

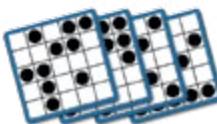
SWIPE OUT!

LOOK, REACT, SWIPE TO WIN!

CONTENTS



4 Player boards



25 Swipe Cards



1 Squeaky Duck



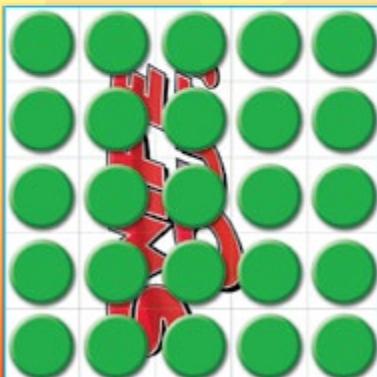
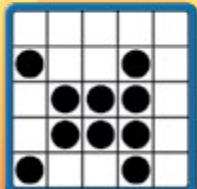
100 Player Chips

OBJECTIVE

Be the first player to successfully match the active Swipe Card by swiping away the correct chips off your Player board.

SET UP

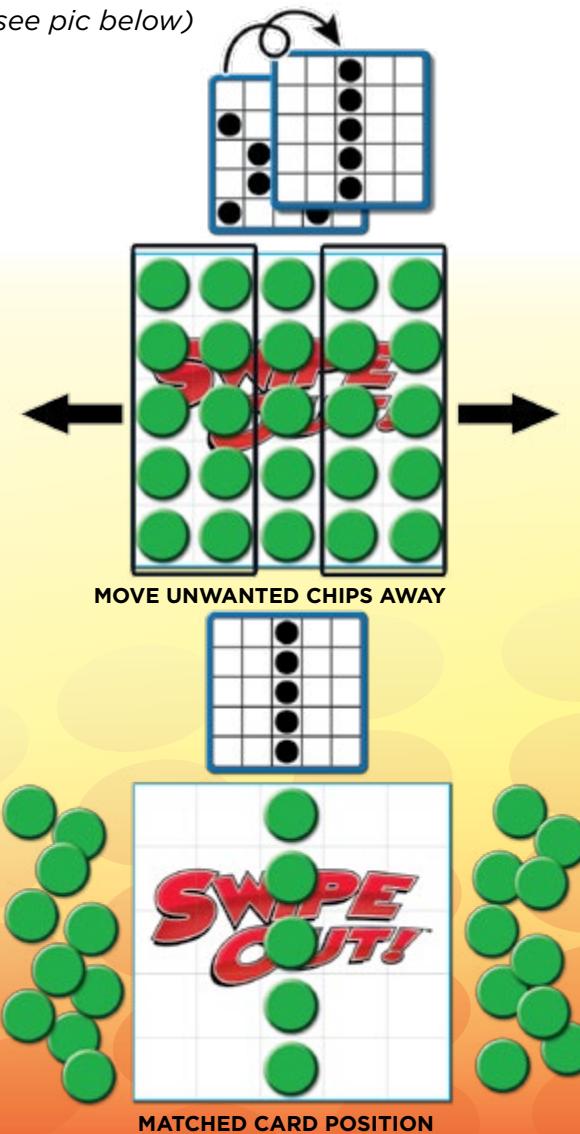
Each player receives a Player board and a set of 25 colored Player chips. Place each Player chip in the individual squares on your Player board. Place the stack of Swipe Cards in the middle of the play area where every player can see it. Place the Squeaky Duck in the middle of the play area where all players can reach it.



HOW TO PLAY

The youngest player begins by flipping one Swipe Card over from the top of the stack. This is now the active Swipe Card for the round. Your goal is to match your board to this card exactly as you see it in front of you, i.e. in the way it is oriented towards you.

Once the Swipe Card is flipped, all players must race to match THE SHAPE shown on the Swipe Card by moving the Player chips off their board until the shape on their board matches the shape on the card. (see pic below)



PLAYERS CAN-

- Move more than one Player chip at a time.
- Put any Player chip back on their board if it's been removed.
- Move any Player chip on their board to any square.

