

HALLI GALLI



REGRAS

COMPONENTES

56 Cartas
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

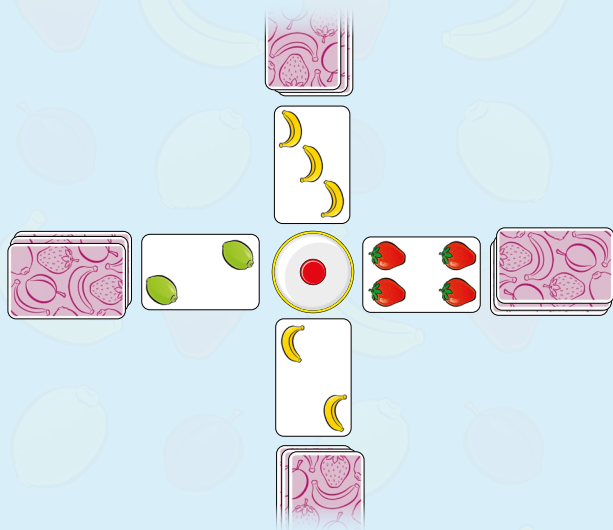
Revele a carta de modo a garantir que você não verá a carta antes dos outros jogadores. Quanto mais rápido você revelar a carta, mais rápido você também irá vê-la.



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 cartas das pilhas de descarte, incluindo sua própria. 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 deles **ganhe todas** as 56 cartas.

Nota: essa regra pode tornar 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

Autor: Haim Shafir - **Arte:** Oliver Freudenreich

Tradução: Gabriel C. Schweitzer - **Edição e Produção:** Eduardo Cella

Revisão: Eduardo Cella, Gustavo Lopes, Lucas Andrade e Romir G.

E. Paulino - **Diagramação:** Gil Martimiano



PAPERGAMES

Versão Original © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 1992, 2010, 2022

Versão Brasileira © 2025 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 v1.1 (edição brasileira) e v3.0 (edição AMIGO).

CONHEÇA TAMBÉM



Halli Galli Twist adiciona
uma camada extra de
desafio ao clássico jogo de
observação, exigindo atenção
a cores e combinações
inusitadas para vencer.



Speed Cups é um jogo de
coordenação e reflexos rápidos,
onde os jogadores correm
para empilhar e alinhar copos
coloridos conforme padrões
revelados a cada carta.