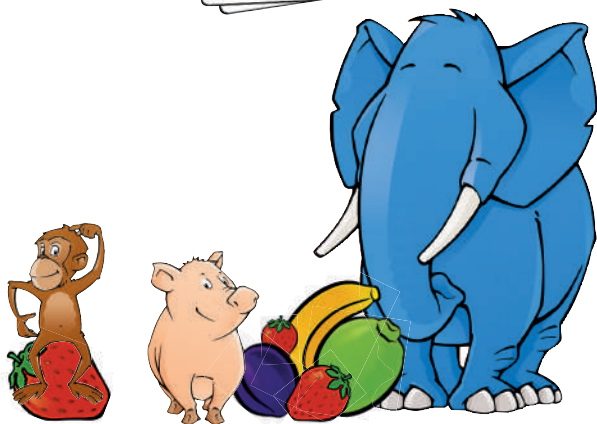
Quand un joueur n'a plus de carte dans sa pioche, il est éliminé. Son paquet de défausse reste cependant en place et sera récupéré par le vainqueur de la manche.

**Attention :** un joueur est également éliminé s'il tape deux fois de suite au mauvais moment sur la sonnette. Dans ce cas, il doit mettre toutes ses cartes sous la sonnette.

Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus que 2 joueurs en course. Ils jouent une dernière manche jusqu'à ce que l'un d'eux remporte les paquets de défausse: le vainqueur est alors le joueur qui a le plus de cartes.

Lors de cette dernière manche, on applique une règle spéciale : si l'un des deux joueurs tape sur la sonnette au mauvais moment, son adversaire gagne immédiatement les paquets de défausse et le jeu est terminé.

Les joueurs peuvent éventuellement se mettre d'accord pour jouer jusqu'à ce que l'un d'entre eux gagne toutes les cartes.



CE



© AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH



Download  
international  
rules on:

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

Adaptation et  
distribution française :



BP 30 - F 62930  
Wimereux

11-2012 - Informations à conserver.

