

Heeft hij een fout gemaakt, dan controleren de spelers de bekers van de speler die als op één na snelste op de bel heeft geslagen, enzovoort. Heeft niemand het goed, doe de kaart dan weer gedekt onder de stapel. **Opmerking:** een speler die eenmaal op de bel heeft geslagen, mag daarna niets meer veranderen.



Nu begint de volgende ronde door de bovenste kaart van de stapel om te draaien. Draai weer de bovenste kaart van de gedekte stapel om.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle 24 opdrachtkaarten zijn gewonnen. De speler met de meeste kaarten wint het spel.



© 2013 Amigo Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice: 0900 - 999 0000
 klantenservice@999games.nl
 Auteur: Haim Shafir
 Illustraties: Yaniv Shimoni & Barbara Spelger
 Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.
 Alle rechten voorbehouden
 Made in Germany



Stapelgekke Speed Cups

van Haim Shafir

SPEELMATERIAAL

- 24 opdrachtkaarten
- 20 bekers in blauw, rood, groen, zwart en geel (4 per kleur)
- 1 metalen bel
- De spelregels



KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler krijgt 5 gekleurde bekers en probeert daarmee zo snel mogelijk opdrachten te vervullen. Behendigheid en een scherp oog zijn daarbij vereist. Kaarten geven aan of bekers naast elkaar gezet of op elkaar gestapeld moeten worden. Welke vogel zit bovenin de boom en welke onderin? In welke volgorde hangen de jassen aan de kapstok? Alle bekers op hun plek? Sla dan snel op de bel. De snelste stapelaar wint het spel.



VOORBEREIDING

Iedere speler krijgt een set van 5 bekers in de kleuren blauw, rood, groen, zwart en geel. Leg de bel op tafel. Schud de opdrachtkaarten en leg deze als gedekte stapel naast de bel.

Advies: leg de bel op een viltje of een doek om krassen op tafel te voorkomen!

SPELVERLOOP

Een van de spelers draait de bovenste kaart van de gedekte stapel om en legt deze er open op.

Opmerking: hij moet de kaart van zich afdraaien, zodat alle spelers de afbeelding erop vrijwel tegelijk zien.

Alle spelers proberen nu tegelijkertijd zo snel mogelijk de volgorde waarin de gekleurde symbolen op de kaart staan met hun bekers weer te geven. Wie klaar is, slaat zo snel mogelijk op de bel.

Let op: zijn de symbolen **horizontaal** geordend, dan moet een speler zijn bekers **naast elkaar** voor zich op tafel zetten. Zijn de symbolen **verticaal** geordend, dan moet hij zijn bekers op elkaar **stapelen**.

Opmerking: beschouw een kaart op de meest logische manier, ook al zou het theoretisch mogelijk kunnen zijn dat een verticaal geordende kaart horizontaal wordt neergelegd of andersom. Er zijn 12 verticaal en 12 horizontaal geordende kaarten.



Zodra alle spelers op de bel hebben geslagen, controleren de spelers of de snelste speler zijn bekers correct heeft geordend. Klopt alles, dan krijgt hij de betreffende opdrachtkaart.

