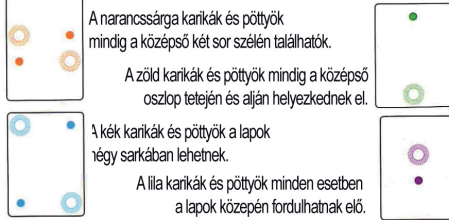


### Hasznos tanácsok:

Érdemes megfigyelni a pöttyök és kanikák elhelyezkedését a kártyákon!  
A kártyák úgy készültek, hogy az azonos színű pöttyök és kanikák minden lapon ugyanazon a területen helyezkednek el.  
Minden lap 4 sorra és 3 oszlopra osztható fel:



Amikor egy SWISH-t keresel, figyelned kell, hogy minden színnek megtaláld a párját. Ha tudod, hogy a kártyák melyik részén keresd a különböző színeket, gyorsabban találhatod meg a SWISH-eket!

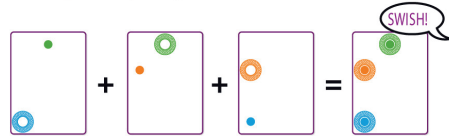
### A JÁTÉK CÉLJA:

Te gyűjtsd össze a legtöbb kártyát a játékosok közül.

### Mi az a SWISH?

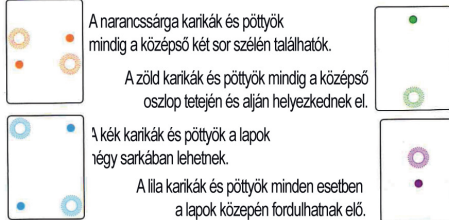
Egy SWISH kettő vagy több kártya egymásra fektetve, úgy, hogy a kártyákon látható összes színes pötty egy vele megegyező színű kanikába kerül.  
A kártyákat bárhogy fordíthatod vagy forgathatod, de végül minden kártyának teljesen le kell fednie egymást, és nem maradhat sem üres kanika, sem magányos pötty.

Minden felhasznált kártya 1 pontot ér, így egy SWISH minél több kártyából áll, annál több pontot ér a játék végén.



### Hasznos tanácsok:

Érdemes megfigyelni a pöttyök és kanikák elhelyezkedését a kártyákon!  
A kártyák úgy készültek, hogy az azonos színű pöttyök és kanikák minden lapon ugyanazon a területen helyezkednek el.  
Minden lap 4 sorra és 3 oszlopra osztható fel:



Amikor egy SWISH-t keresel, figyelned kell, hogy minden színnek megtaláld a párját. Ha tudod, hogy a kártyák melyik részén keresd a különböző színeket, gyorsabban találhatod meg a SWISH-eket!

### KÜLÖNBÖZŐ NEHÉZSÉGI SZINTEK A JÁTÉKBAN

#### KEZDŐ

A játékosok csak 2 lapból álló SWISH-eket gyűjthetnek, így a kezdő játékosok is megismerkedhetnek a játékkal, és hozzászokhatnak a lapok képzeltbeli forgatásához.

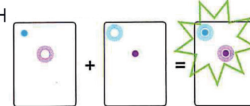
#### ESÉLYKIEGYENLÍTŐ

Ha a társaságban különböző gyakorlattal rendelkező, vagy különböző korú játékosok vannak, könnyen kiegyenlíthetőek az esélyek: a gyakorlott játékosoknak legalább 3 vagy több lapból álló SWISH-eket kell találniuk, míg a kezdő játékosok bármennyi lapból alkothatnak SWISH-t.

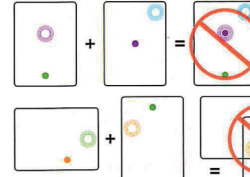
#### HALADÓ

A gyakorlott játékosok játszhatnak akár úgy is, hogy csak a 3, 4 vagy 5 lapból álló SWISH-eket gyűjtsék. A háromlapos változattal kezdve érdemes egyre magasabbra tenni a határt. A többi szabály változatlan marad: a kevesebb lapból álló SWISH-eket egyszerűen vissza kell keverni az osztópakliba.

### EGY SZABÁLYOS SWISH



### ÉRVÉNYTELEN SWISH-ÉK



### EGY TÖBB KÁRTYÁBÓL ÁLLÓ, SZABÁLYOS SWISH

- 3 kártya – 3 pont
- 4 kártya – 4 pont
- 5 kártya – 5 pont



### KÜLÖNBÖZŐ NEHÉZSÉGI SZINTEK A JÁTÉKBAN

#### KEZDŐ

A játékosok csak 2 lapból álló SWISH-eket gyűjthetnek, így a kezdő játékosok is megismerkedhetnek a játékkal, és hozzászokhatnak a lapok képzeltbeli forgatásához.