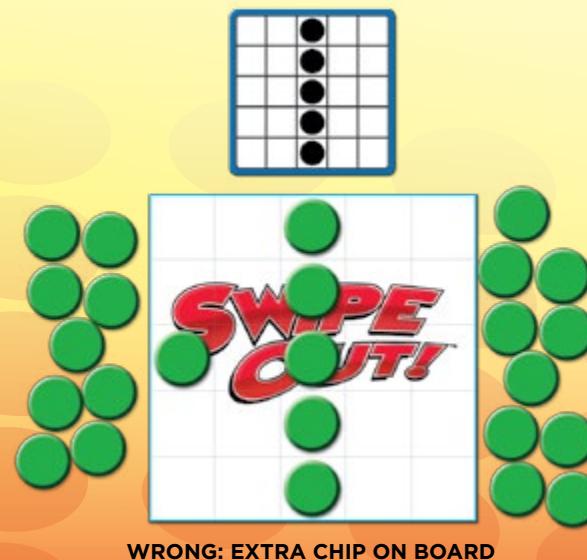
If a player believes they have matched the Swipe Card exactly, they can immediately squeeze the Squeaky Duck.

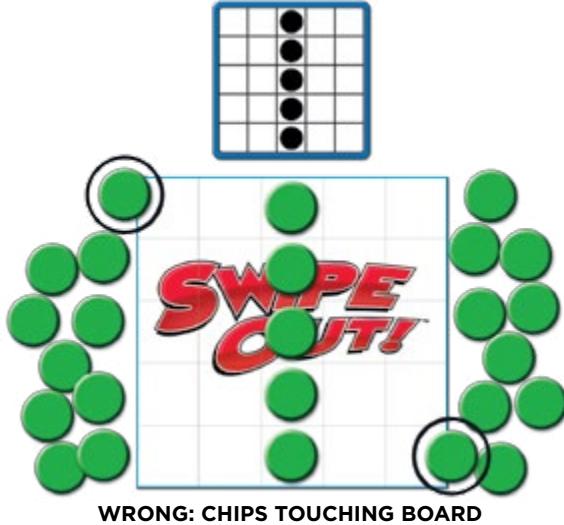
PLAYERS CAN NOT-

Hold any Player chips in their hand(s) and squeeze the Squeaky Duck. All unused Player chips must be next to your Player board before squeezing the Squeaky Duck for a win.

DID YOU GET IT RIGHT?

When a player squeezes the Squeaky Duck, all play stops and that player checks their Player board by comparing the correct positions on Swipe Card to their positions on their Player board. If their Player chips are in the wrong positions OR if there is an extra Player chip on or touching their board (see pic below), that player is out for the round. They then squeak the Duck again and all remaining players continue until the card has been won.





SO... YOU DID GET IT RIGHT?

If the player's Player chips match the Swipe Card correctly that player wins the card as a point and the round is over. All players must put back all discarded Player chips on their Player boards and get ready for the next round. The winning player flips over the next Swipe Card and play continues.

WINNING THE GAME

The first player to collect five Swipe Cards wins the game.

GAME VARIANT

Playing in teams of two. Instead of using one Swipe Card, flip over two cards at the same time. Each **team player must decide** which flipped card they want to complete. When both flipped cards have been matched, a team member must squeeze the duck. If both attempts are correct, the team earns two points. Otherwise the other team earns 1 point. First team to reach at least ten points/cards wins the battle!

CREDITS

Game Design: Oswald Greene Jr

Editing: Frank DiLorenzo, Vinny Salzillo

Graphic Design: Penn Design, Jenn Vargas

©2016 R&R Games, Inc., All Rights Reserved



**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

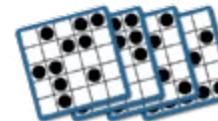
www.RnRgames.com



INHOUD



4 Spelerborden



25 Swipe kaarten



1 Kwakende eend



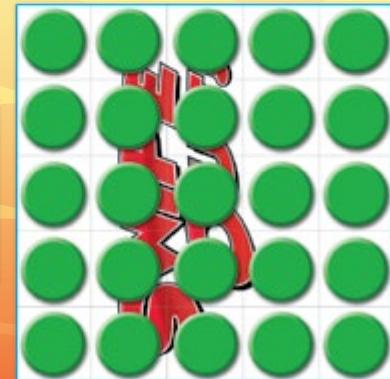
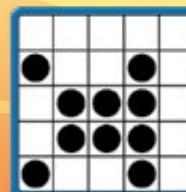
100 Spelerfiches

DOEL

Als eerste speler er in slagen de actieve Swipe kaart te evenaren door de juiste fiches van jouw spelerbord te bewegen.

