

Haim Shafir

# Speed Cups



# Speed Cups

de Haim Shafir

Joueurs: 2 à 4

Age: 6+

Durée: 15 minutes

Matériel:

•24 cartes mission



•1 cloche



•20 gobelets (4 rouges, 4 jaunes, 4 bleus, 4 verts et 4 noirs)

## IDÉE DU JEU

Chaque joueur reçoit 5 gobelets (un gobelet de chaque couleur) et essaye de remplir la mission le plus vite possible. Les cartes Mission indiquent si les gobelets doivent être empilés ou placés horizontalement côte à côte. Quel est l'oiseau situé à la cime de l'arbre ? Lequel est en bas ? Dans quel ordre sont les manteaux aux porte-manteaux ? Les gobelets sont-ils correctement placés ? Vite ! Il faut taper sur la cloche ! Le joueur le plus rapide gagne toujours, à la fin.



## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit son set de 5 gobelets (un gobelet de chaque couleur). La cloche est placée au milieu de la table. Prévoyez une protection sous la cloche pour préserver la table ! Les cartes Mission sont mélangées et placées face cachée en pile à côté de la cloche.

## DÉROULEMENT DU JEU

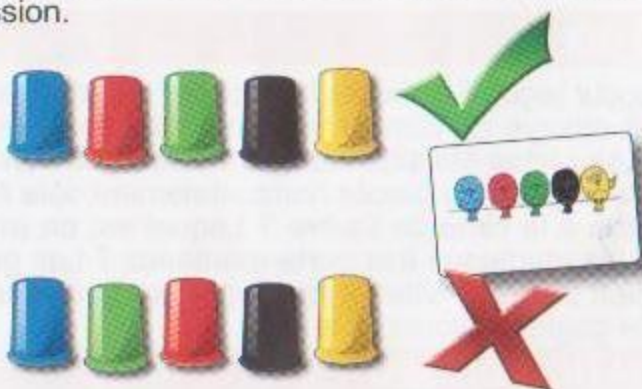
Un joueur tiré au sort retourne la carte supérieure de la pile des cartes Mission et la retourne face visible à côté. Dès que la carte Mission est retournée, les joueurs essayent simul-

tanément et le plus vite possible de reproduire l'ordre des symboles présents sur la carte avec leurs gobelets respectifs. Le premier qui y arrive tape sur la cloche.

**Attention** : Les symboles sont parfois présentés horizontalement et parfois verticalement.



Dès qu'un joueur a tapé sur la cloche, on s'assure qu'il n'a commis aucune erreur. Les gobelets doivent correspondre à l'ordre présenté sur la carte Mission.



Si tout est correct, ce joueur gagne la carte Mission. Dans le cas contraire on peut à nouveau taper sur la cloche car le jeu reprend immédiatement.

On continue ensuite en retournant une autre carte Mission de la pile.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine quand toutes les 24 cartes Mission ont été jouées. Le joueur ayant gagné le plus de cartes est déclaré vainqueur.