



JUMPING CUPS

ein taktisches Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

ZIEL DES SPIELS

Wer als Erster mit seinen Bechern auf seinen 5 Zielfeldern landet oder wer so geschickt spielt, dass der Gegner nicht mehr ziehen kann, gewinnt das Spiel.

INHALT

14 Lauffelder

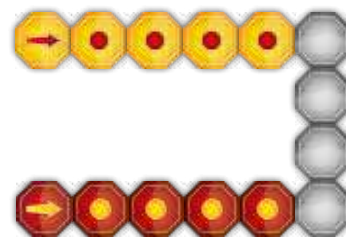
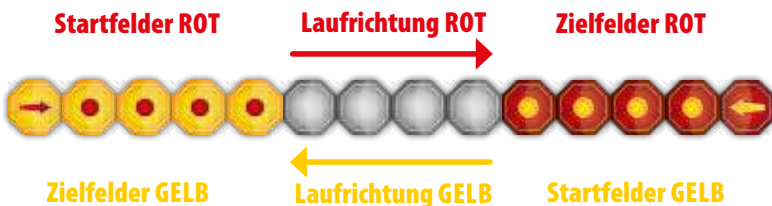
10 Becher in 2 Farben



SPIELVORBEREITUNG

Legt die 14 Lauffelder zu einer Laufstrecke aus wie auf der Abbildung gezeigt und stellt die Becher auf ihre Startfelder:

Ihr könnt die Strecke auch abknickend auslegen, wenn ihr nicht so viel Platz habt. Zum Beispiel so:



SPIELBLAUF

Ihr spielt immer abwechselnd. Wer an der Reihe ist, muss einen seiner Becher in Richtung seiner Zielfelder bewegen. Es darf nicht gepasst werden.

Zugregeln

- Es darf immer nur ein einzelner Becher gezogen werden. Becherstapel dürfen nie gezogen werden.
- Es dürfen nur Becher der eigenen Farbe gezogen werden.
- Es dürfen nur freie Becher gezogen werden, d.h. Becher, die sich oben auf einem Stapel befinden oder allein auf einem Feld stehen.
- Ein Becher muss so weit gezogen werden, wie Becher auf dem Startfeld des Zugs stehen.

Beispiel 1:



Der rote Becher steht allein auf einem Feld. Er muss ein Feld vorwärtsgezogen werden.

Beispiel 2:



Der gelbe Becher befindet sich in der dritten Ebene. Er muss also 3 Felder vorwärtsgezogen werden.

- Landet der gezogene Becher auf einem besetzten Feld, wird er über den obersten Becher gestülpt.

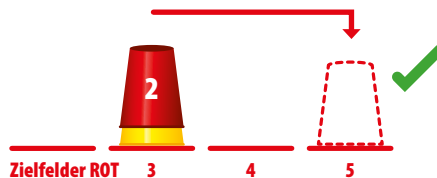
Beispiel:



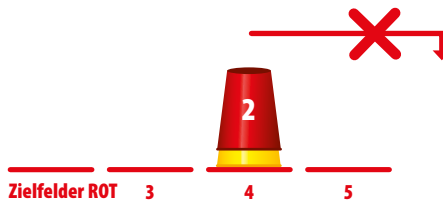
Der rote Becher ist in der zweiten Ebene eines Stapels und muss daher 2 Felder weit gezogen werden. Er landet am Ende seines Zugs auf einem besetzten Feld und wird über den obersten Becher des dort stehenden Stapels gestülpt.

- Ein Becher darf nicht über die Zielfelder hinausgezogen werden. Ansonsten hat der Spieler sofort verloren.

Beispiel:



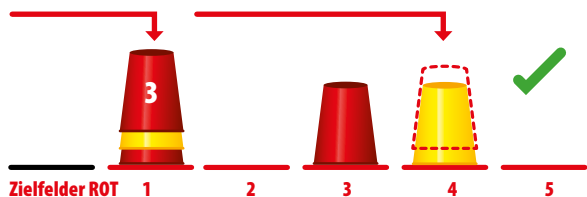
Der rote Becher befindet sich auf der zweiten Ebene. Er muss also 2 Felder vorwärtsgezogen werden. Es sind auch noch 2 Felder auf der Laufstrecke vorhanden, daher kann der Zug korrekt ausgeführt werden.



