

Hat niemand von euch die Aufgabe gelöst, bekommt auch niemand die Karte. Legt sie beiseite und spielt mit der nächsten Karte weiter.



Lasst eure Cups für die nächste Runde so stehen, wie sie sind. Wer die letzte Aufgabenkarte gewonnen hat, deckt die nächste Karte auf und es geht weiter.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ihr den gesamten Kartenstapel durchgespielt habt. Wer die meisten Karten hat, gewinnt. Sind das mehrere von euch, gewinnt ihr gemeinsam.



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

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2013, 2023 Version 2.0

Speed Cups



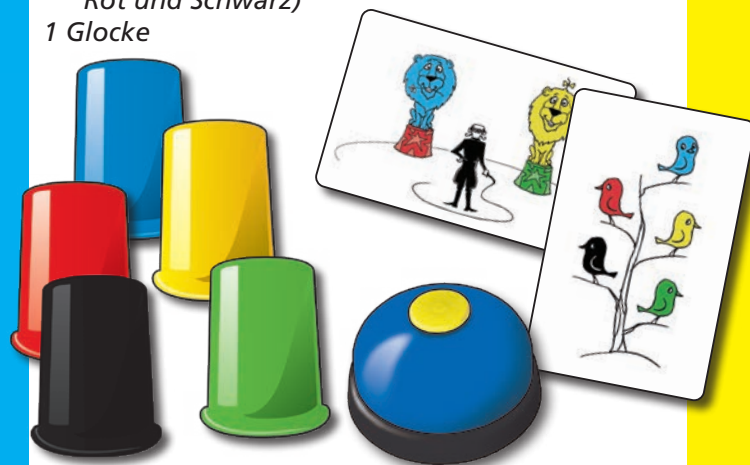
amigo-spiele.de/03780

💡 Haim Shafir ✂ Yaniv Shimoni & Barbara Spelger

👤 ab 6 Jahren 👥 2-4 Personen ⌚ 15 Minuten

INHALT

36 Aufgabenkarten
20 Cups (je vier in den Farben Blau, Gelb, Grün, Rot und Schwarz)
1 Glocke



SPIELIDEE

Mit deinen fünf bunten Cups versuchst du, so schnell wie möglich die Aufgaben zu lösen. Dabei sind Geschwindigkeit und ein gutes Auge gefragt. Denn die Karten geben vor, wie du die Cups aufstellen musst. Welcher Vogel sitzt oben im Baum, welcher unten? Steht der Astronaut vor der Rakete oder daneben?

Stehen deine Cups richtig? Dann hae schnell auf die Glocke! Stimmt alles, nimmst du dir die Aufgabenkarte. Am Ende gewinnt, wer am schnellsten gestapelt und die meisten Aufgabenkarten gewonnen hat.



SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch jeweils einen Satz Cups, bestehend aus fünf Cups in fünf verschiedenen Farben. Stellt die Glocke in die Tischmitte. Mischt die Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Glocke.

SPIELABLAUF

Wer von euch am schnellsten mit den eigenen Cups einen Turm bauen kann, dreht die oberste Karte des Aufgabenstapels um. Lege sie mit der Bildseite nach oben auf den Kartenstapel.

Sobald die Karte umgedreht ist, stellt ihr alle gleichzeitig und so schnell wie möglich die Anordnung der farbigen Symbole auf der Aufgabenkarte mit euren Cups nach.

Achtung: Die Symbole sind auf den Karten unterschiedlich angeordnet! Manchmal befinden sie sich **nebeneinander**, manchmal **übereinander** und manchmal sogar in **unterschiedlichen Stapeln**.



Nacheinander haut ihr alle auf die Glocke, sobald ihr glaubt, dass ihr eure Cups richtig angeordnet habt. Beginnend mit der Person, die am schnellsten war, überprüft ihr nun die Cups. Stimmt alles, darf sie sich die Aufgabenkarte als Gewinn nehmen. Ist die Anordnung nicht richtig? Dann nimmt sich die nächstschnellste Person, deren Cups richtig stehen, die Karte.