



Speedy Cubes



GA498



EN p. 2

NL p. 3

DE p. 4

HEB p. 11

FR p. 5

ES p. 6

IT p. 7

CZ p. 12

PL p. 8

DA p. 9

RO p. 10



NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanuste lastele. Väikeseid osad. Kägistamisohut. **FIN** Varoitus. Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvælningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **RO** Avertisment. Contraindicat copililor mai mici de 36 de luni. Părți mici. Pericol de sufocare internă. **SL** Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk.



Copyright © 2024 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | Nieuwe Gracht 45 -47 | 2011 ND Haarlem | The Netherlands





EN Speedy cubes

GA498

Goal of the game

To be the first to match the 4 cubes to the card and then quickly ring the bell.

Preparation

Give each player a set of 4 cubes, one of each color.

Place the bell in the center of the table.

Choose a level to play: Level 1 is easy, and Level 2 is hard.

Shuffle the cards and place them face down on the table with the level you want to play.

Rules

The player who can jump the highest starts. This player takes a card, turns it around, and places it on the table. All players then try to replicate the card by turning and swapping the cubes and placing them in the correct order.

When you manage to replicate the card, ring the bell. If you are the first one to ring the bell and your cubes are correct, you can keep the card.

Keep playing clockwise until all the cards are finished. The player with the most cards wins.

Level 1



color of the cube

Level 2



without color of the cube

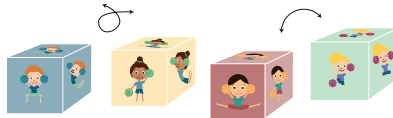
1

Take a card.



2

Turn & swap cubes.



3

When the cubes match the card, ring the bell!!



Be careful!

If you ring the bell and your cubes are wrong, you must sit out the next round.

Doel van het spel

Als eerste de 4 blokjes laten overeenkomen met de kaart en dan snel op de bel drukken.

Vorbereiding

Geef elke speler een set van 4 blokjes, elk in een andere kleur.
 Plaats de bel in het midden van de tafel. Kies een speelniveau: Niveau 1 is makkelijk en Niveau 2 is moeilijker. Schud de kaarten en leg ze met de gewenste speelniveau naar beneden op de tafel.

Rules

De speler die het hoogst kan springen begint. Deze speler pakt een kaart, draait deze om en legt deze op de tafel. Alle spelers proberen zo snel mogelijk de kaart na te maken door hun blokjes te draaien en te verwisselen om ze in de juiste volgorde te leggen. Als je de kaart hebt nagemaakt, druk dan snel op de bel.
 Als je de eerste bent en je blokjes zijn correct, mag je de kaart houden.
 Het spel gaat met de klok mee door, waarbij de volgende speler een nieuwe kaart pakt. Het spel eindigt als alle kaarten op zijn.

Level 1



kleur van de kubus

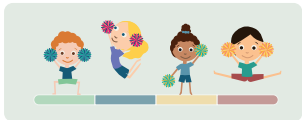
Level 2



zonder kleur van de kubus

1

Neem een kaart.



2

Draai & wissel de blokjes.



3

Druk op de bel als je de juiste volgorde hebt!



Let op!

Als je op de bel drukt en je blokjes zijn niet correct, moet je de volgende ronde overslaan.

Ziel des Spiels

Der Erste sein, der die 4 Würfel der Karte zuordnet und dann schnell die Glocke läutet.

Vorbereitung

Gib jedem Spieler ein Set aus 4 Würfeln, einen in jeder Farbe.

Lege die Glocke in die Mitte des Tisches.

Wähle eine Spielstufe: Stufe 1 ist einfach, Stufe 2 ist schwer.

Mische die Karten und lege sie mit der gewünschten Stufe verdeckt auf den Tisch.

Regeln

Der Spieler, der am höchsten springen kann, beginnt. Dieser Spieler zieht eine Karte, dreht sie um und legt sie auf den Tisch. Alle Spieler versuchen dann, die Karte nachzubilden, indem sie die Würfel drehen und tauschen und in der richtigen Reihenfolge platzieren. Wenn du es schaffst, die Karte nachzubilden, läute die Glocke. Wenn du der Erste bist, der die Glocke läutet und deine Würfel korrekt sind, darfst du die Karte behalten.

Spieler im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Karten aufgebraucht sind. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

Stufe 1



Farbe des Würfels

Stufe 2



Farbe des Würfels

1

Nimm eine Karte..



2

Wende & tausche Würfel.