#### ESÉLYKIEGYENLÍTŐ

Ha a társaságban különböző gyakorlattal rendelkező, vagy különböző korú játékosok vannak, könnyen kiegyenlíthetőek az esélyek: a gyakorlott játékosoknak legalább 3 vagy több lapból álló SWISH-eket kell találniuk, míg a kezdő játékosok bármennyi lapból alkothatnak SWISH-t.

#### HALADÓ

A gyakorlott játékosok játszhatnak akár úgy is, hogy csak a 3, 4 vagy 5 lapból álló SWISH-eket gyűjtsék. A háromlapos változattal kezdve érdemes egyre magasabbra tenni a határt. A többi szabály változatlan marad: a kevesebb lapból álló SWISH-eket egyszerűen vissza kell keverni az osztópakliba.

### EGYSZEMÉLYES SWISH

Az egyszemélyes változatban akár egyedül is gyakorolható a játék, fejleszti a koncentrációs képességet. Az eredeti szabályoknak megfelelően próbáld a legrövidebb idő alatt a lehető legtöbb SWISH-t összegyűjteni!  
Használd egy stopperórát, és a következő alkalommal döntsd meg a legjobb eredményedet! Ha úgy érzed, már nem lehet több SWISH-t kirakni, cseréld ki 4 lapot a 16 közül, és folytasd a játékot addig, amíg már egyetlen SWISH sem marad az asztalon!

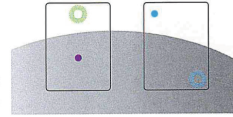
Ahogy egyre többet játszol, nehezebbé a játékot: keresd először csak a 3, majd a 4 lapból álló SWISH-eket. Ne feledd: egy SWISH akár 12 lapból is állhat!

### A szerzőkről:

A játék alkotói, Gail Shimoni és Zvi Shalem amellett, hogy nagyszerű logikai játékokat terveznek, kiemelkedő képességű diákok tanáraiként egyedi tananyagokat dolgoznak ki. A játékötleteik közül több is az új oktatási módszerek kifejlesztése közben született.

### ELŐKÉSZÜLETEK

- Keressetek egy vízszintes játéktáblát (pl. asztal), amely minden játékos számára jól látható!
- Válasszatok a játékosok közül egy osztót, aki megkeveri a paklit!



Megjegyzés: lehetőleg világos színű felületet válasszatok, amelyen jól látszanak az áttátszó kártyákon található színes jelek.

### A JÁTÉK MENETE

- Az osztó kiteríti 16 kártyát az asztalra (4 sorban 4-4 lapot). Az utolsó kártya lerakása után „Mehet!” felkiáltással jelzi a játék kezdetét. Ekkor minden játékos elkezdheti megkeresni a SWISH-eket a kártyák között.
- A játékosok nem érhetnek a kártyához a SWISH-ek keresése közben! A megfelelő lapokat gondolatban kell forgatgatni/áthelyezni!
- Ha egy játékos talál összeillő lapokat, akkor „SWISH!” felkiáltással jelzi ezt a többieknek.
- A kiválasztott lapok megfelelő egymásra helyezésével kell bebizonyítani, hogy a SWISH valóban érvényes.

### EGYSZEMÉLYES SWISH

Az egyszemélyes változatban akár egyedül is gyakorolható a játék, fejleszti a koncentrációs képességet. Az eredeti szabályoknak megfelelően próbáld a legrövidebb idő alatt a lehető legtöbb SWISH-t összegyűjteni!  
Használd egy stopperórát, és a következő alkalommal döntsd meg a legjobb eredményedet! Ha úgy érzed, már nem lehet több SWISH-t kirakni, cseréld ki 4 lapot a 16 közül, és folytasd a játékot addig, amíg már egyetlen SWISH sem marad az asztalon!

Ahogy egyre többet játszol, nehezebbé a játékot: keresd először csak a 3, majd a 4 lapból álló SWISH-eket. Ne feledd: egy SWISH akár 12 lapból is állhat!

### A szerzőkről:

A játék alkotói, Gail Shimoni és Zvi Shalem amellett, hogy nagyszerű logikai játékokat terveznek, kiemelkedő képességű diákok tanáraiként egyedi tananyagokat dolgoznak ki. A játékötleteik közül több is az új oktatási módszerek kifejlesztése közben született.

