

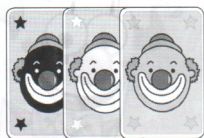
HALLY GALLI JUNIOR

Van Haim Shafir

2 vrolijke clowns? Ding!

Spelers: 2 - 5
 Leeftijd: vanaf 4 jaar
 Duur: 15 minuten
 Inhoud:

• 54 clownkaarten



• 1bel



• Deze spelregels

OPZET VAN HET SPEL

Negen clowns, die allemaal een verschillende kleur hebben, rennen door elkaar in de circusring. De meeste clowns zijn gelukkig, maar sommige zijn heel droevig omdat ze hun hoed verloren zijn. Wanneer je twee identieke, gelukkige clowns ziet in de circusring, moet je heel snel op de bel kloppen en deze doen rinkelen. Diegene die hierin slaagt, krijgt veel clownkaarten. De speler die op het einde van het spel de meeste clowns heeft, wint het spel.

DE CLOWNKAARTEN

Op elke kaart staat een clown. Er zijn negen verschillende kleuren voor de clowns; van elke kleur zijn er vijf gelukkige clowns en één droevige zonder hoed. De gelukkige en de droevige clowns verschillen niet veel van elkaar en daarom moet je goed opletten.

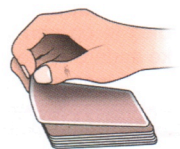
VOORBEREIDING VAN HET SPEL

De bel wordt in het midden van de tafel geplaatst, zodat iedereen er goed aan kan. De kaarten worden door elkaar geschud en in gelijke mate onder de spelers verdeeld. Indien er vier spelers zijn, hebben twee spelers elk één kaart meer bij het begin van het spel.

Elke speler maakt een stapeltje met zijn kaarten en legt dit gedekt voor zich op tafel.

ZO SPEEL JE DIT SPEL

Wanneer je aan de beurt bent, draai je de bovenste kaart van jouw stapeltje om en leg je de kaart open op een nieuw stapeltje. Onmiddellijk erna is je linkerbuur aan de beurt, zo krijgt elke speler een stapeltje open kaarten. Dit stapeltje ligt tussen de bel en de gedekte stapel kaarten.



Opgelet: Wanneer je een kaart omdraait, moet je ervoor zorgen dat je de voorkant van de kaart eerst aan de andere spelers laat zien. Dus moet je je kaarten erg snel omdraaien, als je ook wil weten welke kaart te voorschijn komt.

SNEL DE BEL LATEN RINKELLEN

Het spel gaat zo verder tot er twee gelukkige clowns van dezelfde kleur te zien zijn. Wanneer dit het geval is, moet elke speler proberen de bel zo snel mogelijk te laten rinkelen, ongeacht of hij dan aan de beurt is of niet.

Voorbeeld 1: Een groene gelukkige clown, een roze gelukkige clown, een paarse gelukkige clown en een blauwe gelukkige clown liggen open. Voorlopig mag je de bel nog niet laten rinkelen. Dan wordt een tweede groene gelukkige clown op de blauwe gelukkige clown gelegd. Aangezien er nu twee identieke clowns liggen, moet je zo snel mogelijk de bel laten rinkelen. De speler die als eerste op de bel sloeg, wint al de stapeltjes open kaarten, zijn eigen stapeltje inbegrepen. De kaarten die gewonnen werden, worden gedekt onder het gedekte stapeltje kaarten van de winnaar gelegd.

De snelste speler begint met de ronde door een nieuwe kaart om te draaien.

Opgelet: De handen van de spelers mogen niet te dicht bij de bel zijn. Tijdens het spel moeten de spelers hun handen steeds bij hun eigen kaarten op tafel houden.

Droevige clowns

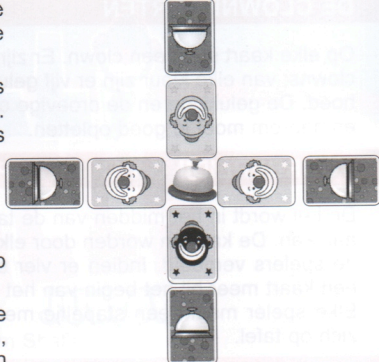
Verwar de droevige clowns niet met de gelukkige clowns! Ze lijken erg op elkaar.

Voorbeeld 2: Een gele gelukkige clown, een rode droevige clown, een blauwe droevige clown en een blauwe gelukkige clown liggen open.

Voorlopig mag je de bel nog niet laten rinkelen. Een blauwe gelukkige clown wordt op de gele gelukkige clown gelegd. Er zijn nu twee blauwe gelukkige clowns, er mag dus op de bel geklopt worden, hoewel er ook een blauwe droevige clown te zien is.

Fout geklopt!

Indien je op een verkeerd moment op de bel hebt geklopt, moet je aan elke andere speler een gedekte kaart van jouw stapeltje geven. De andere spelers leggen deze kaart onder hun stapeltje gedekte kaarten.



EINDE VAN HET SPEL

Je ligt uit het spel wanneer jij aan de beurt bent en je geen kaart meer kan omdraaien. De andere spelers spelen verder tot er twee identieke kaarten te zien zijn. De snelste speler verzamelt een laatste keer zijn kaarten en beëindigt het spel. De speler met de meeste kaarten wint het spel.



HALLI GALLI JUNIOR

De Haim Shafir

2 clowns joyeux ? Tape sur la sonnette !

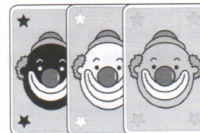
Joueurs: 2 à 4

Age: à partir de 4 ans

Durée: 15 minutes

Matériel:

• 54 cartes de clown



• 1 sonnette



• 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.