3

Wenn die Würfel mit der Karte übereinstimmen, läute die Glocke!



Sei vorsichtig!

Wenn du die Glocke läutest und deine Würfel falsch sind, musst du die nächste Runde aussetzen.

Objectif du jeu

Être le premier à faire correspondre les 4 cubes à la carte et à sonner rapidement la cloche.

Préparation

Donnez à chaque joueur un ensemble de 4 cubes, un de chaque couleur. Placez la cloche au centre de la table. Choisissez un niveau pour jouer : le Niveau 1 est facile, et le Niveau 2 difficile. Mélangez les cartes et placez-les face cachée sur la table avec le niveau que vous souhaitez jouer.

Règles

Le joueur qui peut sauter le plus haut commence. Ce joueur prend une carte, la retourne et la place sur la table. Tous les joueurs essaient alors de reproduire la carte en tournant et en échangeant les cubes et en les plaçant dans le bon ordre. Lorsque vous réussissez à reproduire la carte, sonnez la cloche. Si vous êtes le premier à sonner la cloche et que vos cubes sont corrects, vous pouvez garder la carte. Continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que toutes les cartes soient terminées. Le joueur avec le plus de cartes gagne.

Niveau 1



couleur du cube

Niveau 2



without color of the cube

1

Prenez une carte.



2

Tournez et échangez les cubes.



3

Lorsque les cubes correspondent à la carte, sonnez la cloche !



Attention !

Si vous sonnez la cloche et que vos cubes sont faux, vous devez renoncer au tour suivant.

Objetivo del juego

Ser el primero en igualar los 4 cubos con la carta y luego tocar rápidamente la campana.

Preparación

Da a cada jugador un set de 4 cubos, uno de cada color.

Coloca la campana en el centro de la mesa.

Elige un nivel para jugar: Nivel 1 es fácil, y Nivel 2 es difícil.

Baraja las cartas y colócalas boca abajo sobre la mesa con el nivel que deseas jugar

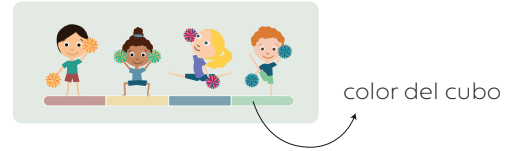
Reglas

El jugador que pueda saltar más alto empieza. Este jugador toma una carta, la gira y la coloca sobre la mesa. Todos los jugadores intentan luego replicar la carta girando y cambiando los cubos y colocándolos en el orden correcto.

Cuando logres replicar la carta, toca la campana. Si eres el primero en tocar la campana y tus cubos están correctos, puedes quedarte con la carta.

Sigue jugando en sentido de las agujas del reloj hasta que todas las cartas se hayan terminado. El jugador con más cartas gana.

Nivel 1

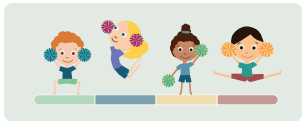


Nivel 2



1

Toma una carta.



2

Gira y cambia los cubos.



3

¡Cuando los cubos coincidan con la carta, toca la campana!



¡Ten cuidado!

Si tocas la campana y tus cubos están incorrectos, debes quedarte fuera de la siguiente ronda.

Obiettivo del gioco

Essere il primo a far combaciare i 4 cubi con la carta e poi suonare rapidamente il campanello.

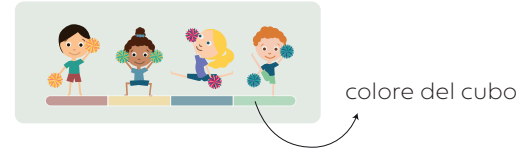
Preparazione

Dai a ogni giocatore un set di 4 cubi, uno per ogni colore. Metti la campanella al centro del tavolo. Scegli un livello di gioco: il Livello 1 è facile e il Livello 2 è difficile. Mescola le carte e mettile coperte sul tavolo con il livello con il quale vuoi giocare.

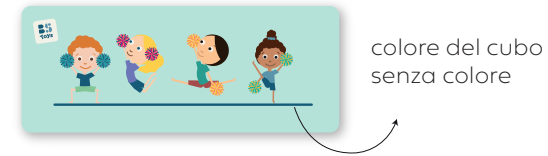
Regole

Il giocatore che riesce a saltare più in alto inizia. Questo giocatore prende una carta, la gira e la mette sul tavolo. Tutti i giocatori poi cercano di replicare la carta girando e scambiando i cubi e mettendoli nell'ordine corretto. Quando riesci a replicare la carta, suona il campanello. Se sei il primo a suonare il campanello e i tuoi cubi sono corretti, puoi tenere la carta. Continua a giocare in senso orario fino a quando tutte le carte sono finite. Il giocatore con più carte vince.

