



Thinkfun®

ANLEITUNG • INSTRUCTIONS
ISTRUZIONI • RÈGLES DU JEU

SWiSH®

DER RASANTE STAPELSPAB

ALTER
8+

Mehrspieler

SWISH®

DER RASANTE STAPELSPAß



Swish ist ein lustiges, rasantes Kartenspiel, das das räumliche Denken fordert und fördert.

Lege die Karten gedanklich auf die passenden Gegenstücke, um einen Swish zu machen!



INHALT:

- 60 durchsichtige Swish-Karten
- 1 Mitnahmebeutel

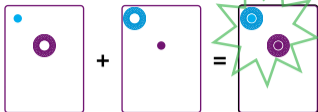
DIE AUFGABE:

Die Spieler versuchen schnellstmöglich so viele Swishes wie möglich zu machen.

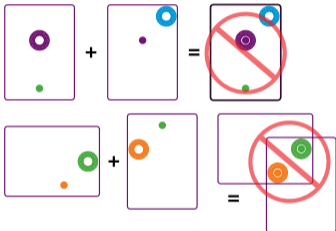
WAS IST EIN SWISH?

Ein Swish besteht aus zwei oder mehr übereinander gelegten Karten, bei denen jeder Kreis in den gleichfarbigen Ring passen muss. Die Karten können dabei beliebig gedreht und gewendet werden, solange kein Ring oder Kreis ohne sein jeweiliges Gegenstück übrig bleibt und die Ausrichtung der Karte übereinstimmt. Während des Spiels sollte man im Hinterkopf behalten, dass jede Karte, die man durch die Swishes sammelt, einen Punkt wert ist. Deswegen bringt ein Swish, der aus mehr als zwei Karten besteht auch mehr Punkte ein!

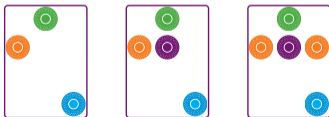
BEISPIEL FÜR EINEN RICHTIGEN SWISH:



BEISPIELE FÜR FALSCHES SWISHES:



BEISPIEL FÜR SWISHES AUS MEHREREN KARTEN:



3 KARTEN
3 PUNKTE

4 KARTEN
4 PUNKTE

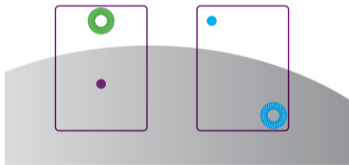
5 KARTEN
5 PUNKTE

AUFBAU:

1. Sucht euch ein flaches Spielfeld, das für jeden Spieler gut sichtbar ist.
2. Bestimmt einen Spieler als den Kartengeber. Dieser mischt die Karten.

HINWEIS:

Am besten spielt es sich auf einer hellen Oberfläche, da die Bilder auf den durchsichtigen Karten dadurch einfacher zu sehen sind.



SPIELSCHRITTE:

1. Der Kartengeber legt 16 Karten, vier mal vier Reihen, auf der Spielfläche aus. Wenn die letzte Karte liegt, startet der Kartengeber das Spiel mit "Los!" und alle suchen nach Swishes.

2. Die Spieler dürfen die Karten während der Suche nicht berühren. Sie müssen alle Swishes mit ihrer Vorstellung finden.
3. Wenn ein Spieler einen Swish sieht, ruft er/sie "Swish!".
4. Um den Swish zu beweisen, legt der Spieler die jeweiligen Karten übereinander.
5. Wenn der Swish möglich ist, darf der Spieler die Karten nehmen und der Kartengeber ersetzt sie durch neue Karten vom Stapel. Die gesammelten Karten der Spieler sind die jeweiligen Punktestände.
6. Wenn der Swish nicht möglich ist, werden die Karten wieder an ihren Platz gelegt. Als Strafe muss der jeweilige Spieler eine seiner bisher gesammelten Karten wieder abgeben. Die abgegebenen Karten werden nicht mehr im Spiel verwendet. Wenn der Spieler noch keine Karten gesammelt hat, erhält er keine Strafe.
7. Alle Spieler müssen warten, bis die 16 Karten vollständig auf dem Spielfeld liegen, bevor sie einen Swish machen können (Abgesehen vom

Ende des Spiels, wenn es keine Karten mehr zum Nachlegen gibt).

HINWEIS: Wenn alle Spieler glauben, dass kein Swish mehr möglich ist, können vier Karten vom Kartengeber durch neue vom Stapel ausgetauscht werden. Dies kommt jedoch sehr selten vor, also sollten die Karten wirklich genau betrachtet werden.

