

Règles du Halli Galli

Comment jouer à Halli Galli

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Récupérer toutes les cartes du paquet grâce à votre rapidité.
- **Mécanique principale** : Retourner des cartes à tour de rôle et taper la sonnette dès que 5 fruits identiques apparaissent.
- **Condition de victoire** : Posséder l'ensemble des cartes une fois tous les adversaires éliminés.

Halli Galli, c'est LE jeu de rapidité qui met tout le monde d'accord autour de la table. Le principe tient sur un timbre-poste : on retourne des cartes avec des fruits dessus, et dès qu'on en voit cinq pareils, on tape comme un fou sur la cloche. Simple, nerveux, et franchement hilarant quand quelqu'un sonne par erreur. Si vous aimez les jeux d'observation et de réflexes, jetez aussi un œil aux règles de [la bataille corse](#) ou du [Fou Fou Fou](#), c'est la même famille de jeux explosifs.

Ce que contient la boîte

Avant de démarrer, vérifiez que vous avez bien tout sous la main. Le matériel est minimaliste, et c'est ce qui fait le charme du jeu.

- **56 cartes** illustrées avec quatre fruits différents (bananes, fraises, citrons et prunes), en quantités variables sur chaque carte.
- **1 sonnette** métallique, la fameuse cloche qui va devenir l'objet le plus convoité de la soirée.

De 2 à 6 joueurs, dès 6 ans, pour des parties d'environ 15 minutes. Parfait pour un apéro ou un goûter d'anniversaire.

La mise en place

On installe la **sonnette** bien au centre de la table, à distance égale de tous les joueurs (sinon, gare aux protestations). On désigne un donneur, qui mélange soigneusement les 56 cartes. Les cartes sont ensuite distribuées **une par une** à chaque joueur, jusqu'à épuisement du paquet. Peu importe si certains en ont une de plus que d'autres, ça s'équilibrera vite. Chaque joueur empile ses cartes devant lui, **faces cachées**, sans les regarder. Ce tas s'appelle le **tas couvert**. Voilà, vous êtes prêts à en découdre.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

Le joueur situé à gauche du donneur commence. Chacun va retourner, chacun son tour, la première carte de son **tas couvert** pour la poser devant lui, face visible. Cela crée un second tas appelé le **tas découvert**.

Comment retourner sa carte correctement

C'est LA règle d'or à respecter pour ne pas tricher : la carte doit être retournée **vers l'extérieur**, c'est-à-dire vers les autres joueurs, de sorte que vous ne la voyiez pas avant tout le monde.

Plus le geste est vif et net, plus vous la verrez vite vous aussi.

Petit conseil de testeur : entraînez-vous à retourner la carte d'un coup sec du pouce. Ceux qui maîtrisent ce geste prennent un avantage énorme.

Quand faut-il taper sur la cloche

Vous devez sonner dès qu'il y a **exactement 5 fruits identiques** visibles sur l'ensemble des tas découverts de la table. Pas 4, pas 6, et surtout pas deux types de fruits différents : il s'agit bien de 5 exemplaires du même fruit, répartis sur plusieurs cartes.

Exemple concret : un joueur a 2 bananes visibles devant lui, un autre 3 bananes sur sa pile.

Total = 5 bananes. C'est le moment de frapper la cloche comme si votre vie en dépendait.

Gagner les cartes et les erreurs

Le premier joueur à taper sur la **sonnette** quand il y a effectivement 5 fruits identiques remporte **tous les tas découverts** de la table. Il les glisse sous son tas couvert (faces toujours cachées) et relance la partie en retournant une nouvelle carte.

La pénalité en cas d'erreur

Si un joueur sonne alors qu'il n'y a pas exactement 5 fruits identiques, il doit donner **une carte de son tas couvert à chaque autre joueur**, en guise de pénalité. Aïe.

Avertissement bienveillant : la tentation de sonner par réflexe est énorme, surtout quand quelqu'un d'autre amorce le geste. Restez concentré et comptez vraiment, sinon vous allez fondre comme neige au soleil.

Élimination d'un joueur

Dès qu'un joueur n'a plus aucune carte à retourner (ni dans son tas couvert, ni dans son tas découvert), il est **éliminé** de la partie. Attention : si son tas découvert contient encore des cartes, celui-ci reste en jeu jusqu'à ce qu'un autre joueur le remporte en sonnante.

Le cas particulier du duel à deux

Quand il ne reste plus que **deux joueurs** en lice, une règle spéciale s'active. Si l'un des deux sonne par erreur, l'autre récupère non seulement la carte de pénalité, mais aussi **les deux tas découverts** de la table. Autant dire que la partie peut basculer en un claquement de doigts. Cette règle s'applique aussi dès le début si vous jouez à deux joueurs uniquement.

Récapitulatif des combinaisons à surveiller

Voici un petit tableau pour bien visualiser les seules combinaisons qui valident une sonnerie. Souvenez-vous : on compte **UNIQUEMENT** les fruits d'un même type, peu importe combien il y en a d'autres sur la table.

Situation observée	Faut-il sonner
5 bananes visibles au total	Oui, foncez
4 fraises et 3 citrons	Non, aucun fruit n'atteint 5
5 prunes et 2 bananes	Oui, les 5 prunes comptent
6 citrons au total	Non, il faut exactement 5
3 fraises et 2 fraises sur une autre pile	Oui, total de 5 fraises

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

La partie s'achève quand un seul joueur a réussi à rafler **toutes les cartes** du jeu. Il est déclaré **grand vainqueur** de Halli Galli, avec le droit imprescriptible de se la raconter pour le reste de la soirée.

Astuce stratégique finale : ne fixez pas seulement vos propres cartes, gardez un œil panoramique sur l'ensemble de la table. Les combinaisons de 5 se forment souvent en additionnant les fruits de deux piles différentes, et c'est là que la plupart des joueurs se font surprendre.

Envie d'enchaîner avec d'autres jeux nerveux du même genre ? Tentez les règles d'[Oeuf pour Oeuf](#) ou celles de [The Gang](#) pour varier les plaisirs. Bonne partie, et surtout : ne cassez pas la cloche.