

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Халли Галли ВЕЧЕРИНКА



8+



2-4



15 мин.

Автор игры:  
Хаим Шафир

Иллюстрации:  
Франфу (Franfou)



### КОМПОНЕНТЫ

56 карт

1 звонок (крышка  
коробки)

Правила игры



Пример подготовки  
к игре с 4 участниками



ЗВОНОК



## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игроки по очереди открывают карты. Как только кто-то из игроков заметит, что на открытых картах совпало 2 признака, он должен позвонить в звонок как можно быстрее. Тот, кто ударит по звонку первым, заберёт себе все открытые карты.

Игрок с наибольшим количеством карт в конце игры объявляется победителем!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать как можно больше карт.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Один из игроков перемешивает колоду и раздаёт все карты участникам (у кого-то может оказаться чуть больше карт). Каждый игрок, не глядя в свои карты, кладёт их стопкой перед собой **рубашкой вверх**.

## ХОД ИГРЫ

Первым ходит тот, кто последним отмечал день рождения. Далее ход передаётся по часовой стрелке.



В свой ход каждый участник открывает верхнюю карту из своей стопки и кладёт перед собой так, чтобы все могли её видеть. Эти карты образуют стопку открытых карт перед каждым игроком. Вновь открытая карта помещается на открытую ранее таким образом, чтобы было видно **только верхнюю карту**.

### **ОТКРЫВАЕМ КАРТУ!**

Переворачивать карту следует от себя, чтобы игрок, совершающий ход, увидел свою карту последним. Чем быстрее игрок откроет карту, тем быстрее он сам сможет её увидеть.



### **ЗВОНИМ В ЗВОНОК!**

На каждой карте изображен фрукт-музыкант, и у неё есть **три** важных признака:

- **фрукт** (*лайм, банан, клубника или слива*)
- **цвет** (*красный, жёлтый, зелёный или фиолетовый*)
- **роль в музыкальной группе** (*барабанщик, саксофонист, гитарист или солист*)

Скорее звоните в звонок, если у двух открытых карт **совпадает** хотя бы **2 признака**, например:

- **фрукт и цвет,**
- **роль и фрукт,**
- **цвет и роль.**



*На примере выше у двух карт совпадает два признака: цвет (жёлтый) и фрукт (банан). Скорее звоните в звонок!*

После того как игрок ударил по звонку, все должны проверить, действительно ли на картах есть 2 совпадающих признака. Если игрок позвонил правильно, он побеждает в раунде и забирает все стопки открытых карт со стола. Он кладёт эти карты рубашкой вверх под низ своей стопки закрытых карт. Затем он открывает верхнюю карту из своей стопки и начинает новый раунд.

## ПРИМЕРЫ



На двух картах  
**лайм-гитарист**.  
Поторопитесь — надо  
звонить!



Два **жёлтых** фрукта  
играют на **барабанах** —  
звоните!



**Солируют** две  
**фиолетовые** сливы —  
будьте первым, кто  
ударит по звонку!

## **ОЙ, ОШИБСЯ!**

Если игрок позвонил в звонок, а двух общих признаков на картах нет, то в качестве штрафа он должен отдать по 1 карте каждому игроку из своей стопки закрытых карт, и они кладут их под низ своих стопок. После этого игроки продолжают по очереди открывать карты.

## **ЗАКОНЧИЛИСЬ КАРТЫ?**

Если игрок открыл последнюю карту своей стопки, у него ещё есть шанс заработать карты в этом раунде — ему лишь нужно вовремя ударить по звонку. Когда наступает его очередь открывать карту, он пропускает это действие. Если у игрока закончились карты в обеих стопках, он выбывает из игры.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Два последних участника продолжают играть, пока кто-то из них не выиграет открытые карты. После этого игра заканчивается. Если игрок позвонил в звонок и ошибся, его соперник получает открытые карты, и игра завершается. Участники могут договориться

играть до тех пор, пока кто-то из них не выиграет все карты (но игра может стать бесконечной!).

## ПОБЕДИТЕЛЬ

Победителем становится игрок, у которого в конце игры оказалось больше всех карт в стопке. В случае ничьей оба игрока объявляются победителями.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



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