

## A játékban szereplő 12 párosítandó szimbólum



Gomba



Süti



Medúza



Koponya



Panda



Autó



Fa



Nyalóka



Gitár



Sapka



Tarajos gyík



Falevél

# HYPER SWIPE™

Mutasd meg, milyen jók a reflexeid ebben a pörgős párkereső játékban. A kártyavető villámgyorsan köpködi a lapokat – éles szemekre és éles reflexekre lesz szükséged, hogy elsőként találd meg és söpörd be a párokat.

### A játék célja

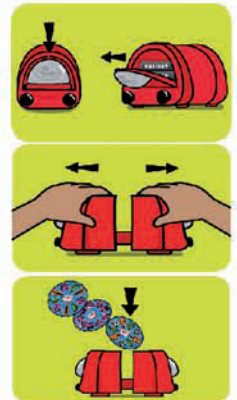
Próbáld meg minél gyorsabban azonos képeket találni a kezekben tartott négyzetes alakú és a kártyavető által kidobott kör alakú lapokon. A győztes az lesz, aki a legtöbb párt gyűjti össze.

### A játék tartozékai

1 kártyavető (2db AA ceruzaelemmel működik, melyet a doboz nem tartalmaz) - 48 négyzet alakú kártya 28 kör alakú söpréskártya - 2 kör alakú kincskártya - 2 kör alakú kukakártya.

### A játék előkészületei

1. A játék megkezdése előtt győződj meg róla, hogy a kártyavetőben feltöltött elemek vannak. Húzd lefelé a ThinkFun logóval ellátott részt az elemek helyének kinyitásához. Helyezz be 2db AA méretű elemet az ábrán látható módon. Csukd vissza, majd húzd felfelé a fedőlapot.
2. Nyisd szét a kártyavetőt az ábrán látható módon.
3. A kerek lapokat megkeverve töltsd a kártyavetőbe.
4. Tedd a kártyavetőt az asztal közepére, hogy mindenki jól lássa és el is érje azt. A kerek kártyákat a kártyavető a tetején lévő részen át fogja kiköpködni.
5. Keverés után ossz minden résztvevő játékosnak négyzetes kártyákat:  
2 játékos esetén mindenkinek 6-ot, 3 játékos esetén mindenkinek 5-öt, 4 játékos esetén mindenkinek 4-et, 5 játékos esetén mindenkinek 3-at, 6 játékos esetén mindenkinek 2-t



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
w.gemklub.hu



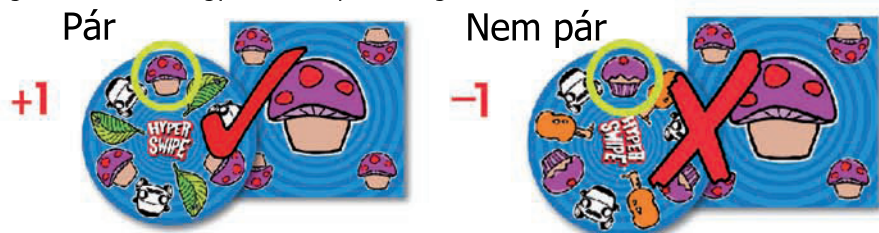
Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér  
Fulladásveszély!  
Származási hely: Kína  
Gyártó: ThinkFun

- A megmaradt négyzetes kártyák pakliját oszd két egyenlő részre, és a két paklit tedd a kártyavető két oldalára úgy, hogy minden játékos legalább az egyik paklit könnyedén elérhesse.
- Ha mindenki készen áll a játékra, valaki nyomja meg a kártyavető bekapcsoló gombját, és indulhat a játék.



