



SWiSH™



Podívejte se na video!

Pozrite sa na video!

CZ

Swish Jr. je adaptace velmi oblíbené hry Swish™ pro mladší hráče již od 5 let. Tato hra potrénuje vaši prostorovou představivost. Poskládejte dvě a více karet tak, aby zobrazené symboly zapadly do obrysů stejného tvaru a barvy. Různě otáčejte průhlednými kartami a skládejte je tak, abyste vytvořili co nejvíce párů nazvaných Swish. Čím více jich najdete, tím víc bodů získáte!

BONUS

Cestovní
pytlík uvnitř



Jak hrát:

Obsahuje: 42 průhledných hracích karet, 1 cestovní pytlík, pravidla hry

- 1 Vyložte 12 hracích karet do mřížky 3×4.
- 2 Co nejrychleji najděte Swish a získajte jeho karty.
- 3 Hráč s nejvíce získanými kartami vítězí!

SK

Swish Jr. je adaptácia veľmi obľúbenej hry Swish™ pre mladších hráčov už od 5 rokov. Táto hra potrénuje vašu priestorovú predstavivosť. Poskladajte dve a viac kariet tak, aby zobrazené symboly zapadli do obrysů rovnakého tvaru a farby. Rôzne otáčajte priehľadné karty a skladajte ich tak, aby ste vytvorili čo najviac párov nazvaných Swish. Čím viac ich nájdete, tým viac bodov získate!

BONUS

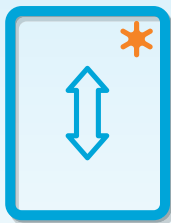
Cestovné
vrecúško
vo vnútri



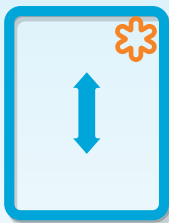
Ako hrať:

Obsahuje: 42 priehľadných hracích kariet, 1 cestovné vrecúško, pravidlá

- 1 Vyložte 12 hracích kariet do mriežky 3×4.
- 2 Čo najrychlejšie nájdite Swish a získajte jeho karty.
- 3 Hráč s najväčším množstvom získaných kariet víťazí!



+



=



Distribuce pro ČR:
CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.
Komárovské nábřeží 1, 617 00 Brno
Tel.: +420 545 423 100, www.corfix.cz

Prosím uschovejte tyto informace pro pozdější nahlédnutí.
Všechna práva vyhrazena.
VYROBENO V ČÍNĚ.
Barvy a díly se mohou lišit.
Doporučeno od 5 let.

Distribúcia pre SR:
CORFIX SLOVAKIA s.r.o.
Boženy Nemcovej 8, 811 04 Bratislava
Tel.: +421 220 283 034, www.corfix.sk

Prosím odložte si tieto informácie pre prípad potreby v budúcnosti.
Všetky práva vyhradené.
VYROBENÉ V ČÍNE.
Farby a diely sa môžu líšiť.
Doporučené od 5 rokov.

UPOZORNĚNÍ:
Nebezpečí udušení! Obsahuje malé díly, není vhodné pro děti mladší tří let.

UPOZORNENIE:
Nebezpečenstvo udušení! Obsahuje malé diely, nie je vhodné pre deti mladšie ako tri roky.

Česká pravidla

Swish Jr. je hra, při které zažijete spoustu legrace a ještě si rozvinete vizuální a prostorovou představivost. Naučte se přesunovat karty v hlavě a bude z vás odborník na Swish!

Obsah

- 42 průhledných hracích karet
- 1 cestovní pytlík

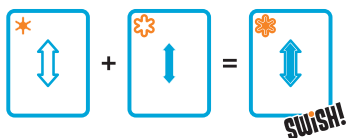
Cíl hry

Sbírejte karty vytvářením Swishů. Hráč, který nasbírá nejvíce karet, vyhrává.

Co je to Swish?

Swish vytvoříte tak, že dvě či více karet dáte na sebe, aby symboly na nich vyobrazené odpovídaly obrysům symbolů a barvám. Karty můžete různě otáčet, ale vždy musí zůstat ležet na sobě ve stejném směru, aby se překrývaly modrými okraji.

Správný Swish získáte, když všechny symboly zapadnou do obrysů stejného tvaru a barvy. Žádný nesmí zůstat mimo.



Správně vytvořený Swish ze dvou karet:

Správně vytvořený Swish z dvou karet:

Slovenské pravidlá

Swish Jr. je hra, pri ktorej zažijete veľa zábavy a ešte si rozviniete vizuálnu a priestorovú predstavivosť. Naučte sa presúvať karty v hlave a bude z vás odborník na Swish!

