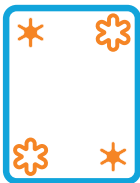


#### HASZNOS TANÁCS:

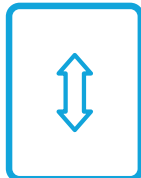
A formák és színek a kártyákon mindig azonos helyen találhatóak:

A csillagok és a csillag formájú körvonalak mind narancsszínűek és a kártya 4 sarkán helyezkednek el.

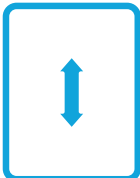


A körök és körvonalak mind lilák, és középen, a kártya tetején vagy alján helyezkednek el.

A levelek és levél-körvonalak mindig zöldek, és mindig a kártyák oldalán, középen helyezkednek el.



A nyilak és a nyíl formájú körvonalak mindig kékék és a kártyák középpontjában helyezkednek el.



#### HALADÓ VÁLTOZAT:

Gondoltad volna, hogy 9 kártyából is összeállíthatunk Swish-t? A több kártyából álló Swish-ek létrehozásával több pontot is gyűjthetünk a pontpaklinkba.

Amikor már jól megy a 2 kártyából álló Swish-ek létrehozása, próbáld ki úgy a játékot, hogy már csak a 3 kártyából álló Swish-ek legyenek érvényesek... Aztán tegyél egy próbát azzal is, hogy csak a 4 kártyás Swish-eket lehessen elfogadni. Minél többet gyakorolsz, annál több és több kártyával is sikerül majd Swish-eket létrehozni.

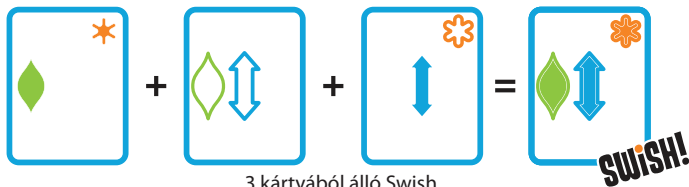
#### A SZERZŐKRŐL:

A játék alkotói, Gali Shimoni és Zvi Shalem mellett, hogy nagyszerű logikai játékokat terveznek, tanárként egyedi tananyagokat dolgoznak ki kiemelkedő képességű diákok számára. A játékköteteik közül több is az új oktatási módszereik kifejesztése közben született.

#### MÉG TÖBBET SZERETNÉL?

Ha kedveled a Swish Jr.-t és kihívásra vágysz, próbáld ki az eredeti Swish-t!

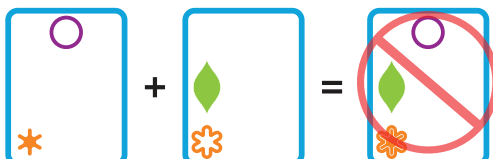
4



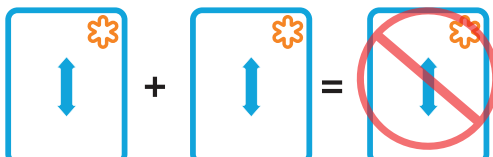
3 kártyából álló Swish

#### ÉRVÉNYTELEN SWISH:

1. A zöld levélnek hiányzik a hozzá tartozó körvonal és a lila körvonalból hiányzik a beleillő lila kör.

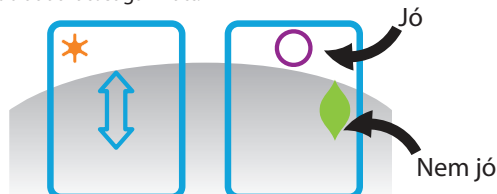


2. Mivel ez a két kártya tökéletesen egyforma, a kártyákon található színes formák nem kerülnek megfelelő körvonalba és fordítva. Nem alkotnak Swish-t.



#### ELŐKÉSZÜLETEK:

1. Játékterületnek vízszintes, minden játékos által könnyen látható felületet válasszunk. A játékot legjobban világos színű felületen érdemes játszani, a formák és színek könnyebb átláthatósága miatt.



2. Az lesz az osztó, akinek a születésnapja a legközelebb esik az aktuális dátumhoz. Az osztó a kártyákat megkeveri, majd a játékterületre helyez 12 kártyát három négylapos sorban. Ez az „asztal”.

3. A maradék kártyalapokból paklit képez, ez lesz a játék során a „húzópakli”.

2



Lásd meg! Lásd át!