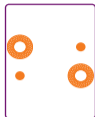
DER GEWINNER:

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel leer ist und keine Swishes mehr mit den übrigen Karten auf dem Spielfeld gemacht werden können. Der Spieler der die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

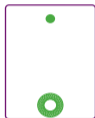
HILFREICHER HINWEIS:

Die Anordnung der unterschiedlichfarbigen Punkte und Ringe auf den Karten zu kennen, kann helfen das Spiel besser zu verstehen und schneller Swishes zu finden. Die Swish-Karten sind so gestaltet, dass Punkte und Ringe derselben

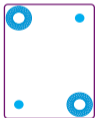
Farbe sich immer im gleichen Bereich einer Karte befinden.



Orangefarbene Punkte und Ringe sind immer in der Mitte der äußeren Reihen zu finden.



Grüne Punkte und Ringe befinden sich in der Mitte der unteren und oberen Reihe der Karten.



Blaue Punkte und Ringe sind immer in den vier Ecken einer Karte platziert.



Lila Punkte und Ringe befinden sich auf den beiden mittleren Feldern der Karten.

Wenn du versuchst, einen Swish zu finden, musst du darauf achten, dass die Farben wirklich passen. Zu wissen, wo sich die einzelnen Farben auf einer Karte befinden, kann dir helfen schneller einen Swish zu finden!

VERSCHIEDENE ARTEN SWISH ZU SPIELEN

ANFÄNGER SWISH

Die Spieler dürfen nur nach Swishes suchen, die aus zwei Karten bestehen, nicht mehr. Die anderen Regeln bleiben gleich. Diese Version ist besonders geeignet, wenn Anfänger unter den Mitspielern sind, um diese langsam an das Spiel heran zu führen.

INDIVIDUELLES SWISH

Wenn Spieler mit unterschiedlichen Erfahrungswerten am Spiel teilnehmen, kann diese Variante gespielt werden. Dabei müssen die erfahreneren Spieler Swishes mit mindestens drei oder mehr Karten machen, während Anfänger auch

nach einfachen Swishes suchen dürfen.

PROFI SWISH

Wenn nur erfahrenere Spieler mitmachen, kann Swish so gespielt werden, dass nur Swishes von mindestens drei, vier oder fünf Karten erlaubt sind. Die Spieler können zunächst mit drei Karten als Minimum beginnen und das Niveau dann noch steigern.

SOLITÄR SWISH

Solitär Swish kann ebenfalls mit den Grundregeln gespielt werden, allerdings liegt hierbei die Schwierigkeit darin, dass der Spieler sich mit einer Stoppuhr selbst testen soll. Das heißt, es geht darum so viele Swishes wie möglich zu machen. Versuch' deine eigenen Bestzeiten zu schlagen!

Wenn du genügend Erfahrung mit Swish gesammelt hast, kannst du dir auch ein Limit mit mindestens drei oder vier Karten pro Swish setzen. Du kannst es sogar schaffen einen Swish mit bis

zu 12 Karten zu machen, aber es ist nicht einfach!

ÜBER DIE ERFINDER

Neben der Entwicklung von Denk- und Logikspielen sind Gali Shimoni und Zvi Shalem Lehrer, die besonderes Lernmaterial für ihre Schüler bereitstellen. Viele der Spiele, die sie entwickelt haben, entstanden als sie versuchten neue Wege zu finden, um mit ihren Schülern zu arbeiten.



Swish is a fun, fast-paced game of spatial thinking! Move the cards in your mind to see the matches. Then make a Swish!



INCLUDES:

- 60 Transparent Swish Cards
- 1 Travel Bag

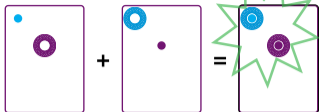
THE OBJECT:

Players race each other to create the most Swishes.

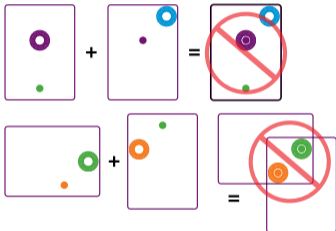
WHAT IS A SWISH?

A Swish is created by layering two or more cards so that every ball swishes into a hoop of the same color. The cards may be rotated and/or flipped but must lay on top of each other in the same orientation, and no hoop or ball can be left unmatched. As you play, keep in mind that each card you collect is worth a point. Therefore, a Swish made up of more cards will earn you more points!

