

# Der kleine Rabe Socke

## HALLI GALLI Junior

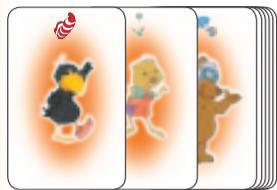


von Haim Shafir  
Spieler: 2–4 Personen  
Alter: ab 4 Jahren  
Dauer: ca. 15 Minuten

### INHALT

56 Karten

1 Glocke



Vorderseiten



Rückseite



### SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Der kleine Rabe Socke und seine Freunde kommen zu dir auf den Spieltisch. Immer wenn zwei gleiche Freunde lachend zu sehen sind, musst du blitzschnell klingeln. Der Schnellste erhält alle aufgedeckten Karten. Sind die Freunde aber traurig, darfst du nicht klingeln, sonst musst du Karten abgeben. Hast du am Ende die meisten Karten, gewinnst du das Spiel.

### DIE SPIELKARTEN

Auf den Karten findet ihr den kleinen Raben und seine Freunde. Jede Figur gibt es sechsmal fröhlich, aber auch einmal traurig, weil sie ihren Lieblingsgegenstand nicht mehr hat. Die fröhlichen und traurigen Figuren unterscheiden sich auf den ersten Blick nur wenig voneinander, deshalb musst du gut aufpassen.

### SPIELVORBEREITUNG

Stellt die Glocke für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Spielt ihr zu dritt, haben zwei Spieler am Anfang je eine Karte mehr.

Bildet aus euren Karten einen Stapel, den ihr mit der Rückseite nach oben vor euch auf den Tisch legt.

Spielaufbau für 4 Spieler



### SPIELABLAUF

Wenn du an der Reihe bist, deckst du von deinem Kartenstapel die oberste Karte auf und legst sie offen vor deinen Stapel auf den Tisch. Danach ist sofort dein linker Nachbar an der Reihe. Im Laufe des Spiels entsteht zwischen der Glocke und deinem verdeckten Kartenstapel ein offener Kartenstapel.

**Achtung:** Beim Aufdecken musst du unbedingt darauf achten, dass du die Karte nach vorne umdrehst. Die Kartenseite, die neu aufgedeckt wird, sollen zuerst die Mitspieler sehen.



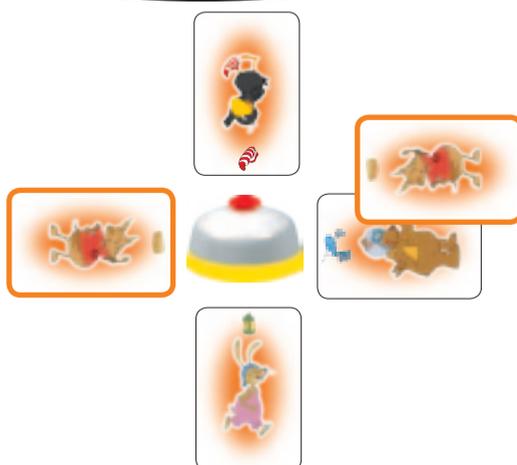
Karten umdrehen nach vorne

### SCHNELL KLINGELN

Alle Spieler decken solange nacheinander die oberste Karte von ihrem verdeckten Kartenstapel auf, bis **zweimal der gleiche fröhliche Freund** zu sehen ist. Wenn das passiert, muss jeder Spieler, egal ob er an der Reihe ist oder nicht, so schnell wie möglich auf die Glocke schlagen.



Wann darf ich klingeln?



**Beispiel 1:** Es sind vier verschiedene fröhliche Freunde aufgedeckt. Bis jetzt darfst du noch nicht klingeln. Du legst auf den fröhlichen Eddi-Bär einen zweiten fröhlichen Stulle. Da jetzt zweimal Stulle als fröhlicher Freund zu sehen ist, muss geklingelt werden.

Der Spieler, der zuerst geklingelt hat, gewinnt alle offenen Kartenstapel, einschließlich des eigenen. Die gewonnenen Karten kommen mit der Rückseite nach oben **unter** den eigenen verdeckten Stapel. Der schnellste Spieler beginnt die nächste Runde, indem er eine neue Karte aufdeckt.

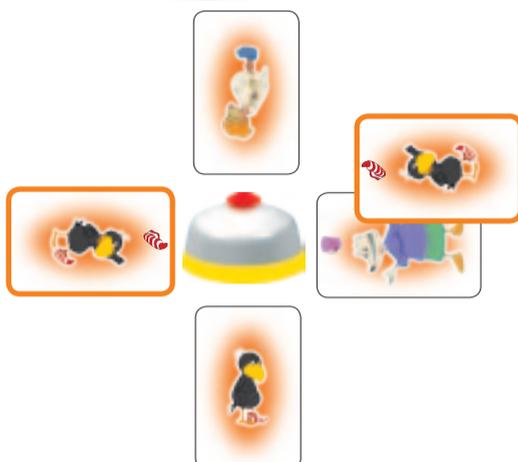
**Achtung:** Die Hände der Spieler dürfen sich nicht zu nahe an der Glocke befinden, sondern müssen immer in der Nähe der eigenen Karten auf dem Tisch liegen.

## TRAURIGE FREUNDE

Lass dich nicht von den traurigen Freunden verwirren, denn auf den ersten Blick sehen sie den fröhlichen Freunden sehr ähnlich. Zu schnell hast du falsch geklingelt, weil zwei gleiche Freunde aufgedeckt wurden, jedoch einer der beiden traurig war.



Wann darf ich nicht klingeln?



**Beispiel 2:** Neben der fröhlichen Mama Dachs und dem traurigen Schaf Wolle sind auch ein trauriger kleiner Rabe und ein fröhlicher kleiner Rabe aufgedeckt. Bis jetzt darfst du noch nicht klingeln. Du legst auf die fröhliche Mama Dachs einen fröhlichen kleinen Raben. Da jetzt zwei fröhliche kleine Raben zu sehen sind, darf geklingelt werden, obwohl der traurige kleine Rabe ebenfalls zu sehen ist.

## FALSCH GEKLINGELT!

Hast du im falschen Moment auf die Glocke geschlagen, musst du von deinem verdeckten Stapel je eine Karte an deine Mitspieler abgeben. Die Mitspieler legen die Karte unter ihren verdeckten Stapel.

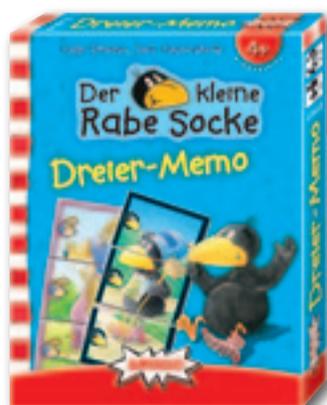
## SPIELLENDE

Bist du an der Reihe und kannst keine Karte mehr umdrehen, musst du leider ausscheiden. Die anderen Spieler spielen noch so lange weiter, bis zwei gleiche fröhliche Freunde zu sehen sind. Ein letztes Mal sammelt der Schnellste die Karten ein und beendet damit das Spiel.

Zählt nun eure Karten. Derjenige von euch, der die meisten hat, gewinnt.



Kennt ihr schon unsere anderen Spiele vom kleinen Rabe Socke?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de