#### Kártyajáték

A Swish Jr. nagyon mókás játék, amely remekül használható a vizuális és térbeli gondolkodás fejlesztésére. Tanuld meg gondolatban a helyükre forgatni a kártyákat, és profi Swish-készítő leszel!

#### A DOBOZ TARTALMA:

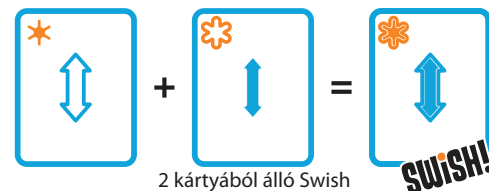
42 átlátszó Swish Jr. kártya

1 utazózsák



#### A JÁTÉK CÉLJA:

Gyűjts kártyákat Swish-ek létrehozásával! Aki a legtöbb kártyát gyűjti össze, megnyeri a játékot.



2 kártyából álló Swish

#### MI AZ A SWISH?

Egy Swish kettő vagy több kártya egymásra fektetve, oly módon, hogy a kártyákon található, színes formák a velük megegyező színű és formájú körvonalakba illeszkednek. A kártyákat forgathatod, megfordíthatod, de végül a Swish-hez felhasznált kártyáknak egy irányba kell nézniük úgy, hogy a kártyák kék keretei illeszkedjenek egymáshoz. Egy szabályos Swish-ben minden színes forma beleillik egy vele azonos színű és formájú körvonalba. Színes formák és körvonalak önmagukban nem állhatnak.



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



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére  
Fulladásveszély!  
Szármaszási hely: Kína  
Gyártó: ThinkFun

1

#### A JÁTÉK MENETE:

1. Az osztó „Mehe!” kiáltással jelzi a játék kezdetét.
2. Minden játékos elkezdheti keresni az asztalon az összeillő Swish-eket. A kártyákhoz a Swish-ek keresése közben tilos hozzáérni.
3. Amint egy játékos talál egy Swish-t, „Swish” felkiáltással jelzi azt. Ebben a pillanatban a többi játékosnak abba kell hagynia a játékterületen való keresgélést.
4. A kiválasztott lapok egymásra helyezéssel kell a Swish-t kiáltó játékosnak bizonyítania a Swish érvényességét. Ezután a többi játékos megnézi az egymásra rakott kártyákat, hogy megbizonyosodjanak róla, hogy sikerült szabályos Swish-t létrehozni. Ha a játékos helyesen illesztette össze a kártyákat, a Swish lapjait alkotó lapokat begyűjti és maga elé teszi, ez lesz a saját „pontpaklija”.
5. Ezután az osztó az asztal kártyáit újra 12-re egészíti ki a húzópakliból. (Amíg van elég lap a pakliban, mindig 12 lapnak kell lennie az asztalon.)
6. A játék folytatódik, és ismét minden játékos Swish-eket keres.
7. A játék véget ér, ha az osztónak elfogy a paklija, és a lerakott kártyákból már nem lehet több Swish-t kirakni.
8. A játékosok megszámozzák a kártyákat a pontpaklijukban. Minden kártya 1 pontot ér, így a legtöbb kártyát összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

#### KÁRTYA ELVESZÍTÉSE

Aki elhamarkodottan kiált Swish-t, könnyen elveszíthet egy kártyát! Mindhárom alábbi esetben a játékosnak vissza kell tennie 1 kártyát a pontpaklijából a húzópakliba. Ha egy játékosnak nincsenek kártyái, nem tud lapot veszteni.

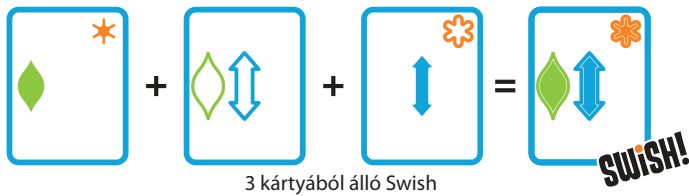
A játékosok elveszítének egy kártyát az alábbiak miatt:

1. Ha hozzáérnek bármelyik kártyához, mielőtt „Swish!”-t kiáltanának.
2. Ha „Swish!” kiáltás után még keresgélnek a Swish-t alkotó kártyákat. A játékosnak azonnal meg kell mutatnia a kártyákat, amelyekből Swish állítható elő.
3. Ha olyan kártyákat választanak, amelyekből nem lehet Swish-t kirakni. Ebben az esetben a kivett kártyákat vissza kell helyezni a játékfelületre, és folytatódhat a játék.