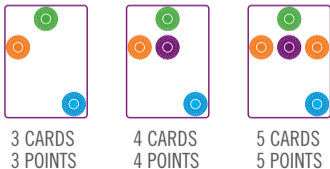
EXAMPLE OF A CORRECT SWISH:



EXAMPLES OF INCORRECT SWISHES:



EXAMPLES OF MULTIPLE-CARD SWISHES:

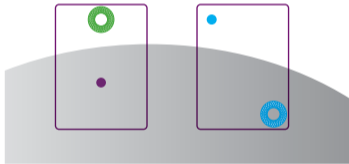


SETUP:

1. Select a flat playing area that is in full view of all players.
2. Choose one player as the dealer. Have the dealer shuffle the card deck.

NOTE:

It is best to play on a light colored surface so that you can easily see the images on the transparent cards.



STEPS TO PLAY:

1. The dealer deals 16 cards, (four rows of four) into the playing area. Once the last card has been placed, the dealer calls “GO!” and all players begin looking for Swishes.

- 2.** Players may not touch the cards while they are searching for a Swish. They must flip and rotate them in their minds!
- 3.** A player calls “Swish!” when he/she can identify a Swish.
- 4.** To prove that the Swish is correct, he/she layers the selected cards on top of one another.
- 5.** If the Swish is valid, the player collects the cards that make up the Swish into his or her own score pile. The dealer replaces the cards with new cards from the deck.
- 6.** If the Swish is not valid, the cards are returned to the playing area. As a penalty, the player must discard a single card from his or her own score pile. If the player has earned no Swishes yet, there will be no penalty. All discarded cards are put in a discard pile and are out of play.
- 7.** Players must wait until there are 16 cards in the playing area to call a Swish. The only exception to this rule is at the end of the game when there are less than 16 cards in the deck.

NOTE: If at any time all players feel that no Swish exists, the dealer may replace 4 out of the 16 cards with new cards from the deck. The 4 old cards should be reshuffled into the deck. However, this happens rarely, so look carefully!

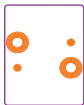
WINNING:

The game ends when there are no more cards in the deck and no Swishes can be made with the remaining cards in the playing area. The player who has collected the most cards is the winner!

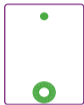
HELPFUL HINT:

Understanding the placement of the balls and hoops on the cards will help you successfully play the game. The cards in Swish are designed so that hoops and balls of the same color are located in the same areas on each card.

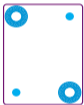
The area of each card is divided into 4 rows of 3:



Orange hoops and balls will always be located in the middle rows of the outer columns of the card.



Green hoops and balls will always be located in the top and bottom of the middle column of the card.




Blue hoops and balls will always be located in the four corners of the card.



Purple hoops and balls will always be located in the two rows of the center column of the card.

When you are trying to find a Swish, you will have to pay close attention to make sure that the colors match. Knowing where to look for a particular color on a card will help you to find Swishes faster!

 Swish è un gioco divertente e veloce di pensiero spaziale! Sposta le carte nella tua mente per trovare gli accoppiamenti giusti, poi crea uno Swish!



CONTENUTO:

- 60 Carte Trasparenti Swish
- 1 Sacchetto da Viaggio

OBIETTIVO:

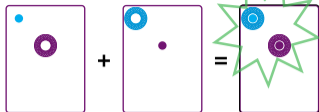
Ogni giocatore cerca di essere più rapido degli avversari nel creare il maggior numero possibile di Swish.

COS'E' UNO SWISH?

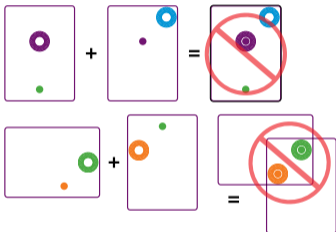
Uno Swish viene creato impilando due o più carte in modo che ogni cerchio sia dentro un anello dello stesso colore. Le carte possono essere ruotate e/o girate, ma devono stare una sopra l'altra nello stesso verso, e nessun cerchio o anello devono restare "da soli".

Mentre giochi, ricorda che ogni carta che prendi vale un punto. Quindi uno Swish composto da più carte ti darà più punti!

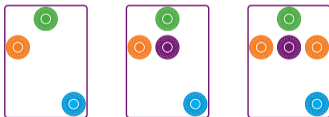
ESEMPIO DI SWISH CORRETTO:



ESEMPIO DI SWISH SBAGLIATO:



ESEMPIO DI SWISH CON PIU' CARTE:



3 CARTE
3 PUNTI

4 CARTE
4 PUNTI

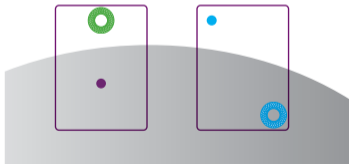
5 CARTE
5 PUNTI

PREPARAZIONE:

1. Sedetevi intorno al tavolo in modo che tutti i giocatori abbiano comodamente accesso alle carte.
2. Scegliete un giocatore come mazziere.
Il mazziere mescola le carte.