### A játék menete

- A játék abban a pillanatban indul, amikor a kártyavető kiköpi az első kör alakú lapot. A játékosok ekkor elkezdnek párokat keresni. Akkor találtál párt, ha az egyik négyzetes kártyád bármelyik szimbóluma megegyezik a kiköpött kör alakú lapon lévő egyik szimbólummal.
- Aki párt talált, megpróbálja mielőbb megragadni a kiköpött kerek kártyát. Akinek ez először sikerül, félreteszi a párt alkotó kerek kártyát, és a saját négyzetes lapját. A megszerzett lapokat a játék végén megszámloljuk – minden pár 1 pontot ér. (Megjegyzés: ha párt találtál, el kell tenned annak mindkét lapját, mielőtt új lapot vehetnél.) Ha a megragadott kerek lap egyik szimbóluma sem egyezik a kártyáidon lévő valamelyikével, akkor is meg kell tartanod az elvett kerek lapot – ezeket a lapokat a pároktól külön rakáson kell tartanod. Ezek páratlan a lapok a játék végi elszámolásakor egyenként -1 pontot fognak érni.



- A játékosok bármikor elvehetnek új négyzetes lapokat a kártyavető melletti két pakli bármelyikéről. Figyelni kell azonban arra, hogy senki kezében nem lehet több lap, mint amennyivel a játékot kezdte. (Megjegyzés: rendkívül ritkán, de megeshet, hogy senki sem talál párt a kidobott kerek lappal. Ilyenkor a kidobott lapot eldobjuk, és a játék folytatódhat tovább).
- Amint a kártyavető kiköpte az első kártyát, a következő lap azonnal a helyére csúszik, így folyamatosan készen kell állnotok a párvadászatra.
- A párkeresés addig folytatódik, amíg a kártyavetőből elfogynak a lapok. Ekkor a játék véget ér, és elkezdődik a pontozás. A játékosok kezében maradt négyzetes lapok nem érnek pontot.

### Speciális lapok

Kincskártya (+1 pont):

Aki a kincskártyát megszerzi, a többi párja közé teszi ezt a lapot, és a pontozásnál +1 pontot fog érni számára.



### Kukakártya (-1 pont):

Aki először megérinti a kukakártyát, a páratlan lapjai közé kell tennie, és a pontozásnál -1 pontot fog érni számára. Ha a kukakártya nem tudott kifogni a játékosokon, és senki sem ragadta azt meg, akkor a kártyavető elindító játékos kidobhatja azt a játékból. (Megjegyzés: a kincs- és kukakártyákon nem szerepelnek párosítható szimbólumok.)



### A pontozás

Mindenki megszámlolja a megszerzett párait, páratlan lapjait, illetve kincs- és kukakártyáit. Minden pár +1 pontot és, és minden kincskártya is. Minden páratlan kerek lap -1 pontot ér, és minden kukakártya is. A játék győztese az lesz, aki a legmagasabb pontszámot érte el.

### A játék alkotóiról:

Don Ullman a Connecticut állambeli Fairfieldben él feleségével, Anne-el, két fiukkal, Alex-szel és Jackkel, illetve kutyájukkal, Mollyval. Don hivatásos játékkalkotóként már rengeteg sikeres játék készítésében vett részt.

Jean Gallati több mint 20 éve foglalkozik gyermekek készségfejlesztésével mint független szakkonzultáns. Emellett a Connecticuti Egyetem professzora, és szintén Fairfieldben él férjével Chrisszel; öt gyermekük van: Benjamin, Victoria, Jackson, Carter és Griffin.

### Fontos információ az elemek rendeltetésszerű használatához.

A készülék 2db 1,5V-os AA LR6 típusú elemmel működik, melyet a csomagolás nem tartalmaz.

### FIGYELMEZTETÉS!

- Az elemeket mindig a polaritásnak megfelelően kell behelyezni a kártyavető készülékbe (a „+” és a „-” jelek alapján).
- Mindig egyforma típusú elemeket használjon. Ne keverje az új és a használt elemeket, illetve a cink-karbon és alkáli elemeket.
- Az elhasznált elemeket távolítsa el a készülékből, és a gyártó előírásainak megfelelően ártalmatlanítsa.
- Ha a játékot hosszabb ideig nem használja, vegye ki az elemeket.
- Ne okozzon rövidzárlatot a tápegységben.
- Ne használjon újratölthető elemeket (akkumulátort). A hagyományos elemeket ne kísérelje meg feltölteni.

