



Speed Scups

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 remplis ou placés horizontalement côté à côté. 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

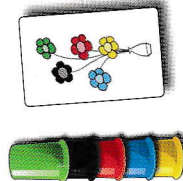
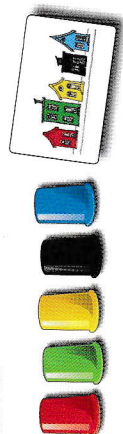
Chaque joueur reçoit son set de 5 gobelets (un gobelet de chaque couleur). La cloche est placée au milieu de la table. Prévoyez une protection sous la cloche pour préserver la table ! Les cartes Mission sont mélangées et placées face cachée en pile à côté de la cloche.

DÉROULEMENT DU JEU

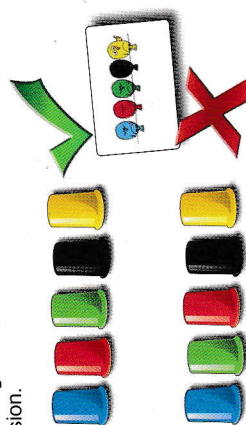
Un joueur tiré au sort retourne la carte supérieure de la pile des cartes Mission et la retourne face visible à côté. Dès que la carte Mission est retournée, les joueurs essayent simul-

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.