Der rote Becher befindet sich auf der zweiten Ebene. Er müsste also 2 Felder vorwärtsgezogen werden. Es ist aber nur noch 1 Feld vorhanden. Zieht der rote Spieler mit diesem Becher, landet er außerhalb der Laufstrecke und verliert das Spiel.

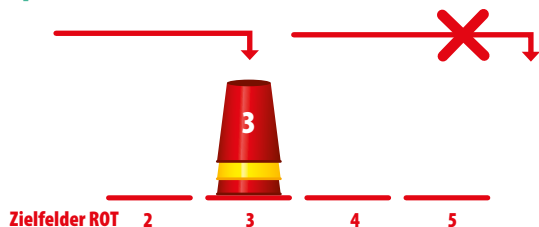
Auf jedem Zielfeld der eigenen Farbe darf am Ende des Zugs nur ein Becher der eigenen Farbe stehen. Landet ein Spieler mit einem zweiten Becher seiner Farbe auf einem der 5 Zielfelder, muss er sofort mit demselben Becher weiterziehen.

Beispiel 1:



Rot landet auf der dritten Ebene auf einem Zielfeld, auf dem bereits ein roter Becher steht. Er muss sofort weiterziehen und landet auf einem Zielfeld, auf dem sich noch kein roter Becher befindet.

Beispiel 2:



Rot landet auf der dritten Ebene auf einem Zielfeld, auf dem bereits ein roter Becher steht. Er muss sofort mit dem gerade gezogenen Becher weiterziehen und landet außerhalb der Laufstrecke. Damit hat der rote Spieler verloren.

SPIELEND E

Es gewinnt entweder:
wer zuerst alle 5 seiner Zielfelder besetzt hat. Dabei dürfen auch gegnerische Becher blockiert werden.

Beispiel:

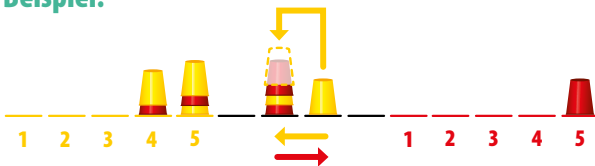


Rot hat auf jedem seiner Zielfelder einen Becher. Er hat gewonnen.

ODER

wer seinen Gegner so blockiert hat, dass dieser keinen Zug mehr ausführen kann. Wer also den letzten Spielzug ausführen kann, gewinnt.

Beispiel:



Rot hat bereits einen Becher auf einem Zielfeld. Drei Becher von Rot sind durch gelbe Becher blockiert. Er hat also nur noch einen Becher, den er bewegen kann. Gelb ist an der Reihe und setzt einen seiner Becher auf den letzten beweglichen Becher von Rot. Rot kann nun nicht mehr ziehen und hat verloren. Gelb konnte den letzten Zug ausführen und gewinnt.

© 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autoren: Jacques Zeimet,
René Brons
Design: fiore-gmbh.de
Redaktion:
Tina Landwehr-Rödde

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



JUMPING CUPS

A tactical game for 2 players aged 8 and over



AIM
The first player to land their cups on their five finish squares or who plays with such skill that their opponent can no longer move wins the game.

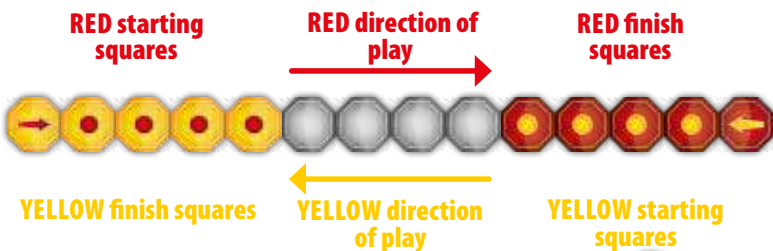
CONTENTS

14 playing squares
10 cups in 2 colors

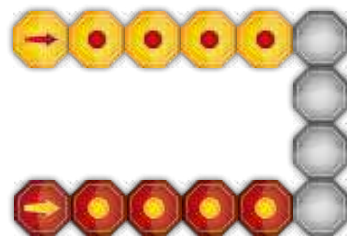


SETUP

Lay out the fourteen playing squares to create the playing board—as shown here—and place the cups onto their starting squares:



You can also lay out the playing board in a U shape if you don't have much space—so like this:



HOW TO PLAY

Take it in turns to play. When it is your turn, move one of your cups towards your finish squares. You may not pass your turn.

