

5. Kolejna runda:

Wersja podstawowa: Zanim rozpocznie się nową rundę, należy ustawić kubeczki w pozycji startowej, czyli jeden obok drugiego.

Wersja dla zaawansowanych: Aby utrudnić rozgrywkę i zapewnić sobie jeszcze lepszą zabawę, przed rozpoczęciem kolejnej rundy należy pozostawić kubeczki w ułożeniu z poprzedniej.

6. Gra kończy się, gdy zostaną użyte wszystkie 24 karty. Następuje podliczenie kart z obrazkami. Wygrywa osoba, która zdobyła ich najwięcej.

Kilka rad, jak zostać mistrzem Speed Cups:

1. Pomyśl, zanim przystąpisz do układania kubeczków.
2. Bądź cały czas skoncentrowany, nie działaj pochopnie. Do zwycięstwa doprowadzi Cię prędkość, z jaką myślisz, a nie z jaką poruszają się Twoje ręce.
3. Postaraj się używać obu rąk przy układaniu kubeczków.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2014. Wersja 1.0



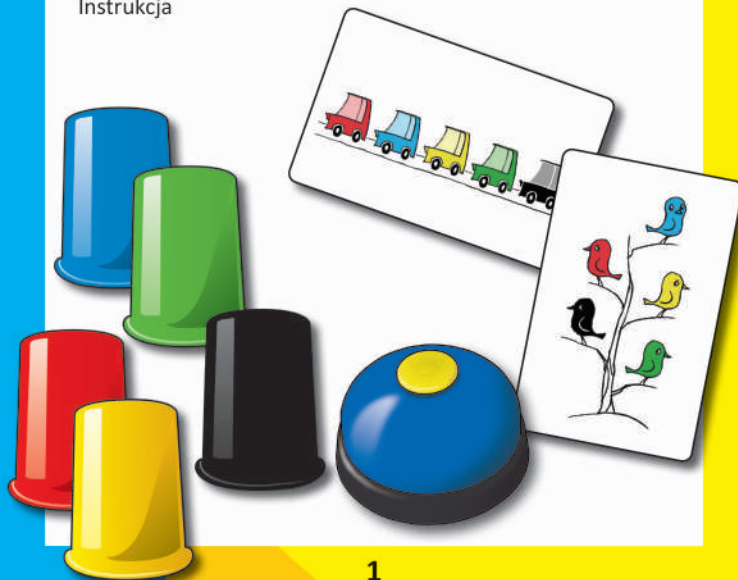
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIII

Speed Cups

Autor: Haim Shafir
Liczba graczy: 2-4
Wiek: od 6 lat
Czas gry: ok. 15 min.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

24 karty z obrazkami
20 kubeczków (4 zestawy kubeczków w 5 różnych kolorach)
1 dzwonek
Instrukcja



CEL GRY:

Jak najszybsze ułożenie w odpowiedniej kolejności kolorystycznej zestawu kubeczków, zgodnie z obrazkiem pokazanym na karcie.



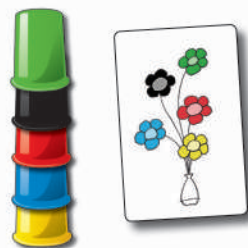
PRZYGOTOWANIE:

1. Umieść dzwonek na środku stołu.
2. Potasuj wszystkie karty i połóż je zakryte w dowolnym miejscu na stole.
3. Rozdaj graczom po jednym zestawie 5 kubeczków w 5 różnych kolorach.
4. Niech wszyscy umieszczą swoje kubeczki przed sobą, jeden obok drugiego.

JAK GRAĆ:

1. Odkrywamy pierwszą kartę ze stosu kart zakrytych.
2. Gdy obrazek na karcie będzie widoczny, wszyscy gracze w tym samym czasie starają się jak najszybciej ułożyć swoje kubeczki w takiej samej kolejności, w jakiej pojawiają się one na karcie. **UWAGA!** Niektóre karty pokazują pionowe, a niektóre poziome ułożenie kolorów. Jeżeli obrazek przedstawia poziome ułożenie kolorów,

wówczas kubeczki powinny być umieszczone w linii – jeden obok drugiego, jeżeli pionowe – stawiamy jeden na drugim (zobacz przykład niżej).



3. **Każdy gracz**, który skończy układać swoje kubeczki, musi zadzwonić dzwonkiem.
4. Osoba, która jako pierwsza ułoży prawidłowo swoje kubeczki, wygrywa kartę z obrazkiem. Jeśli okaże się, że kubeczki zostały źle ułożone, kartę otrzymuje gracz, który jako drugi z kolei zasygnalizował zakończenie układania, pod warunkiem że poprawnie wykonał zadanie.