NOTA:

è meglio giocare su un piano di colore chiaro, in modo da poter vedere facilmente le immagini sulle carte trasparenti.



COME GIOCARE:

1. Il mazziere mette sul tavolo 16 carte, (quattro file di quattro carte). Una volta posata l'ultima carta dice "VIA!" e i giocatori iniziano a cercare gli Swish.
2. I giocatori non possono toccare le carte mentre cercano uno Swish. Devono girarle e ruotarle nella propria mente!
3. Un giocatore dichiara "Swish!" quando è in grado di identificare uno Swish.
4. Per dimostrare che il suo Swish è corretto, mette le carte scelte una sopra l'altra.
5. Se lo Swish è corretto, il giocatore prende tutte le carte che compongono il suo Swish e le tiene impilate davanti a se. Il mazziere rimpiazza le carte rimosse con nuove carte dal mazzo.
6. Se lo Swish non è valido, le carte vengono rimesse in campo. Come penalità, il giocatore deve scartare una delle carte che ha messo davanti a se. Se non ne ha, non c'è alcuna penalità. Tutte le carte scartate vengono messe nella pila degli scarti e sono considerate fuori dal gioco.

7. I giocatori devono aspettare che ci siano 16 carte in gioco per chiamare uno Swish. L'unica eccezione a questa regola è alla fine della partita, quando ci sono meno di 16 carte nel mazzo.

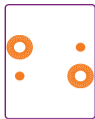
NOTA: Se in qualsiasi momento i giocatori ritengono che non ci sia alcuno Swish in campo, il mazziere può sostituire 4 delle 16 carte in gioco con carte nuove dal mazzo. Le 4 carte rimosse vengono rimescolate nel mazzo. State attenti, però! E' molto raro che succeda!

VINCERE:

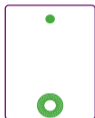
La partita termina quando terminano le carte del mazzo e non si riesce a creare alcuno Swish con le carte rimaste in gioco. Il giocatore che ha raccolto più carte è il vincitore!

SUGGERIMENTI UTILI:

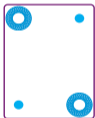
Capire il posizionamento dei cerchi e degli anelli sulle carte vi aiuterà a giocare meglio. Le carte in Swish sono realizzate in modo da mettere cerchi e anelli dello stesso colore nella stessa zona della carta. Ogni carta è divisa in 4 file di 3 aree:



I cerchi e gli anelli Arancio sono sempre nelle file centrali delle colonne esterne.



I cerchi e gli anelli Verdi sono sempre in alto e in basso della colonna centrale della carta.




I cerchi e gli anelli Blu sono sempre negli angoli della carta.



I cerchi e gli anelli Viola sono sempre nelle due file della Colonna centrale.

Quando cerchi uno Swish, devi fare attenzione ad accoppiare anche i colori. Saper dove cercare un colore particolare su una carta vi aiuterà a trovare gli Swish più in fretta!

 **Swish est un jeu de rapidité amusant de pensée spatiale ! Déplace mentalement les cartes pour voir les paires. Puis fais un Swish !**



CONTENU DU JEU :

- 60 cartes Swish transparentes
- 1 sac de voyage

OBJECTIF DU JEU :

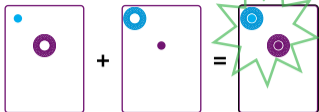
Les joueurs s'affrontent pour créer le maximum de Swishes.

QU'EST-CE QU'UN SWISH ?

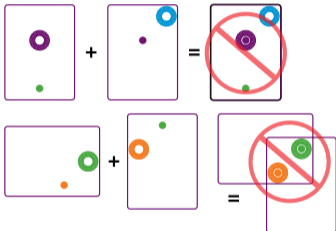
Un Swish est créé en superposant deux cartes ou plus de façon à ce que chaque rond s'intègre dans un cercle de la même couleur. Tu peux faire pivoter et/ou retourner les cartes mais elles doivent rester l'une au-dessus de l'autre selon la même orientation, et aucun cercle ni aucun rond ne peut être laissé isolé.

Pendant le jeu, garde en tête que chaque carte collectée vaut un point. Par conséquent, un Swish composé de plus de cartes te fera gagner plus de points !

