

# SPEED CUPS

fyrir 2-4 leikmenn  
frá 6 ára aldri  
spilatími: 10 mínútur

## INNIHALD

24 myndaspil  
20 bollar (gulir, rauðir, grænir, bláir og svartir, 4 í hverjum lit)  
1 bjalla

## MARKMIÐ SPILSINS

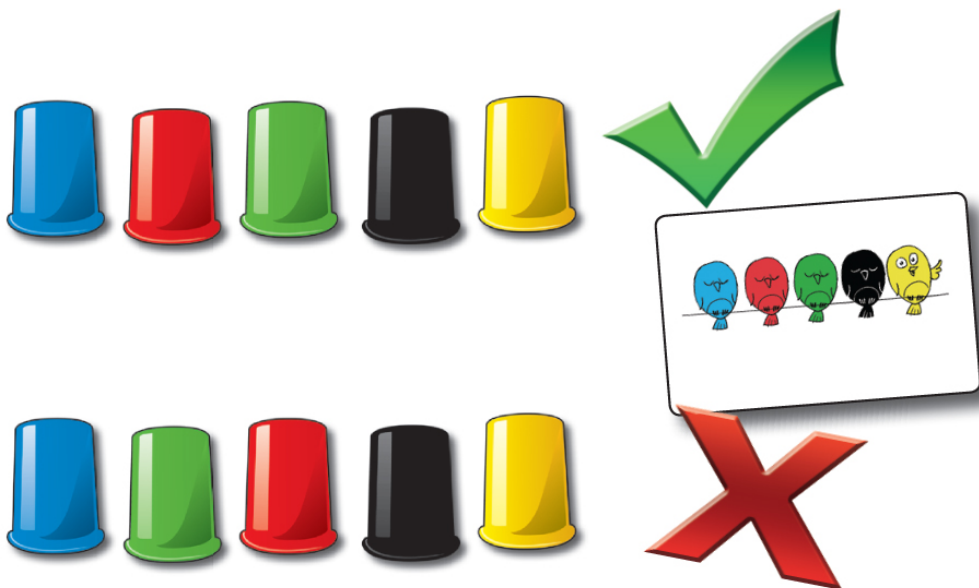
Hver leikmaður fær 5 bolla í mismunandi litum og á að reyna að leysa verkefni á myndaspilunum eins fljótt og hann getur. Nú ríður á að vera handfljótur og hafa gott auga. Spilin segja fyrir um hvort raða á bollunum hlið við hlið eða stafla þeim. Hvaða fugl situr efst í trénu og hver fyrir neðan? Í hvaða röð hanga litskrúðugu jakkarnir uppi á vegg? Eru bollarnir komnir í rétta röð? Vertu þá snögg(ur) þá að hringja bjöllum! Sá sem er fljótastur að stafla sigrar að lokum.

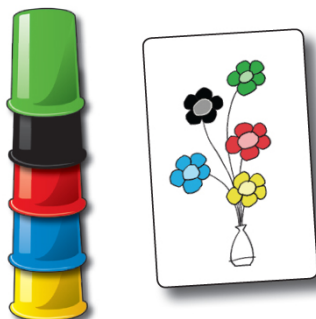
## UNDIRBÚNINGUR

Hver leikmaður fær eitt sett af bollum: gulan, rauðan, grænan, bláan og svartan. Bjöllumni er stillt upp á miðju borðinu. Gott er að hafa klút eða filtbút undir henni til að hlífa borðinu. Myndaspilin eru stokkuð og sett í bunka á hvolf við hlið bjöllumnar.

## GANGUR SPILSINS

Einn leikmanna flettir upp efsta spilinu í bunkanum og leggur það á borðið við hliðina á honum. Um leið og spilinu hefur verið snúið við reyna allir leikmenn samtímis að raða bollunum sínum í sömu litaröð og myndin sýnir, eins hratt og þeir geta. Sá sem er fyrstur að ná því flýtir sér að hringja bjöllumni.





**ATHUGIÐ:** Myndirnar á spilunum eru ýmist í láréttri röð eða lóðréttri!  
Um leið og einhver leikmanna hefur hringt bjöllunni er kannað hvort hann raðaði  
bollunum örugglega í rétta röð. Ef svo er, má hann taka myndaspilið. Ef hann gerði mistök fær sá  
spilið sem var næstfljótastur.

Því næst er öðru spili flett við og leikurinn heldur áfram.

## LOK SPILSINS

Spilinu lýkur þegar búið er að snúa við öllum 24 myndaspilunum. Sá sigrar sem fengið hefur flest  
spil í lokin.