Move rules

- You can only move one single cup per turn. Whole stacks of cups cannot be moved.
- You may only move cups of your color.
- Only 'free' cups may be moved, i.e., cups that are at the top of a stack or the only cup occupying a square.
- A cup must be moved as far as the number of cups occupying the starting square for the move.

Example 1:



The red cup is the only cup on the square, so it must be moved forward one square.

Example 2:



The yellow cup is the third cup in a stack, so it must be moved forward three squares.

- If the cup you move lands on a square already occupied by other cups, place it on top of the stack.

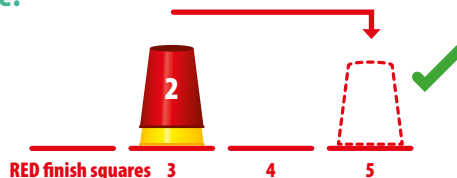
Example:



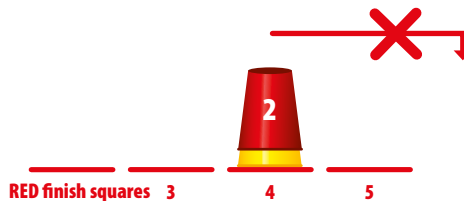
The red cup is the second cup in a stack and must therefore be moved forward two squares. The move ends on an occupied square, so the cup is placed on top of the stack of cups already occupying the square.

- Cups may not be moved beyond the finish squares. You lose immediately if cups are moved too far.

Example:



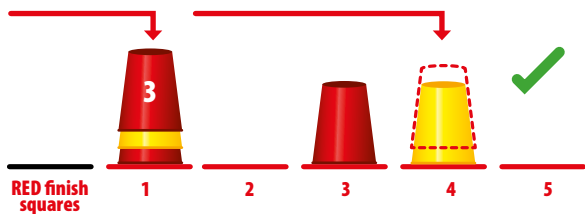
The red cup is the second cup in the stack. It must therefore be moved forward two squares. There are two squares left on the playing board, so the move can be completed correctly.



The red cup is the second cup in the stack and must therefore be moved forward two squares. But there is only one square left on the playing board. If the red player moves this cup, their move will end off of the playing board—they have then lost the game.

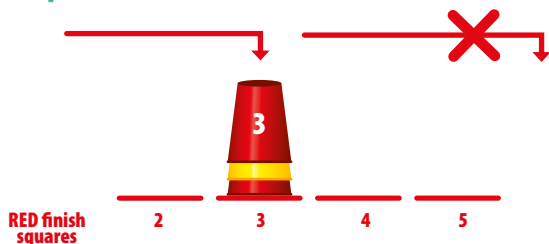
You may only place one cup of your color on each finish square at the end of the move. If you land a second cup on one of the five finish squares, you must immediately move this cup on.

Example 1:



Red lands on a finish square where there are already two cups: the red cup is the third cup. The bottom cup is red so they must move on immediately. They then land on a square where there is no red cup yet.

Example 2:

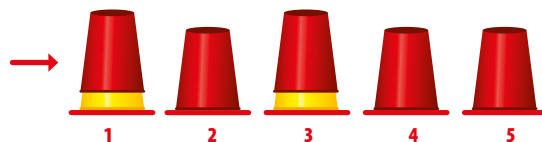


Red lands on a finish square where there are already two cups. The bottom cup is red so they must immediately move the top cup that they have just moved on. However, they then land off of the playing board—and have therefore lost the game.

END OF THE GAME

You win if you: are first to place the cups of your color on your five finish squares. You may also block your opponent's cups in the process.

Example:

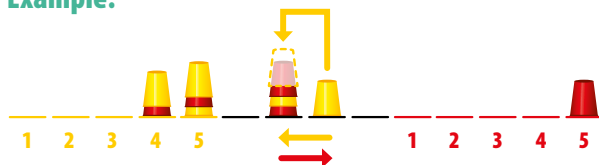


Red has a cup on each of their finish squares, which means that they have won.

OR

block your opponent so that they can no longer move. So whoever can make the last move wins.

Example:



Red already has a cup on a target square. Three red cups are blocked by yellow cups. Red therefore only has one more cup that they can move. It's yellow's turn, though, and they put one of their cups on the last red cup that can be moved. Red can now no longer move and has lost. Yellow could make the last move and so wins.