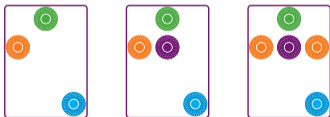
EXEMPLE DE SWISH CORRECT :



EXEMPLE S DE SWISHES AVEC PLUSIEURS CARTES :



EXEMPLE S DE SWISHES AVEC PLUSIEURS CARTES :



3 CARTES
3 POINTS

4 CARTES
4 POINTS

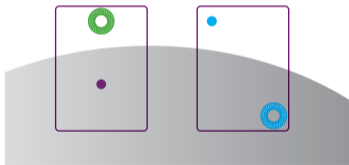
5 CARTES
5 POINTS

MISE EN PLACE :

1. Sélectionne une zone de jeu plane à portée de vue de tous les joueurs.
2. Choisis un donneur parmi les joueurs. Demande au donneur de battre le jeu de cartes.

REMARQUE :

il est préférable de jouer sur une surface légèrement colorée pour voir facilement les images sur les cartes transparentes.



ÉTAPES DU JEU :

1. Le donneur place 16 cartes, (quatre lignes de quatre) sur la zone de jeu. Une fois la dernière carte placée, le donneur dit « GO! » et tous les joueurs commencent à rechercher des Swishes.

- 2.** Les joueurs n'ont pas le droit de toucher les cartes pendant qu'ils recherchent un Swish. Ils doivent les retourner et les faire tourner mentalement !
- 3.** Un joueur dit « Swish ! » lorsqu'il identifie un Swish.
- 4.** Pour prouver que ce Swish est correct, il dispose les cartes sélectionnées l'une au-dessus de l'autre.
- 5.** Si le Swish est valide, le joueur collecte les cartes qui constituent le Swish sur sa propre pile de score. Le donneur remplace les cartes par de nouvelles cartes provenant du paquet.
- 6.** Si le Swish n'est pas valide, les cartes reprennent leur place sur la zone de jeu. En guise de pénalité, le joueur doit écarter une seule des cartes de sa propre pile. Si le joueur n'a pas encore gagné de Swishes, il n'y aura pas de pénalité. Toutes les cartes écartées sont placées dans une pile dédiée et sont hors jeu.
- 7.** Les joueurs doivent attendre qu'il y ait 16 cartes dans la zone de jeu pour appeler un Swish. Seule exception à cette règle : si à la fin du jeu il y a moins de 16 cartes dans le paquet.

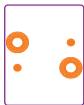
REMARQUE : Si à tout moment tous les joueurs pensent qu'il n'existe aucun Swish, le donneur peut remplacer 4 des 16 cartes par de nouvelles cartes provenant du paquet. Les 4 anciennes cartes doivent être de nouveau battues dans le paquet. Mais cela se produit rarement, alors regardez attentivement !

GAGNANT :

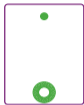
Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le paquet et lorsqu'aucun Swish ne peut être composé avec les cartes restantes dans la zone de jeu. Le joueur qui a collecté le plus de cartes est le gagnant !

ASTUCE UTILE :

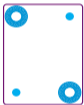
Comprendre le placement des ronds et des cercles sur les cartes vous aidera à jouer à ce jeu avec succès. Dans Swish, les cartes sont conçues de façon à ce que les cercles et les ronds de même couleur soient situés dans les mêmes zones sur chaque carte. La zone de chaque carte est divisée en 4 lignes de 3 :



Les cercles et les ronds orange seront toujours situés sur les lignes du milieu des colonnes externes de la carte.



Les cercles et les ronds verts seront toujours situés en haut et en bas de la colonne centrale de la carte.



Les cercles et les ronds bleus seront toujours situés aux quatre coins de la carte.



Les cercles et les ronds violets seront toujours situés sur les deux lignes de la colonne centrale de la carte.

Lorsque tu essaieras de trouver un Swish, tu devras bien veiller à ce que les couleurs correspondent. Savoir où rechercher une couleur particulière sur une carte t'aidera à trouver des Swishes plus rapidement !

Mach's mit Köpfchen!

ThinkFun® ist der weltweite Marktführer im Bereich der Denk- und Logikspiele.

Von ersten Logikspielen für die Kleinen bis hin zum Spaß für die ganze Familie - ThinkFun bietet all das als klassische Spiele oder auch als App.

Besuche ThinkFun auf  Folge ThinkFun auf 

www.ThinkFun.com



© 2011 ThinkFun Inc. Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA, 104. #1512-GER. IN02.