Livello 1

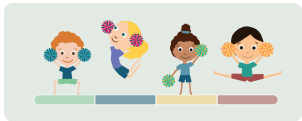


Livello 2



1

Prendi una carta.



2

Gira e scambia i cubi.



3

Quando i cubi corrispondono alla carta, suona il campanello!



Stai attento!

Se suoni il campanello e i tuoi cubi sono sbagliati, devi saltare il prossimo turno.

Cel gry

Być pierwszym, który dopasuje 4 kostki do karty, a następnie szybko zadzwonić dzwonkiem.

Przygotowanie

Każdemu graczowi daj zestaw 4 kostek, po jednej każdego koloru.

Umieść dzwonek na środku stołu.

Wybierz poziom do gry: Poziom 1 jest łatwy, a Poziom 2 jest trudny.

Wymieszaj karty i umieść je obrazkiem w dół na stole z poziomem, który chcesz grać.

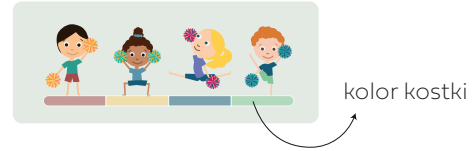
Zasady

Gracz, który potrafi najwyżej skakać, zaczyna. Ten gracz bierze kartę, obraca ją i kładzie na stole. Wszyscy gracze próbują następnie odtworzyć kartę, obracając i zamieniając kostki oraz układając je w odpowiedniej kolejności.

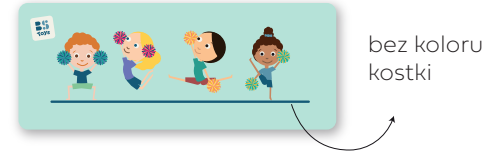
Gdy uda ci się odtworzyć kartę, zadzwoni dzwonkiem. Jeśli jesteś pierwszym, który zadzwoni i twoje kostki są poprawne, możesz zatrzymać kartę.

Kontynuuj grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wszystkie karty zostaną wykorzystane. Gracz z największą liczbą kart wygrywa.

Poziom 1

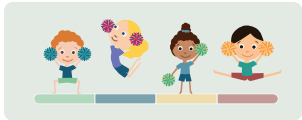


Poziom 2



1

Weź kartę.



2

Obróć & zamień kostki.



3

Gdy kostki pasują do karty, zadzwoni dzwonkiem!



Uważaj!

Jeśli zadzwonisz dzwonkiem, a twoje kostki są błędne, musisz odpaść w następnej rundzie.

Scopul jocului

Fii primul care potrivește cele 4 cuburi cu cardul și apasă pe sonerie!

Pregătirea

Fiecare jucător primește un set de 4 cuburi cu culori diferite.

Se alege nivelul de dificultate: Nivelul 1 este cel ușor. Nivelul 2 este mai dificil.

Amestecați cardurile și așezați-le pe masă cu fața în jos la nivelul de joc ales.

Reguli

Începe jucătorul care sare cel mai sus. Acest jucător alege un card, îl întoarce și îl așează pe masă. Pe urmă, toți jucătorii vor încerca reproducerea cardului prin întoarcerea, aranjarea cuburilor și așezarea lor în ordinea corectă.

Când reușiți să reproduceți cardul, apăsați pe sonerie. Dacă sunteți primul care apăsa și cuburile sunt în ordinea corectă, puteți păstra cardul.

Vă jucați în continuare până se termină cardurile. Câștigă jucătorul care a obținut cele mai multe carduri.

Nivelul 1



culoarea cubului

Nivelul 2



fără culori
la cuburi

1

Luați o carte



2

Întoarceți și amestecați
cuburile



3

Dacă cuburile se potrivesc cu cardul
apăsați pe sonerie!



Atenție!

Dacă apăsați pe sonerie și cuburile nu sunt în ordinea corectă, stați o rundă.

Mål med spillet

At være den første til at matche de 4 terninger med kortet og derefter hurtigt ringe med klokken.

Forberedelse

Giv hver spiller et sæt på 4 terninger, én af hver farve.

Placér klokken i midten af bordet.

Vælg et niveau at spille: Niveau 1 er let, og Niveau 2 er svært.