JUMPING CUPS

Un jeu tactique pour 2 joueurs à partir de 8 ans



BUT DU JEU

Le premier à amener ses gobelets sur ses 5 cases d'arrivée ou qui réussit à empêcher son adversaire de déplacer les siens remporte la partie.

CONTENU

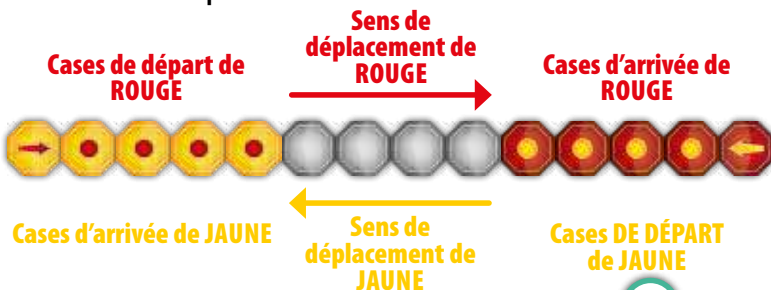
14 cases

10 gobelets (5 par couleur)

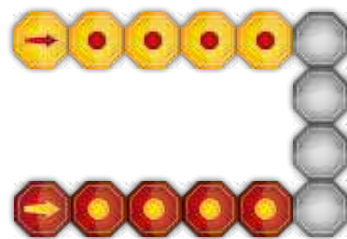


MISE EN PLACE

Disposez les 14 cases du parcours comme illustré et posez les gobelets sur leurs cases de départ.



Le parcours peut former un angle si vous n'avez pas beaucoup de place. Par exemple :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez à tour de rôle. Quand vient votre tour de jeu, vous devez déplacer un gobelet vers vos cases d'arrivée. Il est interdit de passer son tour.

Règles de déplacement

- Vous ne pouvez déplacer qu'un seul gobelet à la fois. Il est interdit de déplacer une pile de gobelets.
- Vous ne pouvez déplacer que les gobelets de votre couleur.
- Seul un gobelet libre peut être déplacé, c'est-à-dire un gobelet au sommet d'une pile ou seul sur sa case.
- Un gobelet doit être déplacé d'un nombre de cases égal au nombre de gobelets présents sur la case qu'il vient de quitter (lui compris).

Exemple 1 :



Le gobelet rouge est seul sur sa case. Il n'avance que d'1 seule case.

Exemple 2 :



Le gobelet jaune se trouve au 3^e niveau. Il avance donc de 3 cases.

- Si le gobelet termine son déplacement sur une case occupée par d'autres gobelets, il est empilé dessus.

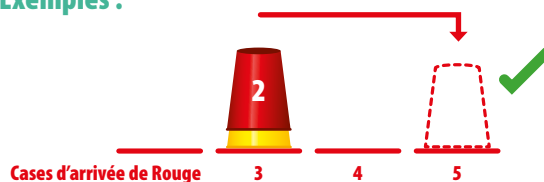
Exemple :



Le gobelet rouge occupe le 2^e niveau de la pile ; il avance donc de 2 cases. Il termine son déplacement sur une case occupée et le joueur l'empile sur le gobelet le plus haut de la pile qui s'y trouve.

- Un gobelet ne peut pas dépasser ses cases d'arrivée. Sinon, le joueur perd immédiatement la partie.

Exemples :



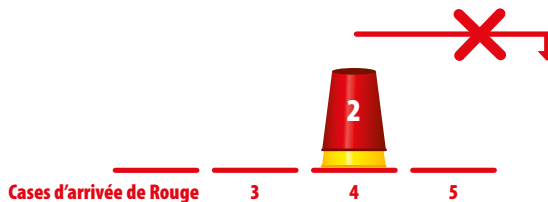
Cases d'arrivée de Rouge

3

4

5

Le gobelet rouge se trouve au 2^e niveau. Il avance donc de 2 cases. Comme il reste 2 cases sur le parcours, le coup du joueur est parfaitement correct.



Cases d'arrivée de Rouge

3

4

5

Le gobelet rouge se trouve au 2^e niveau. Il devrait avancer de 2 cases. Mais il ne reste plus qu'1 case. Si le joueur déplaçait ce gobelet, il sortirait du parcours et perdrait la partie.