**Thinkfun**  
**SWISH™**  
FORDÍTSD, FORGASD, ÉS GYŰJTSD!  
A SWISH egy gyors, térbeli gondolkodást igénylő játék. Forgasd és helyezd egymásra a kártyákat gondolatban, találd meg az összeillőket, és kész a SWISH!  
A doboz tartalma:  
60 áttátszó SWISH kártya  
1 utazózsák



Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
www.gemklub.hu  
Szármaszási hely: Kína



Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. Fulladásveszély!

- Ha a SWISH érvényes, az érintett lapokat megkapja a játékos, a saját paklijába. Az osztó pedig új kártyákat húz az asztalra.
- Ha a SWISH érvénytelen, a kártyák visszakerülnek a játékba. Büntetésként a játékosnak el kell dobnia egyet a korábban összegyűjtött lapjai közül egy dobópakliba – az ide kerülő lapok nem vesznek részt a további játékban. Ha a játékosnak nincs egy lapja sem a saját paklijában, nem kell eldobnia lapot, és nem kap büntetést.
- A játékosoknak meg kell várniuk, amíg ismét 16 kártya nem lesz az asztalon, mielőtt újabb SWISH-t kiáltanának – kivéve a játék végéhez közeledve, amikor elfogy az osztó pakli, így már nem lehet 16 lapot kirakni.

Megjegyzés: Ha minden játékos egyelőrt abban, hogy nem lehet több SWISH-t kirakni az asztalon levő 16 kártyából, akkor az osztó elvesz az asztalról 4 lapot, majd a helyükre újakat húz. Az elvett lapokat az osztópakliba kell visszakeverni. Ez egy rendkívül ritka eset, ezért először nagyon figyelmesen nézzétek meg az asztalon látható kártyákat.

### A JÁTÉK GYŐZTESE:

A játék véget ér, ha nincs több kártya az osztópakliban, és nem lehet több SWISH-t kirakni az asztalon maradt kártyákból.  
A legtöbb kártyát összegyűjtő játékos megnyeri a játékot!

**Thinkfun**  
**SWISH™**  
FORDÍTSD, FORGASD, ÉS GYŰJTSD!  
A SWISH egy gyors, térbeli gondolkodást igénylő játék. Forgasd és helyezd egymásra a kártyákat gondolatban, találd meg az összeillőket, és kész a SWISH!  
A doboz tartalma:  
60 áttátszó SWISH kártya  
1 utazózsák



Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
www.gemklub.hu  
Szármaszási hely: Kína



Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. Fulladásveszély!



## A JÁTÉK CÉLJA:

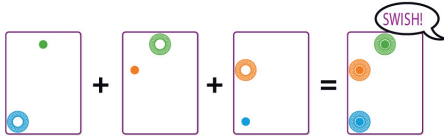
Te gyűjtsd össze a legtöbb kártyát a játékosok közül.

## Mi az a SWISH?

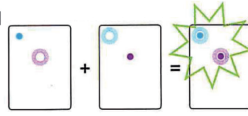
Egy SWISH kettő vagy több kártya egymásra fektetve, úgy, hogy a kártyákon látható összes színes pötty egy vele megegyező színű kanikába kerül.

A kártyákat bárhogy fordíthatod vagy forgathatod, de végül minden kártyának teljesen le kell fednie egymást, és nem maradhat sem üres kanika, sem magányos pötty.

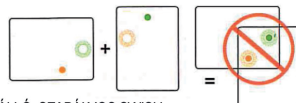
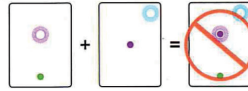
Minden felhasznált kártya 1 pontot ér, így egy SWISH minél több kártyából áll, annál több pontot ér a játék végén.



## EGY SZABÁLYOS SWISH



## ÉRVÉNYTELEN SWISH-EK



## EGY TÖBB KÁRTYÁBÓL ÁLLÓ, SZABÁLYOS SWISH

3 kártya – 3 pont  
4 kártya – 4 pont  
5 kártya – 5 pont

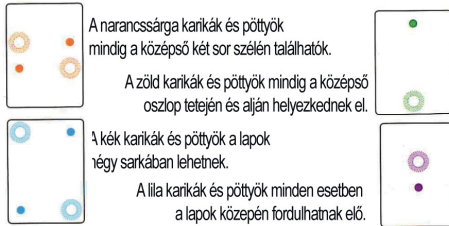


## Hasznos tanácsok:

Érdeemes megfigyelni a pöttyök és kanikák elhelyezkedését a kártyákon!