#### MEGAKADTUNK?

Abban az esetben, ha minden játékos egyetért abban, hogy a játékterületen található 12 kártya felhasználásával nem lehet Swish-t kirakni, az osztó 4 kártyát elvesz az asztalról, és 4 új lapot tesz le helyettük. A 4 régi kártyát vissza kell keverni a húzópakliba. Am ilyen eset csak ritkán adódik, úgyhogy először alaposan nézzük át az asztal kártyáit!

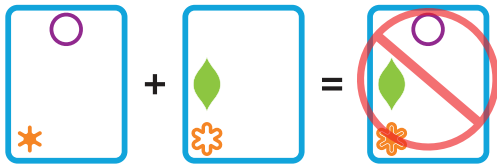
3



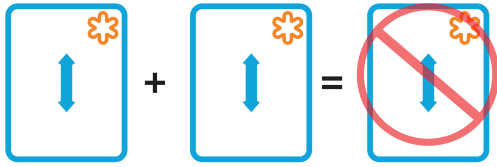
3 kártyából álló Swish

### ÉRVÉNYTELEN SWISH:

1. A zöld levélnek hiányzik a hozzá tartozó körvonala és a lila körvonalból hiányzik a beleillő lila kör.

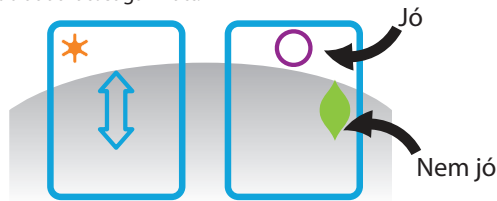


2. Mivel ez a két kártya tökéletesen egyforma, a kártyákon található színes formák nem kerülnek megfelelő körvonalba és fordítva. Nem alkotnak Swish-t.



### ELŐKÉSZÜLETEK:

1. Játékterületnek vízszintes, minden játékos által könnyen látható felületet válasszunk. A játékot legjobban világos színű felületen érdemes játszani, a formák és színek könnyebb átláthatósága miatt.



2. Az lesz az osztó, akinek a születésnapja a legközelebb esik az aktuális dátumhoz. Az osztó a kártyákat megkeveri, majd a játékterületre helyez 12 kártyát három négylapos sorban. Ez az „asztal”.

3. A maradék kártyalapokból paklit képez, ez lesz a játék során a „húzópakli”.

2

### A JÁTÉK MENETE:

1. Az osztó „Meheh!” kiáltással jelzi a játék kezdetét.
2. Minden játékos elkezdheti keresni az asztalon az összeillő Swish-eket. A kártyákhoz a Swish-ek keresése közben tilos hozzáérni.
3. Amint egy játékos talál egy Swish-t, „Swish” felkiáltással jelzi azt. Ebben a pillanatban a többi játékosnak abba kell hagynia a játékterületen való keresgélését.
4. A kiválasztott lapok egymásra helyezésekor a Swish-t kiáltó játékosnak bizonyítania a Swish érvényességét. Ezután a többi játékos megnézi az egymásra rakott kártyákat, hogy megbizonyosodjanak róla, hogy sikerült szabályos Swish-t létrehozni. Ha a játékos helyesen illesztette össze a kártyákat, a Swish lapjait alkotó lapokat begyűjti és maga elé teszi, ez lesz a saját „pontpaklija”.
5. Ezután az osztó az asztal kártyáit újra 12-re egészíti ki a húzópakliból. (Amíg van elég lap a pakliban, mindig 12 lapnak kell lennie az asztalon.)
6. A játék folytatódik, és ismét minden játékos Swish-eket keres.
7. A játék véget ér, ha az osztónak elfogy a paklija, és a lerakott kártyákból már nem lehet több Swish-t kirakni.
8. A játékosok megszámlálják a kártyákat a pontpaklijukban. Minden kártya 1 pontot ér, így a legtöbb kártyát összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

### KÁRTYA ELVESZÍTÉSE

Aki elhamarkodottan kiált Swish-t, könnyen elveszíthet egy kártyát! Mindhárom alábbi esetben a játékosnak vissza kell tennie 1 kártyát a pontpaklijából a húzópakliba. Ha egy játékosnak nincsenek kártyái, nem tud lapot veszteni.