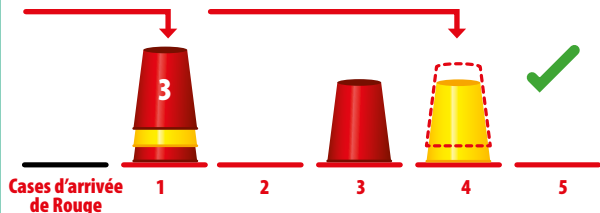
Chaque case d'arrivée ne peut accueillir qu'un seul gobelet de sa propre couleur à la fin de son déplacement. Si un second gobelet atteint l'une des 5 cases d'arrivée déjà occupée par un gobelet de sa propre couleur, le joueur doit continuer son déplacement avec le même gobelet.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est ...

... soit le premier joueur à occuper ses 5 cases d'arrivée avec 1 gobelet. Il se peut que des gobelets adverses soient bloqués en dessous.

Exemple 1 :



Rouge termine son déplacement sur une case d'arrivée, au 3^e niveau d'une pile comprenant déjà un gobelet rouge. Il doit donc continuer immédiatement son déplacement et atterrit sur une case d'arrivée où ne se trouve encore aucun gobelet rouge.

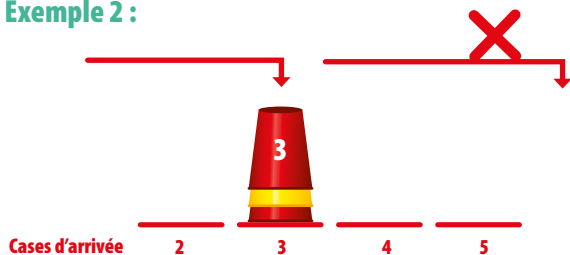
Exemple :



OU

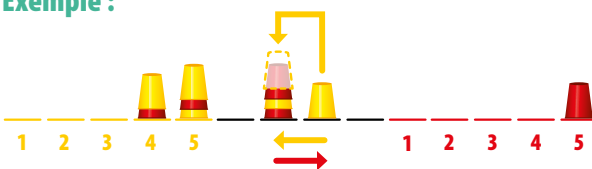
... soit le joueur qui bloque son adversaire et l'empêche de faire le moindre déplacement. Le joueur qui a effectué le dernier coup remporte alors la partie.

Exemple 2 :



Rouge atterrit sur une case d'arrivée déjà occupée par un gobelet de sa couleur. Il doit donc avancer de nouveau immédiatement le gobelet qu'il vient de déplacer et sort du parcours. Il a donc perdu la partie.

Exemple :



Rouge possède déjà un gobelet sur une case d'arrivée. Trois de ses autres gobelets sont bloqués sous les gobelets jaunes. Il ne peut donc plus en déplacer qu'un seul. C'est au tour de Jaune. Il empile un de ses gobelets sur le dernier gobelet que pouvait déplacer Rouge. Ce dernier ne peut plus jouer et perd la partie. Jaune a effectué le dernier coup et l'emporte.



JUMPING CUPS

Een tactisch spel voor 2 spelers vanaf 8 jaar



DOEL VAN HET SPEL

Wie als eerste met zijn bekers op zijn 5 doelvelden terecht komt of wie zo slim speelt dat zijn tegenstander niet meer kan zetten, wint het spel.

INHOUD

14 loopvelden

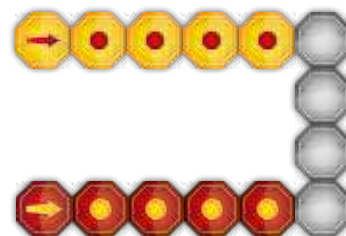
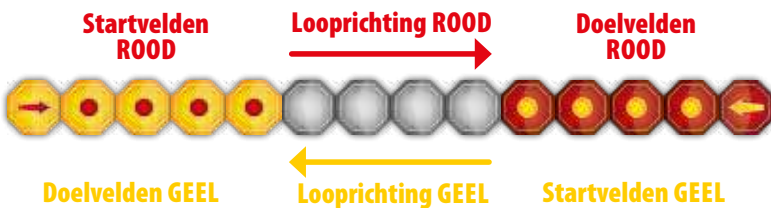
10 bekers in 2 kleuren



VOORBEREIDING

Leg de 14 loopvelden in een traject op tafel, zoals op de afbeelding te zien is en plaats de bekers op hun startvelden.

Je kunt het traject ook laten afbuigen als er niet voldoende ruimte is. Bijvoorbeeld:



HET SPEL ZELF

Julie spelen om de beurt. Wie aan de beurt is, moet een van zijn bekers naar zijn doelvelden toe bewegen. Je mag niet passen.