Obsah

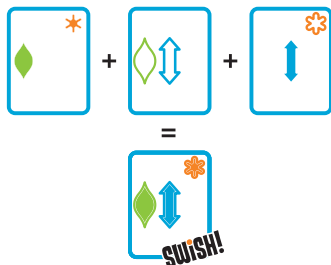
- 42 priehľadných hracích kariet
- 1 cestovné vrecúško

Cieľ hry

Zbierajte karty vytváraním Swishov. Hráč, ktorý nazbiera najviac kariet, vyhráva.

Čo je to Swish?

Swish vytvoríte tak, že dve či viac kariet dáte na seba, aby symboly na nich vyobrazené zodpovedali obrysom symbolov a farbám. Karty môžete rôzne otáčať, ale vždy musia zostať ležať na sebe v rovnakom smere, aby sa prekryvali modrými okrajmi. Správny Swish získate, keď všetky symboly zapadnú do obrysů rovnakého tvaru a farby. Žiadny nesmie zostať mimo.



Správně vytvořený Swish ze tří karet:

Správně vytvořený Swish z troch karet:

Příklady nesprávného Swishe

Príklady nesprávneho Swisha



Zelený list nevyplňuje žádný obrys a fialový obrys zase není vyplněn fialovým kolečkem.
Zelený list nevyplnía žiadny obrys a fialový obrys zase nie je vyplnený fialovým kolieskom.



Tyto dvě karty jsou úplně stejné, takže symboly nevyplňují příslušné obrysy tvarů a barvy.
Swish se tedy nepodařil.

Tieto dve karty sú úplne rovnaké, takže symboly nevyplňajú príslušné obrysy tvarov a farby.
Swish sa teda nepodaril.

Příprava hry

1. Najděte rovnou plochu, na kterou všichni hráči dobře uvidí, ideálně se světlým povrchem.



2. Rozdává hráč, který má nebo měl narozeniny co nejblíže dnešnímu datu. Zamíchá balíček a karty rozloží do tří řad po čtyřech. Tím založí hrací desku.
3. Rozdávající hráč nechá zbývající karty v balíčku, ze kterého se bude dál odebírat.

Průběh hry

1. Hra začíná, jakmile rozdávající hráč zavolá „Hrajeme!“.
2. Hráči na hrací desce hledají Swish, ale karet se zatím nesmí dotknout.

Príprava hry

1. Nájdite rovnú plochu, na ktorú všetci hráči dobre uvidia, ideálne so svetlým povrchom.

2. Rozdáva hráč, ktorý má alebo mal narodeniny čo najbližšie aktuálnemu dátumu. Zamieša balíček a karty rozloží do troch radov po štyroch. Tým založí hraciu dosku.
3. Rozdávajúci hráč nechá ostatné karty v balíčku, z ktorého sa bude ďalej odoberať.

Priebeh hry

1. Hra začína, keď rozdávajúci hráč zavolá „Hráme!“.
2. Hráči na hracej doske hľadajú Swish, ale kariet sa zatiaľ nesmú dotknúť.

3. Jakmile některý z hráčů Swish najde, zavolá „Swish!“ a všichni hráči musí přestat hledat.

4. Hráč, který zavolal „Swish“, vybere karty a poskládá je na sebe. Ostatní hráči zkontrolují, zda byl Swish vytvořen správně. Pokud ano, hráč si karty ze Swishe přesune k sobě na hromádku.

5. Hráč, který vytvořil Swish, vezme karty z balíčku a přidá je na místo odebraných karet na hrací desce (dokud je v balíčku dost karet, mělo by být na desce vždy 12 karet).

6. Hra může pokračovat a všichni hráči se opět snaží najít Swish.

7. Hra končí v okamžiku, kdy dojdou karty v balíčku a z karet na hrací desce již nelze vytvořit žádný Swish.

8. Hráči si spočítají karty ze své hromádky (každá karta je za 1 bod) a vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů!

Ztráta karty

Při hledání Swishe se nesmíte unáhlit, abyste nepřišli o kartu. Pokud hráč označí karty, které Swish nevytvoří, vrátí je na původní pozice a jako postih se musí vzdát 1 karty ze své hromádky a vrátit ji do původního balíčku. Pokud hráč ještě žádné karty nezískal, nic nevrací.

Nemůžete najít Swish?

Pokud hráči nemohou najít žádný další Swish, rozdávající

3. Keď niektorý z hráčov Swish nájde, zavolá „Swish!“ a všetci hráči musia prestať hľadať.

4. Hráč, ktorý zavolal „Swish“, vyberie karty a poskladá ich na seba. Ostatní hráči skontrolujú, či bol Swish vytvorený správne. Ak áno, hráč si karty zo Swisha presunie k sebe na kôpku.

