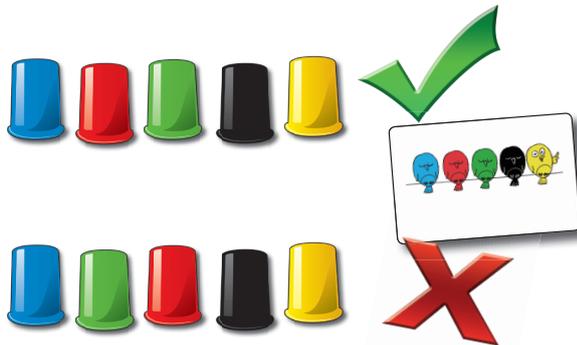


Aufgabenkarte nehmen. Hat er einen Fehler gemacht, wird beim nächstschnellsten Spieler geschaut.



Danach geht es mit der nächsten Karte weiter.

## SPIELEND

Das Spiel endet, wenn alle 24 Aufgabenkarten gespielt wurden. Es gewinnt der oder die Spieler mit den meisten Karten.



**Besuche uns auf Facebook**  
Amigo.Spiele



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, MMXIII

Version 1.0

# Speed Cups

von Haim Shafir



[amigo-spiele.de/03780](http://amigo-spiele.de/03780)

**Spieler:** 2-4

**Alter:** 6+

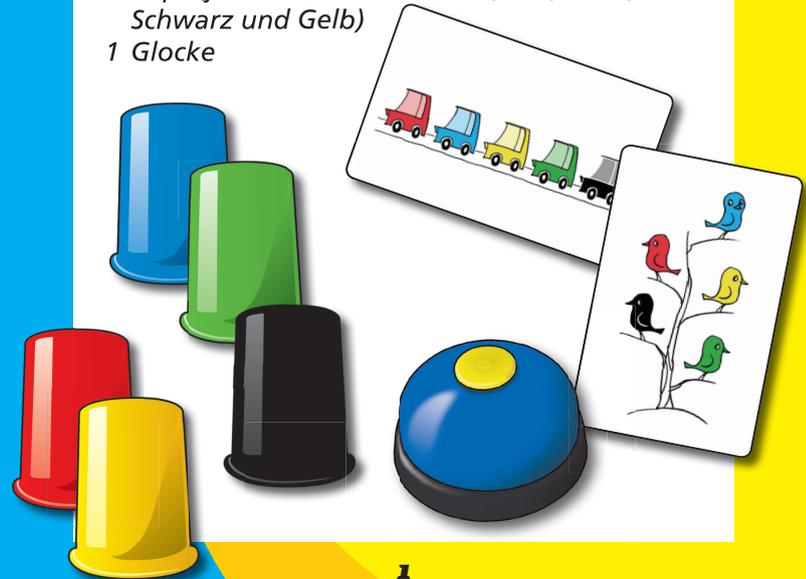
**Dauer:** 10 Minuten

## SPIELMATERIAL

24 Aufgabenkarten

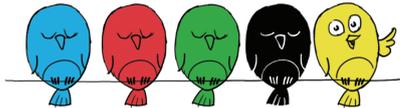
20 Cups (je 4 in den Farben Blau, Rot, Grün,  
Schwarz und Gelb)

1 Glocke



## 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, ob die Cups gestapelt werden oder nebeneinander stehen. Welcher Vogel sitzt oben im Baum, welcher unten? In welcher Reihenfolge hängen die bunten Jacken an der Wand? Cups richtig? Dann schnell auf die Glocke hauen! Am Ende gewinnt der schnellste Stapler.



## SPIELVORBEREITUNG

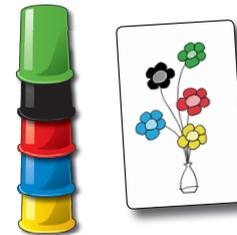
Jeder Spieler bekommt einen Satz Cups in den Farben Blau, Rot, Grün, Schwarz und Gelb. Die Glocke wird in die Tischmitte gestellt. Am besten steht sie auf einem Tuch oder einem Stück Filz, um den Tisch zu schonen. Die Aufgabenkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel neben die Glocke gelegt.

## 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 alle Spieler gleichzeitig und so schnell wie möglich die Anordnung der farbigen Symbole auf der Aufgabenkarte mit ihren Cups nachzustellen. Wer das schafft, haut schnell auf die Glocke.

**Achtung:** Die Symbole sind manchmal *horizontal* und manchmal *vertikal* angeordnet.



Sobald ein Spieler auf die Glocke gehauen hat, wird überprüft, ob seine Cups richtig angeordnet sind. Stimmt alles, darf der Spieler sich die