Zetregels

- Je mag altijd slechts één beker verplaatsen. Je mag nooit een stapel van meerdere bekers verplaatsen.
- Je mag alleen bekers van je eigen kleur verplaatsen.
- Je mag alleen vrije bekers verplaatsen, dus bekers die zich boven op een stapel bevinden of alleen op een veld staan.
- Je moet je beker zo veel velden vooruit zetten als er bekers op het veld staan waar je zet begint.

Voorbeeld 1:



De rode beker staat alleen op een veld. Je moet hem één veld vooruit zetten.

Voorbeeld 2:



De gele beker bevindt zich op het derde niveau. Je moet hem dus 3 velden vooruit zetten.

- Als de beker die je hebt verplaatst op een veld terechtkomt waar al een beker staat, wordt hij op de bovenste beker geplaatst.

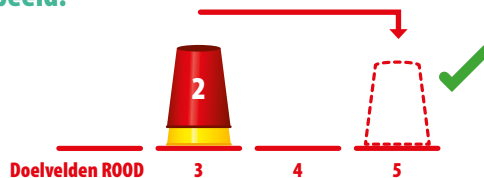
Voorbeeld:



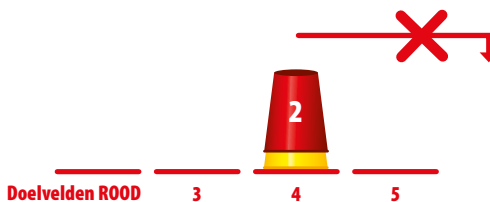
De rode beker bevindt zich op het tweede niveau van een stapel en moet dus 2 velden worden verplaatst. Aan het einde van de zet komt hij op een veld terecht dat al bezet is en wordt op de bovenste beker van de stapel geplaatst.

- Je mag je beker niet verder zetten dan je doelvelden. Anders heb je meteen verloren.

Voorbeeld:



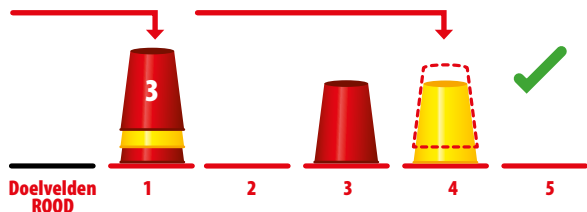
De rode beker bevindt zich op het tweede niveau. Je moet hem dus 2 velden vooruit zetten. Er zijn nog 2 velden op het traject over, dus kun je deze zet correct uitvoeren.



De rode beker bevindt zich op het tweede niveau. Je zou hem dus 2 velden vooruit moeten zetten, maar er is nog maar 1 veld op het traject over. Als de rode speler deze beker vooruit zet, komt hij buiten het traject terecht en heeft het spel verloren.

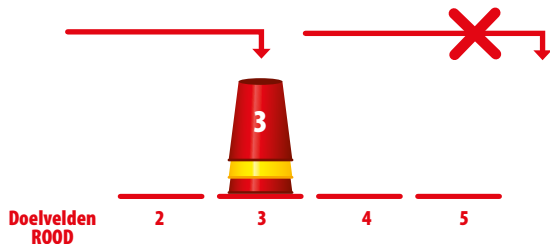
Op elk doelveld van je eigen kleur mag aan het einde van je zet slechts één beker van je eigen kleur staan. Als een speler met een tweede beker van zijn kleur op een van de 5 doelvelden terechtkomt, moet hij dezelfde beker meteen verder verplaatsen.

Voorbeeld 1:



Rood komt op het derde niveau op een veld terecht waar al een rode beker staat. De speler moet meteen nog een keer vooruit zetten en komt op een veld terecht waar nog geen rode beker staat.

Voorbeeld 2:

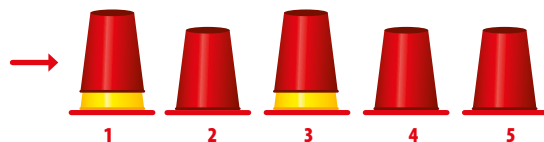


Rood komt op het derde niveau op een veld terecht waar al een rode beker staat. De speler moet meteen dezelfde beker nog een keer vooruit zetten en komt buiten het traject terecht. De rode speler heeft dus het spel verloren.

