

# HALLI GALLI

## Twist



## TOTALNIE ZAKRĘCONA ZABAWA

Autorzy: Haim Shafir & Uri Shafir

Ilustracje: Marina Zlochin

**Liczba Graczy:** 2–4

**Wiek:** 7+

**Czas gry:** 15 minut

**Zawartość:**

- 56 kart do gry
- 1 dzwonek

### Krótki opis gry

Gracze po kolei odkrywają po jednej karcie. Gdy na odkrytych kartach pojawi się w sumie dokładnie **5 symboli tego samego rodzaju** lub **5 symboli w tym samym kolorze**, gracze równocześnie i jak najszybciej starają się uderzyć w dzwonek. Pierwszy gracz, który zadzwoni dzwonkiem, zdobywa wszystkie odkryte karty. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby kart.

### Przygotowanie

Postawcie dzwonek na środku stołu. Potasujcie i rozdajcie wszystkie karty. Każdy gracz kładzie przed sobą swoją talię – zakrytą i nie ogląda jej. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

## Przebieg gry

Gracz ruchem „od siebie” odwraca wierzchnią kartę ze swojej talii i kładzie przed sobą odkrytą na stole. Te karty tworzą jego stos kart odrzuconych. Każdą kolejną kartę gracz umieszcza na wierzchu stosu tak, aby zakrywała poprzednią kartę (tylko wierzchnia karta powinna być widoczna). Jeśli nikt nie zadzwoni dzwonkiem, swoją kartę odkrywa kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

### Odwracanie karty z zakrytej talii

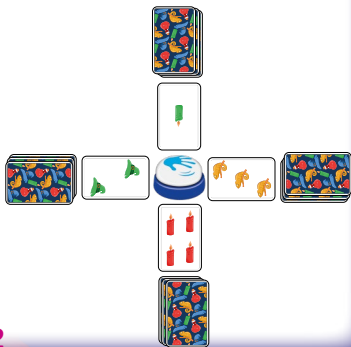
Odwracaj kartę **od siebie** tak, abyś nie podejrzwał karty przed innymi graczami. Im szybciej ją odwrócisz, tym szybciej ją zobaczysz.



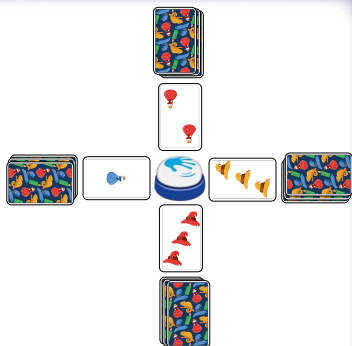
### Kiedy zadzwonić dzwonkiem?

Gdy odkryte karty leżące przed wszystkimi graczami pokazują w sumie dokładnie 5 symboli **tego samego rodzaju** w dowolnych kolorach lub dokładnie 5 dowolnych symboli **w tym samym kolorze**.

*Przykład 1: Gracze widzą dokładnie 5 świec.*



*Przykład 2: Gracze widzą dokładnie 5 czerwonych symboli.*



## **Wykaż się refleksem!**

Pierwszy gracz, który zadzwoni dzwonkiem, gdy na odkrytych kartach pojawi się dokładnie 5 symboli tego samego rodzaju lub 5 symboli w tym samym kolorze, zdobywa stosy kart odrzuconych wszystkich graczy (także swój). Umieszcza wygrane karty pod swoją talią kart (zakryte) i rozpoczyna nową rundę przez odwrócenie wierzchniej karty ze swojej talii.

## **Ups, pomyłka!**

Jeśli gracz przez pomyłkę zadzwoni dzwonkiem, a na odkrytych kartach nie będzie dokładnie 5 symboli tego samego rodzaju lub 5 symboli w tym samym kolorze, musi za karę dać każdemu z graczy (którzy jeszcze nie odpadli z gry) po jednej karcie ze swojej talii kart zakrytych. Robi to zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a jeśli w jego talii jest mniej kart niż graczy, po karcie dostają tylko ci, dla których wystarczy kart.

## **Walcz do końca!**

Kiedy graczowi skończą się karty w talii, nadal bierze udział w grze. Nie odkrywa już kart, jednak wciąż może zdo-

być wszystkie stosy kart odrzuconych, o ile jako pierwszy zadzwoni we właściwym momencie.

## **Żegnaj!**

Gracz, który nie ma już talii, ostatecznie odpada z gry, kiedy straci swój stos kart odrzuconych lub błędnie zadzwoni dzwonkiem (wtedy jego stos kart odrzuconych czeka na pierwszego gracza, który zadzwoni poprawnie).

## **Koniec gry**

Gdy zostanie tylko dwóch graczy, kontynuują grę do momentu, gdy jeden z nich poprawnie zadzwoni dzwonkiem i zdobędzie karty ze stosów kart odrzuconych. Gra kończy się również, jeśli któryś z graczy błędnie zadzwoni dzwonkiem – wtedy jego przeciwnik zdobywa wszystkie karty z obu stosów.

## **Zwycięzca**

Wygrywa ten z dwóch ostatnich graczy, który ma więcej kart. Opcja: gracze, mogą wcześniej ustalić, że będą kontynuować grę do momentu, aż jeden z nich zdobędzie wszystkie karty (dłuższa wersja).

## **EGMONT.pl**

Story House Egmont sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa,  
WydawnictwoEgmont.pl  
© 2023 Story House Egmont sp. z o.o.  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak,  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk,  
DTP: Cezary Szulc

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, 2023

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl



Grę polecają:



Version 1.0