A kártyák úgy készültek, hogy az azonos színű pöttyök és kanikák minden lapon ugyanazon a területen helyezkednek el.

Minden lap 4 sorra és 3 oszlopra osztható fel:



A narancssárga kanikák és pöttyök mindig a középső két sor szélén találhatók.

A zöld kanikák és pöttyök mindig a középső oszlop tetején és alján helyezkednek el.

A kék kanikák és pöttyök a lapok tégy sarkában lehetnek.

A lila kanikák és pöttyök minden esetben a lapok közepén fordulhatnak elő.

Amikor egy SWISH-t keresel, figyelned kell, hogy minden színnek megtaláld a párját. Ha tudod, hogy a kártyák melyik részén keresd a különböző színeket, gyorsabban találhatod meg a SWISH-eket!

## KÜLÖNBÖZŐ NEHÉZSÉGI SZINTEK A JÁTÉKBAN

### KEZDŐ

A játékosok csak 2 lapból álló SWISH-eket gyűjthetnek, így a kezdő játékosok is megismerkedhetnek a játékkal, és hozzá szokhatnak a lapok képzeltbeli forgatásához.

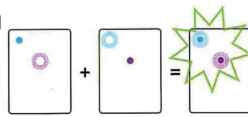
### ESÉLYKIEGYENLÍTŐ

Ha a társaságban különböző gyakorlattal rendelkező, vagy különböző korú játékosok vannak, könnyen kiegyenlíthetőek az esélyek: a gyakorlott játékosoknak legalább 3 vagy több lapból álló SWISH-eket kell találniuk, míg a kezdő játékosok bármennyi lapból alkothatnak SWISH-t.

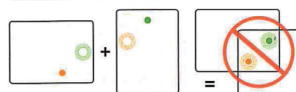
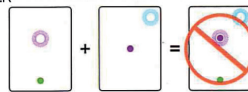
### HALADÓ

A gyakorlott játékosok játszhatnak akár úgy is, hogy csak a 3, 4 vagy 5 lapból álló SWISH-eket gyűjtsék. A háromlapos változattal kezdve érdemes egyre magasabbra tenni a határt. A többi szabály változatlan marad: a kevesebb lapból álló SWISH-eket egyszerűen vissza kell venni az osztópakliba.

## EGY SZABÁLYOS SWISH

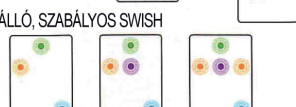


## ÉRVÉNYTELEN SWISH-EK



## EGY TÖBB KÁRTYÁBÓL ÁLLÓ, SZABÁLYOS SWISH

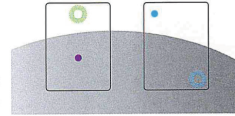
3 kártya – 3 pont  
4 kártya – 4 pont  
5 kártya – 5 pont



## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keresetek egy vízszintes játéktáblát (pl. asztal), amely minden játékos számára jól látható!
2. Válasszatok a játékosok közül egy osztót, aki megkeveri a paklit!

Megjegyzés: lehetőleg világos színű felületet válasszatok, amelyen jól látszanak az átlátszó kártyákon található színes jelek.



## A JÁTÉK MENETE

1. Az osztó kiteríti 16 kártyát az asztalra (4 sorban 4-4 lapot). Az utolsó kártya lerakása után „Mehet!” felkiáltással jelzi a játék kezdetét. Ekkor minden játékos elkezdheti megkeresni a SWISH-eket a kártyák között.
2. A játékosok nem érhetnek a kártyákhoz a SWISH-ek keresése közben!
3. Ha egy játékos talál összeillő lapokat, akkor „SWISH!” felkiáltással jelzi ezt a többieknek.
4. A kiválasztott lapok megfelelő egymásra helyezésével kell bizonyítani, hogy a SWISH valóban érvényes.

## EGYSZEMÉLYES SWISH

Az egyszemélyes változatban akár egyedül is gyakorolható a játék, fejlesztve a koncentrációs képességet. Az eredeti szabályoknak megfelelően próbáld a legrövidebb idő alatt a lehető legtöbb SWISH-t összegyűjteni! Használj egy stopperórát, és a következő alkalommal döntsd meg a legjobb eredményedat! Ha úgy érzed, már nem lehet több SWISH-t kirakni, cseréld ki 4 lapot a 16 közül, és folytasd a játékot addig, amíg már egyetlen SWISH sem marad az asztalon!