EINDE VAN HET SPEL

De winnaar is de speler die als eerste alle 5 zijn doelvelden heeft bezet. Daarbij mag je ook de bekers van je tegenspeler blokkeren.

Voorbeeld:

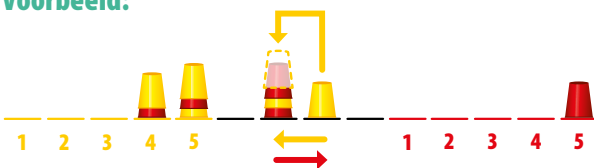


Rood heeft op elk van zijn doelvelden een beker staan. Hij heeft gewonnen.

OF

de speler die zijn tegenstander dusdanig heeft geblokkeerd dat deze geen zet meer kan doen. Wie dus het laatst nog een zet kan doen, wint het spel.

Voorbeeld:



Rood heeft al een beker op een doelveld. Drie bekers van rood zijn door gele bekers geblokkeerd. Hij heeft dus nog maar één beker die hij kan verplaatsen. Geel is aan de beurt en plaatst een van zijn bekers op de laatste verplaatsbare beker van rood. Rood kan nu geen zet meer doen en heeft verloren. Geel kon de laatste zet van het spel uitvoeren en wint.

JUMPING CUPS

taktyczna gra dla 2 graczy w wieku od 8 lat

CEL GRY

Kto jako pierwszy dotrze własnymi kubkami na swoje 5 pól celu albo sprawi, że przeciwnik nie będzie miał żadnej możliwości ruchu – wygrywa.

ELEMENTY GRY

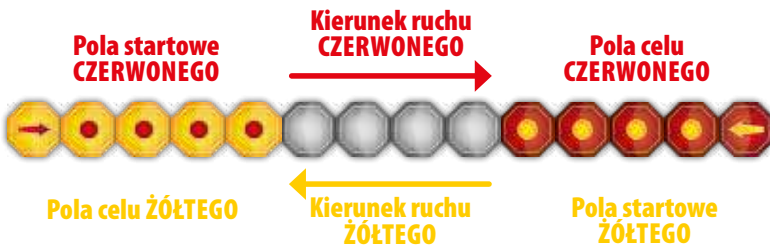
14 pól toru

10 kubków w 2 kolorach

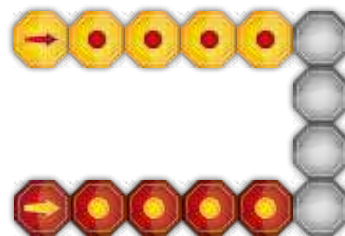


PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ułóżcie tor z 14 żetonów w sposób, jaki zaprezentowano na ilustracji oraz ustawcie kubki na ich polach startowych:



W przypadku gdy nie macie dużo miejsca, tor może zakreślać. Na przykład tak:



PRZEBIEG GRY

Gracie na zmianę. W każdej swojej kolejce musisz przemieścić jeden ze swoich kubków w kierunku własnych pól celu. Nie możesz zrezygnować z ruchu.

Zasady przemieszczania kubka

- Możesz przemieścić tylko jeden kubek na raz. Nie wolno przemieszczać stosów kubków.
- Możesz przemieszczać jedynie kubki w swoim kolorze.
- Możesz przemieszczać tylko wolne kubki, tzn. kubki, które znajdują się na szczycie któregoś ze stosów lub stoją same na którymś polu toru.
- Kubek musisz przemieścić o tyle pól, ile kubków stało na polu, z którego wzięłeś ten kubek.

Przykład 1:



Czerwony kubek stoi sam na polu. Jego właściciel przemieszcza go o jedno pole dalej.

Przykład 2:



Żółty kubek jest trzecim, szczytowym kubkiem w stosie. Przemieszczając ten kubek, jego właściciel musi postawić go o trzy pola dalej.

- Przemieszczając kubek na pole, na którym stoją już inne kubki, ustaw go na szczycie stosu.

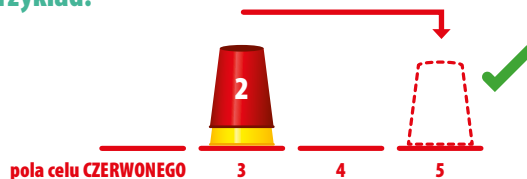
Przykład:



Czerwony kubek jest drugim, szczytowym kubkiem stosu i dlatego przy przemieszczaniu trafi o dwa pola dalej, lądując na szczycie stosu, który już się tam znajduje.

