

Speed Cups



REGRAS

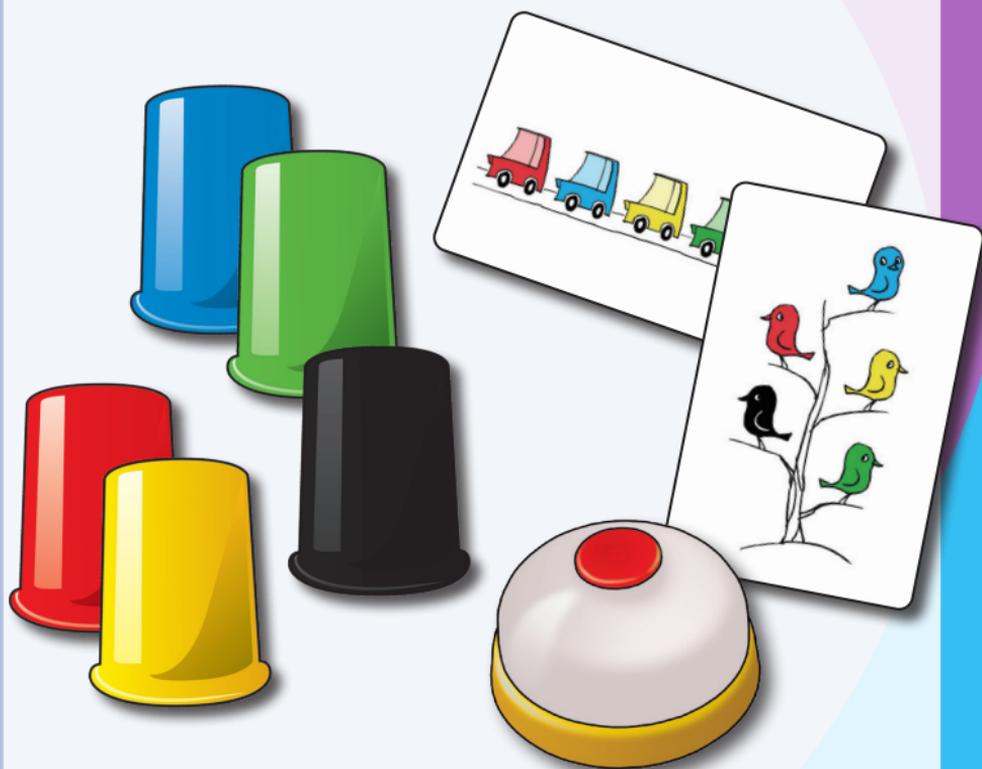
CONTEÚDO

24 Cartas Ilustradas

20 Copos Plásticos (4 Conjuntos de 5 Cores Cada)

1 Sineta

1 Folheto de Regras



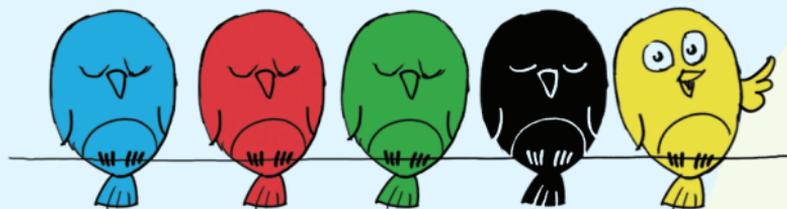
OBJETIVO

Cada jogador recebe cinco copos, um de cada cor, e tenta solucionar os desenhos das cartas, que mostram objetos coloridos.

Você precisará de um bom olho e reações rápidas. Qual pássaro está sentado no topo da árvore e qual está em baixo? Em qual ordem os carros estão dispostos na estrada? Conseguiu colocar os copos na ordem correta? Seja o primeiro a bater a sineta! O jogador mais rápido vence no final.

PREPARAÇÃO

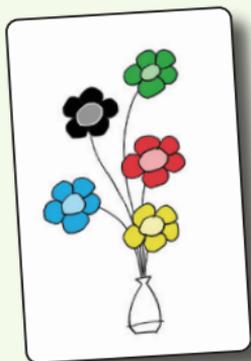
Cada jogador recebe um conjunto de 5 copos em 5 cores diferentes. Coloque a sineta no centro da mesa. Embaralhe as cartas e posicione o baralho virado para baixo ao lado da sineta.



COMO JOGAR

Um jogador escolhido ao acaso ou por sorteio, revela a carta de cima do baralho para que todos os jogadores a vejam. Assim que a ilustração for revelada, rapidamente, todos os jogadores ordenam seus copos, **ao mesmo tempo**, na mesma sequência de cores que aparece na carta. Quando o jogador finalizar a ordem correta de seus copos, ele deve **bater na sineta**.

Nota: Perceba que algumas cartas mostram uma **sequência horizontal** e outras cartas mostram uma **sequência vertical** de cores. A ordenação deve ser feita da mesma forma: caso a sequência seja horizontal, os copos devem ser posicionados **um ao lado do outro** e caso a sequência seja vertical, os copos devem ser **empilhados**.



O primeiro jogador a bater na sineta ganhará aquela carta, mas apenas se seu arranjo de copos corresponder exatamente à ilustração da carta. Se o arranjo não estiver correto, então o jogador que bateu a sineta em segundo lugar ganha a carta, mas apenas se arranhou corretamente seus copos. Se também estiver errado, a carta vai para o terceiro jogador e assim por diante.



O jogo continua com a próxima carta do baralho sendo revelada.

Nota: Dependendo da posição ao redor da mesa, alguns jogadores podem visualizar os desenhos em outro sentido, de lado ou ainda de ponta cabeça. Independentemente da posição que o jogador está visualizando a imagem, o arranjo deve respeitar a imagem da carta em sua posição original.

FINAL DA PARTIDA

Após todas as 24 cartas terem sido jogadas, a partida termina e o jogador com mais cartas é o vencedor.

Créditos

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



Versão Original © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2013

Versão Brasileira © 2021 PaperGames.
Todos os direitos reservados.



PAPERGAMES

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: **www.papergames.com.br**

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 (edição brasileira) e v1.0 (edição AMIGO).

CONHEÇA TAMBÉM



Em Halli Galli, temos uma grande salada de frutas! Os jogadores recebem cartas que mostram 4 tipos de frutas, em grupos de 1 a 5.

Os jogadores abrem suas cartas e no instante em que você perceber um total de 5 frutas iguais na mesa, toque a sineta! Quem tiver mais cartas no final, vence!

Halli Galli é diversão garantida para todas as idades há mais de 30 anos! Um jogo rápido, de observação e velocidade, do mesmo autor do Speed Cups.