Ahogy egyre többet játszol, nehezítheted a játékot: keresd először csak a 3, majd a 4 lapból álló SWISH-eket. Ne feledd: egy SWISH akár 12 lapból is állhat!

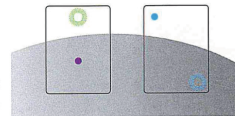
## A szerzőkről:

A játék alkotói, Gail Shimoni és Zvi Shalem mellett, hogy egyszerű logikai játékokat terveznek, kiemelkedő képességű diákok tanáraikként egyedi tananyagokat dolgoznak ki. A játékok között több is az új oktatási módszerek kifejlesztése közben született.

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keresetek egy vízszintes játéktáblát (pl. asztal), amely minden játékos számára jól látható!
2. Válasszatok a játékosok közül egy osztót, aki megkeveri a paklit!

Megjegyzés: lehetőleg világos színű felületet válasszatok, amelyen jól látszanak az átlátszó kártyákon található színes jelek.



## A JÁTÉK MENETE

1. Az osztó kiteríti 16 kártyát az asztalra (4 sorban 4-4 lapot). Az utolsó kártya lerakása után „Mehet!” felkiáltással jelzi a játék kezdetét. Ekkor minden játékos elkezdheti megkeresni a SWISH-eket a kártyák között.
2. A játékosok nem érhetnek a kártyákhoz a SWISH-ek keresése közben!
3. Ha egy játékos talál összeillő lapokat, akkor „SWISH!” felkiáltással jelzi ezt a többieknek.
4. A kiválasztott lapok megfelelő egymásra helyezésével kell bizonyítani, hogy a SWISH valóban érvényes.

5. Ha a SWISH érvényes, az érintett lapokat megkapja a játékos, a saját paklijába. Az osztó pedig új kártyákat húz az asztalra.

6. Ha a SWISH érvénytelen, a kártyák visszakerülnek a játékosokhoz. Büntetésként a játékosnak el kell dobnia egyet a korábban összegyűjtött lapjai közül egy dobópakliba – az ide kerülő lapok nem vesznek részt a további játékban. Ha a játékosnak nincs egy lapja sem a saját paklijában, nem kell eldobnia lapot, és nem kap büntetést.

7. A játékosoknak meg kell várniuk, amíg ismét 16 kártya nem lesz az asztalon, mielőtt újabb SWISH-t kiáltanának – kivéve a játék végéhez közeledve, amikor elfogy az osztó pakli, így már nem lehet 16 lapot kirakni.

Megjegyzés: Ha minden játékos egyetért abban, hogy nem lehet több SWISH-t kirakni az asztalon levő 16 kártyából, akkor az osztó elvesz az asztalról 4 lapot, majd a helyükre újakat húz. Az elvesztett lapokat az osztópakliba kell visszakerülni. Ez egy rendkívül ritka eset, ezért először nagyon figyelmesen nézzétek meg az asztalon látható kártyákat.

## A JÁTÉK GYŐZTESE:

A játék véget ér, ha nincs több kártya az osztópakliban, és nem lehet több SWISH-t kirakni az asztalon maradt kártyákból. A legtöbb kártyát összegyűjtő játékos megnyeri a játékot!

**Thinkfun**

# SWISH™

FORDÍTSD, FORGASD, ÉS GYŰJTSD!

A SWISH egy gyors, térbeli gondolkodást igénylő játék. Fordogd és helyezd egymásra a kártyákat gondolatban, találj meg az összeillőket, és kész a SWISH!

A doboz tartalma:  
80 átlátszó SWISH kártya  
1 utazósák

Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
www.gemklub.hu  
Szármasási hely: Kína

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. Fulladásveszély!

## A JÁTÉK CÉLJA:

Te gyűjtsd össze a legtöbb kártyát a játékosok közül.

## Mi az a SWISH?

Egy SWISH kettő vagy több kártya egymásra fektetve, úgy, hogy a kártyákon látható összes színes pötty egy vele megegyező színű kanikába kerül.

A kártyákat bárhogy fordíthatod vagy forgathatod, de végül minden kártyának teljesen le kell fednie egymást, és nem maradhat sem üres kanika, sem magányos pötty.

Minden felhasznált kártya 1 pontot ér, így egy SWISH minél több kártyából áll, annál több pontot ér a játék végén.