- Przemieszczenie kubka poza ostatnie pole celu oznacza natychmiastową przegraną.

Przykład:



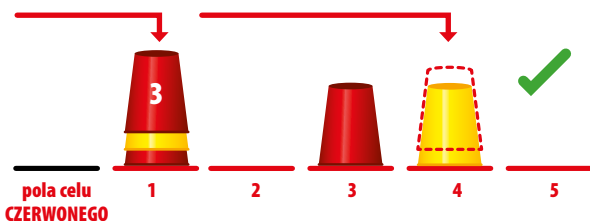
Czerwony kubek jest drugim, szczytowym kubkiem stosu. Gracz musiałby go przemieścić dokładnie o 2 pola. Jest to możliwe, ponieważ gracz ma jeszcze dostępne akurat 2 pola do końca toru.



Czerwony kubek jest drugim, szczytowym kubkiem stosu. Gracz musiałby go zatem przemieścić dokładnie o 2 pola, a tymczasem kubek znajduje się tylko o 1 pole do końca toru. Jeśli gracz przemieści ten kubek, wyłącza nim poza torem i przegra grę.

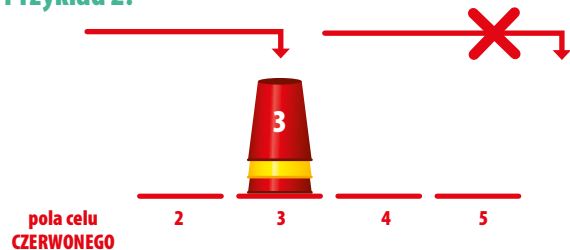
Na każdym polu celu w swoim kolorze możesz mieć na koniec ruchu co najwyżej jeden własny kubek. Jeśli postawisz swój drugi kubek na którymś z 5 pól celu w twoim kolorze, musisz natychmiast przenieść go dalej.

Przykład 1:



Gracz czerwony umieszcza na polu celu swój kubek jako trzeci na stosie, w którym jest już inny czerwony kubek. Natychmiast przemieszcza swój kubek dalej i kończy ruch na polu celu, na którym nie było jeszcze żadnego czerwonego kubka.

Przykład 2:



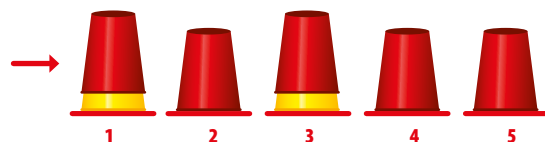
Gracz czerwony umieszcza na polu celu swój kubek jako trzeci na stosie, w którym jest już inny czerwony kubek. Musi natychmiast przemieścić swój kubek dalej, ale przez to łąduje nim poza torem i przegrywa grę.

KONIEC GRY

Grę wygrywa ten:

kto jako pierwszy zajmie swoimi kubkami wszystkie 5 pól celu. Wolno przy tym przyblokować kubki przeciwnika.

Przykład:

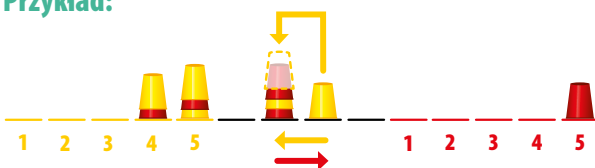


Czerwony gracz ma po jednym kubku na każdym swoim polu celu. Wygrywa grę.

ALBO

kto zablokował przeciwnikowi możliwość wykonywania dalszych ruchów. W tym przypadku wygrywa po prostu ten, kto jako ostatni mógł wykonać ruch w grze.

Przykład:



Czerwony gracz ma już jeden kubek na polu celu. Trzy jego kubki są przyblokowane przez gracza żółtego. Pozostał mu więc tylko jeden kubek, który może przemieścić. Żółty gracz jednak w swoim ruchu blokuje mu ten kubek, stawiając na nim własny. Czerwony nie może już poruszyć żadnym kubkiem. W tej sytuacji żółty wygrał, bo wykonał ostatni możliwy ruch w grze.

© 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autoryzy gry: Jacques Zeimet,
René Brons
Design: fiore-gmbh.de
Tłumaczenie: Marcin Szrama
Redakcja:
Tina Landwehr-Rödde

Producent + dystrybutor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
NIEMCY

Ostrzeżenie! Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części.
Niebezpieczeństwo udławienia się.

