



Die Cups bleiben für die nächste Runde so stehen wie sie sind. Danach wird die nächste Karte umgedreht und es geht weiter.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle 19 Aufgabenkarten gespielt wurden. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

SPEED CUPS² zusammen mit dem Grundspiel

Sollten Sie auch das Grundspiel besitzen, können Sie einfach beide Kartensätze zusammenmischen und mit bis zu 6 Spielern gleichzeitig spielen. Es gelten die Regeln des Grundspiels.



Besuche uns auf Facebook
HalliGalli.Fanseite



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, MMXIV

Version 1.0

Speed CUPS²

von Haim Shafir



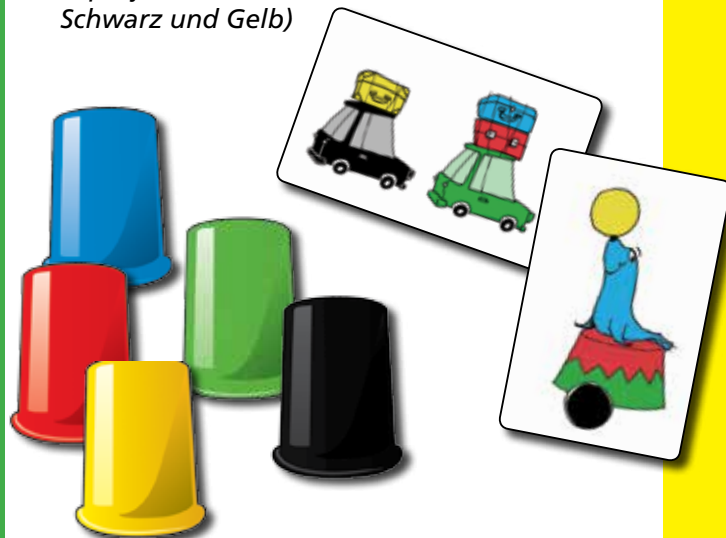
amigo-spiele.de/04982

Spieler: 2 **Alter:** 6+ **Dauer:** 15 Minuten

SPIELMATERIAL

19 Aufgabenkarten

10 Cups (je 2 in den Farben Blau, Rot, Grün,
Schwarz und Gelb)



SPIELIDEE

Jeder Spieler erhält 5 bunte Cups und versucht schnell die Aufgaben zu lösen. Geschwindigkeit und ein gutes Auge sind gefragt: Die Karten geben vor, wie die Cups aufgestellt werden müssen. Steht der Astronaut vor der Rakete, oder daneben? Welche Koffer liegen auf dem grünen Auto? Cups richtig? Dann schnell die Karte schnappen! Am Ende gewinnt der schnellste Stapler.



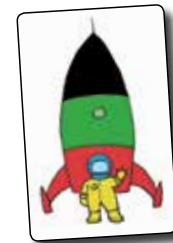
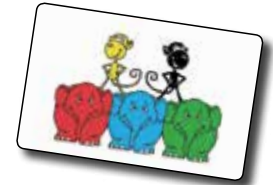
SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt einen Satz Cups in den Farben Blau, Rot, Grün, Schwarz und Gelb. Die Aufgabenkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel zwischen die Spieler gelegt.

SPIELABLAUF

Ein beliebiger Spieler dreht die oberste Karte des Aufgabenstapels um und legt sie mit der Bildseite nach oben auf den Kartenstapel. Sobald die Karte umgedreht ist, versuchen beide Spieler gleichzeitig und so schnell wie möglich die Anordnung der farbigen Symbole auf der Aufgabenkarte mit ihren Cups nachzustellen.

Achtung: Die Symbole auf den Karten sind im Gegensatz zum Grundspiel nicht nur *horizontal* und *vertikal* angeordnet, sondern jetzt auch in *unterschiedlichen* Stapeln!



Glaubt ein Spieler, dass er seine Cups richtig angeordnet hat, schnappt er sich schnell die Aufgabenkarte aus der Mitte. Jetzt werden die Cups überprüft. Stimmt alles, darf er die Aufgabenkarte behalten. Hat er einen Fehler gemacht, bekommt der andere Spieler die Karte, egal ob er die Aufgabe korrekt gelöst hat.