HALLI GALLI

REGRAS

CONTEÚDO

56 Cartas Ilustradas
1 Sineta
1 Folheto de Regras

OBJETIVO

Cada jogador revela uma carta na sua vez. Assim que as cartas reveladas mostrarem **exatamente 5 frutas** do mesmo tipo, o primeiro jogador a tocar a sineta ganha todas as cartas reveladas. O objetivo do jogador é **ganhar o maior número de cartas**.

PREPARAÇÃO

Coloque a sineta no centro da mesa. Escolha alguém para distribuir as cartas. A pessoa escolhida mistura e distribui as cartas aos jogadores, uma por vez, até que todas tenham sido distribuídas. Cada jogador empilha as cartas recebidas à sua frente, **viradas para baixo, sem olhá-las**. Esta pilha será seu baralho de compras.

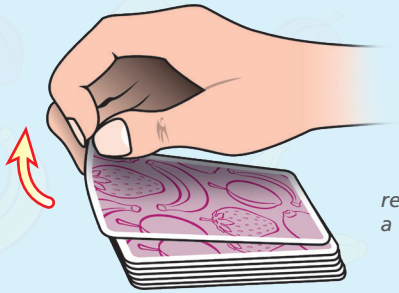
COMO JOGAR

O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas começa o jogo. Na sua vez, cada jogador compra e, imediatamente, revela a carta do topo do seu baralho, colocando-a na mesa virada para cima para todos verem. Esta carta iniciará a pilha de

descartes do jogador. Cada nova carta revelada por este jogador é colocada no topo da sua pilha de descartes de **forma a cobrir a carta anterior**, deixando visível **apenas** a carta do topo recém colocada.

Como Revelar Uma Carta

Revele a carta de modo a garantir que você não verá a carta antes dos outros jogadores. Quanto mais rápido você revelar a carta, mais rápido você também irá vê-la.

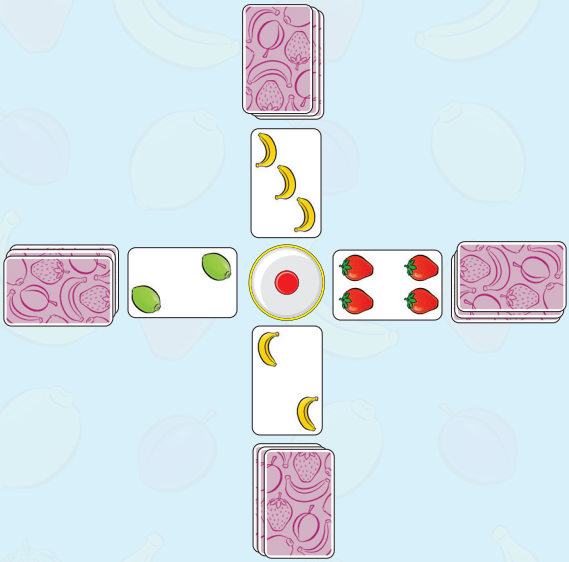


revelando a carta

5 Frutas Iguais? Toque a Sineta!

Cada jogador deve tentar ser o **primeiro a tocar a sineta**, assim que as cartas reveladas no topo de **todos os montes** mostrarem exatamente **5 frutas** do mesmo tipo.

O exemplo a seguir mostra uma partida com 4 jogadores. As cartas reveladas mostram **exatamente 5** bananas.



Quando as cartas reveladas mostrarem exatamente 5 frutas do mesmo tipo, **o primeiro a tocar a sineta** ganha todas as pilhas de descartes.

Então, ele coloca as cartas recebidas viradas para baixo sob seu próprio baralho de compras e começa uma nova rodada, revelando a primeira carta.

Mais ou Menos que 5 Frutas? Desculpe!

Se um jogador tocar a sineta quando as cartas reveladas não mostrarem exatamente 5 frutas do mesmo tipo, ele deverá dar a cada um dos outros jogadores **uma carta** do seu baralho de compras como **penalidade**.

Acabaram as Cartas! E Agora?

Quando um jogador fica **sem cartas** no baralho de compras, ele ainda **não está eliminado** da partida! Ele ainda pode tocar a sineta nesta rodada. Se ele não ganhar as pilhas de descartes nesta rodada, ou se tocar a sineta quando as cartas reveladas não mostrarem exatamente 5 frutas do mesmo tipo, aí estará eliminado.

FINAL DA PARTIDA

A partida entra na **fase final** quando restarem apenas 2 jogadores. A partida termina na próxima vez que a sineta for tocada. Se o jogador tocar a sineta na hora certa, **ele ganha** as cartas jogadas. Se o jogador tocar na sineta por engano, **o adversário ganha** as cartas jogadas.

Regra Opcional

Se ambos os jogadores concordarem, como regra opcional, o jogo continua até que um dos jogadores **ganhe todas** as 56 cartas. (**Nota:** esta regra pode deixar a partida mais longa!).

VENCEDOR

O vencedor é o jogador que terminar a partida com **mais cartas**. Se a regra opcional da fase final for utilizada, o vencedor é aquele que terminar a partida em posse de todas as 56 cartas.

Créditos

Tradução: Gabriel C. Schweitzer
Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino
Edição e Produção: Eduardo Cella
Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Versão Original © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 1992, 2010

Versão Brasileira © 2021 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: **www.papergames.com.br**

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 (edição brasileira) e v3.0 (edição AMIGO).

CONHEÇA TAMBÉM

Em Speed Cups, cada jogador recebe cinco copos, um de cada cor, e tenta solucionar os desenhos das cartas.

Você precisará de um bom olho e reações rápidas. Conseguiu colocar os copos na ordem correta? Seja o primeiro a bater a sineta! O jogador mais rápido vence no final.

Um jogo rápido para aprender e desafiador para vencer, para todas as idades, do mesmo autor do Halli Galli.