5. Hráč, ktorý vytvoril Swish, vezme karty z balíčka a položí ich na miesto odobraných kariet na hracej doske (kým je v balíčku dost kariet, malo by byť na doske vždy 12 kariet).

6. Hra môže pokračovať a všetci hráči sa opäť snažia nájsť Swish.

7. Hra končí v okamihu, keď sa minú karty v balíčku a z kariet na hracej doske už nie je možné vytvoriť žiadny Swish.

8. Hráči si spočítajú karty zo svojej kôpky (každá karta je za 1 bod) a vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov!

Strata karty

Pri hľadaní Swisha sa nesmiete unáhlit, aby ste nepřišli o kartu. Ak hráč označí karty, ktoré Swish nevytvoria, vráti ich na pôvodné pozície a ako postih sa musí vzdať 1 karty zo svojej kôpky a vrátiť ju do pôvodného balíčka. Ak hráč ešte žiadne karty nezískal, nič nevracia.

Nemôžete nájsť Swish?

Ak hráči nemôžu nájsť žiadny ďalší Swish, rozdávajúci môže

může vyměnit 4 ze 12 karet na hrací desce za karty z balíčku, do kterého pak přimíchá tyto odebrané karty. Příliš často se to však nestává, takže hledejte pečlivě!

Užitečné rady

Symbols a barvy jsou na kartách zobrazeny vždy na stejném místě, takže hvězda a její obrys jsou vždy **ORANŽOVÉ** a nachází se ve čtyřech rozích karty.

Kolečko a jeho obrys jsou vždy **FIALOVÉ** a nachází se dole a nahoře uprostřed karty.

List a jeho obrys jsou vždy **ZELENÉ** a nachází se uprostřed po stranách karty.

Šipka a její obrys jsou vždy **MODRÉ** a nachází se uprostřed karty.

Pro pokročilé hráče

Víte, že lze vytvořit Swish až z 9 karet? Tyto Swishe jsou tím pádem za více bodů. Jakmile zvládnete skládat Swishe ze 2 karet, zkuste si zahrát hru, ve které jsou povoleny pouze Swishe ze 3 karet a poté Swishe ze 4 karet. Čím častěji budete hrát, tím jednodušší najdete Swishe z většího počtu karet.

vymenit' 4 z 12 kariet na hracej doske za karty z balíčka, do ktorého potom primieša tieto odobrané karty. Príliš často sa to však nestáva, takže poriadne hľadajte!

Užitočné rady

Symbols a farby sú na kartách zobrazené vždy na rovnakom mieste, takže hviezda a jej obrys sú vždy **ORANŽOVÉ** a nachádzajú sa v štyroch rohoch karty.

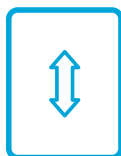
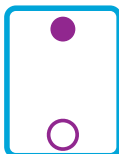
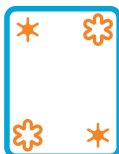
Koliesko a jeho obrys sú vždy **FIALOVÉ** a nachádzajú sa dole a hore uprostred karty.

List a jeho obrys sú vždy **ZELENÉ** a nachádzajú sa uprostred na bokoch karty.

Šípka a jej obrys sú vždy **MODRÉ** a nachádzajú sa uprostred karty.

Pre pokročilých hráčov

Viete, že sa Swish dá vytvoriť až z 9 kariet? Tieto Swishe sú tým pádom za viac bodov. Keď zvládnete skladať Swishe z 2 kariet, skúste si zahráť hru, v ktorej sú povolené len Swishe z 3 kariet a potom Swishe zo 4 kariet. Čím častejšie budete hrať, tým jednoduchšie nájdete Swishe z väčšieho počtu kariet.



Pár slov o autorech

Gali Shimoni a Zvi Shalem vymýšlejí skvělé hry, u kterých je nutné přemýšlet, ale také jako učitelé vytvářejí unikátní učební materiály pro pokročilé studenty. Na mnohé ze svých herních nápadů přišli při vymýšlení nových způsobů práce se studenty.

Pár slov o autoroch

Gali Shimoni a Zvi Shalem vymýšľajú skvelé hry, ktoré hráča nútia premýšľať, ale tiež ako učitelia vytvárajú unikátne učebné materiály pre pokročilých študentov. Na mnohé zo svojich herných nápadov prišli pri vymýšľaní nových spôsobov práce so študentami.