Bland kortene og placér dem med forsiden nedad på bordet med det niveau, du vil spille.

Regler

Spilleren, der kan hoppe højest, starter. Denne spiller tager et kort, vender det rundt og placerer det på bordet. Alle spillere forsøger derefter at replikere kortet ved at dreje og bytte terningerne og placere dem i den korrekte rækkefølge.

Når du har formået at replikere kortet, ring med klokken. Hvis du er den første til at ringe med klokken og dine terninger er korrekte, kan du beholde kortet.

Fortsæt med at spille med urets retning, indtil alle kortene er brugt. Spilleren med flest kort vinder.

Niveau 1



farven på terningen

Niveau 2



uden farve af terningen

1

Tag et kort.



2

Drej & byt terninger.



3

Når terningerne matcher kortet, ring med klokken!



Pas på!

Hvis du ringer med klokken og dine terninger er forkerte, skal du sidde over i næste runde.

מטרת המשחק

להיות השחקן הראשון שמצליח להתאים 4 קוביות לכרטיסיה ולצלצל במהירות בפעמון

הכנת המשחק

כל שחקן יקבל סט של 4 קוביות, אחת מכל צבע. הניחו את הפעמון במרכז השולחן.

בחרו דרגת קושי לשחק איתה, דרגה 1 היא קלה ודרגה 2 היא קשה.

ערבבו את הכרטיסיות והניחו אותם כלפי מטה על השולחן לפי דרגת הקושי שבחרתם לשחק בה.

חוקי המשחק

שחקן אחד ייקח כרטיסיה מהערימה ויניח אותה על השולחן. כל שאר השחקנים ינסו במהירות להעתיק

את הכרטיסיה ולסדר ולסובב את הקוביות שלהם לפי הסדר שבכרטיסיה בדיקו! כאשר שחקן מצליח

לסדר את הקוביות שלו בסדר הנכון לפי הכרטיסיה, עליו ללחוץ על הפעמון. אם השחקן הראשון

שצלצל בפעמון צודק והקוביות שלו תואמות לכרטיסיה הוא יוכל לשמור את אותה כרטיסיה אצלו.

המשיכו לשחק בתורות נגד כיוון השעון עד שכל הכרטיסיות נגמרות, השחקן שיש לו הכי הרבה

כרטיסיות ינצח את המשחק!

1 רמה



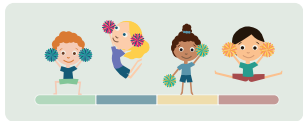
צבע הקוביה

2 רמה



ללא צבע הקוביה

קחו כרטיסייה



הפכו וסובבו את הקוביות



כשהקוביות מתאימות לכרטיסיה, צלצלו בפעמון!



היזהרו! אם תצלצלו בפעמון והסדר של הקוביות אינו נכון, לא תשחקו בסיבוב הבא

Věk: Od 6 let

Počet hráčů: 2–4 hráčů

Obsah hry: 16 kostek, 1 zvonek, 30 karet

Cíl hry: Jako první přiřadíte 4 kostky ke kartě a rychle zazvoňte na zvonek

Příprava hry:

Každý hráč dostane sadu 4 kostek, od každé barvy jednu.

Zvonek položte doprostřed stolu.

Vyberte si úroveň hry: úroveň 1 je snadná, úroveň 2 je obtížná.

Zamíchejte karty a položte je na stůl požadovanou úrovní směrem dolů

Pravidla hry

Začíná hráč, který dokáže vyskočit nejvýše. Tento hráč vezme jednu kartu, otočí ji a položí na stůl. Všichni hráči se nyní snaží sestavit obrázek, který je na kartě tak, že otáčejí a vyměňují kostky a umísťují je ve správném pořadí.

Pokud se vám podaří sestavit obrázek, který je na kartě, zazvoňte na zvonek. Pokud zazvoníte jako první a vaše kostky jsou správně, můžete si kartu ponechat.

Pokračujte ve hře ve směru hodinových ručiček, dokud nepoužijete všechny karty. Vítězí hráč, který má nejvíce karet.

Úroveň 1

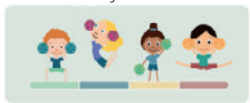


Úroveň 2



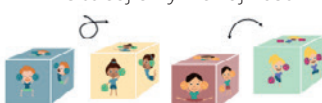
1

Vezmi jednu kartu.



2

Otáčej & vyměňuj kost



3

Pokud se kostky shodují s kartou
zazvoň na zvonek!