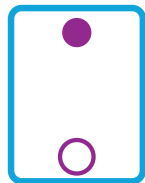
A játékosok elveszítének egy kártyát az alábbiak miatt:

1. Ha hozzáérnek bármelyik kártyához, mielőtt „Swish!”-t kiáltanának.
2. Ha „Swish!” kiáltás után még keresgélnek a Swish-t alkotó kártyákat. A játékosnak azonnal meg kell mutatnia a kártyákat, amelyekből Swish állítható elő.
3. Ha olyan kártyákat választanak, amelyekből nem lehet Swish-t kirakni. Ebben az esetben a kivett kártyákat vissza kell helyezni a játékfelületre, és folytatódhat a játék.

### MEGAKADTUNK?

Abban az esetben, ha minden játékos egyetért abban, hogy a játékterületen található 12 kártya felhasználásával nem lehet Swish-t kirakni, az osztó 4 kártyát elvesz az asztalról, és 4 új lapot tesz le helyettük. A 4 régi kártyát vissza kell keverni a húzópakliba. Am ilyen eset csak ritkán adódik, úgyhogy először alaposan nézzük át az asztal kártyáit!

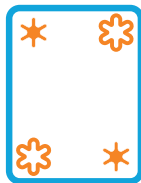
3



### HASZNOS TANÁCS:

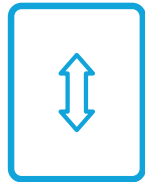
A formák és színek a kártyákon mindig azonos helyen találhatóak:

A csillagok és a csillag formájú körvonalak mind narancsszínűek és a kártya 4 sarkán helyezkednek el.



A körök és körvonalaik mind lilák, és középen, a kártya tetején vagy alján helyezkednek el.

A levelek és levél-körvonalak mindig zöldek, és mindig a kártyák oldalán, középen helyezkednek el.



A nyilak és a nyíl formájú körvonalak mindig kékék és a kártyák középpontjában helyezkednek el.



### HALADÓ VÁLTOZAT:

Gondoltad volna, hogy 9 kártyából is összeállíthatunk Swish-t? A több kártyából álló Swish-ek létrehozásával több pontot is gyűjthetünk a pontpaklinkba.

Amikor már jól megy a 2 kártyából álló Swish-ek létrehozása, próbáld ki úgy a játékot, hogy már csak a 3 kártyából álló Swish-ek legyenek érvényesek... Aztán tegyél egy próbát azzal is, hogy csak a 4 kártyás Swish-eket lehessen elfogadni. Minél többet gyakorolsz, annál több és több kártyával is sikerül majd Swish-eket létrehozni.

### A SZERZŐKRŐL:

A játék alkotói, Gali Shimoni és Zvi Shalem mellett, hogy nagyszerű logikai játékokat terveznek, tanárként egyedi tananyagokat dolgoznak ki kiemelkedő képességű diákok számára. A játékötleteik közül több is az új oktatási módszereik kifejlesztése közben született.

### MÉG TÖBBET SZERETNÉL?

Ha kedveled a Swish Jr.-t és kihívásra vágysz, próbáld ki az eredeti Swish-t!

4



Lásd meg! Lásd át!

Kártyajáték

A Swish Jr. nagyon mókás játék, amely remekül használható a vizuális és térbeli gondolkodás fejlesztésére. Tanuld meg gondolatban a helyükre forgatni a kártyákat, és profi Swish-készítő leszel!

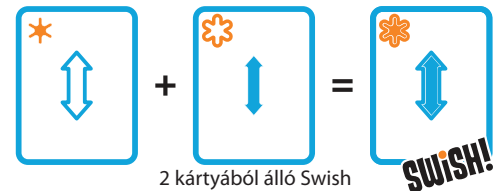
### A DOBOZ TARTALMA:

42 átlátszó Swish Jr. kártya  
1 utazózsák



### A JÁTÉK CÉLJA:

Gyűjts kártyákat Swish-ek létrehozásával! Aki a legtöbb kártyát gyűjti össze, megnyeri a játékot.



### MI AZ A SWISH?

Egy Swish kettő vagy több kártya egymásra fektetve, oly módon, hogy a kártyákon található, színes formák a velük megegyező színű és formájú körvonalakba illeszkednek. A kártyákat forgathatod, megfordíthatod, de végül a Swish-hez felhasznált kártyáknak egy irányba kell nézniük úgy, hogy a kártyák kék keretei illeszkedjenek egymáshoz. Egy szabályos Swish-ben minden színes forma beleillik egy vele azonos színű és formájú körvonalba. Színes formák és körvonalak önmagukban nem állhatnak.



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



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

1