OPSTELLING

Iedere speler krijgt een spelerbord en een set van 25 gekleurde spelerfiches. Leg op elk vierkant van jouw spelerbord een spelerfiche. Leg de Swipe kaarten in het midden van het speelgebied zodat iedere speler ze goed kan zien. Zet de Swipe out kwakende eend in het midden van het speelgebied zodat iedere speler er aan kan.

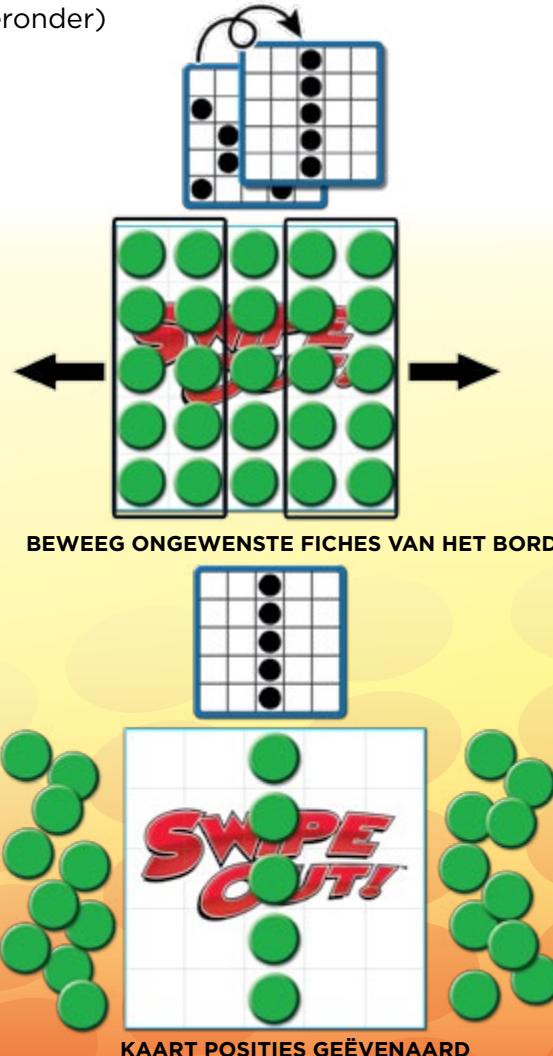


Nederlandstalige spelregels

SPELVERLOOP

De jongste speler start door één Swipe kaart bovenop de stapel om te draaien. Dit is nu de actieve Swipe kaart voor deze ronde. Het doel is om op jouw spelerbord deze kaart exact te evenaren zoals ze voor jou ligt.

Van zodra de Swipe kaart omgedraaid is, moet iedere speler DE VORM op deze Swipe kaart evenaren. Dit doen ze door spelerfiches op hun spelerbord eraf te bewegen totdat de vorm op hun spelerbord hetzelfde is als de vorm op de kaart. (zie afbeelding hieronder)



SPELERS MOGEN-

- Meer dan één spelerfiche tegelijk bewegen.
- Een spelerfiche terugplaatsen op hun bord nadat het eraf werd bewogen.
- Een spelerfiche op hun bord naar een hoek bewegen.

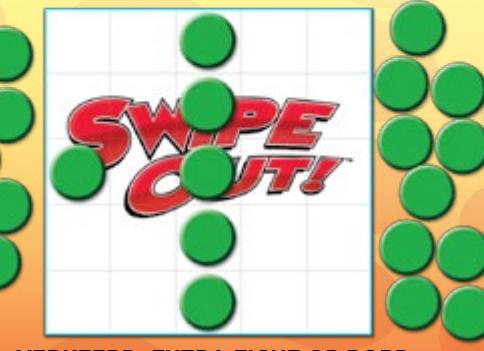
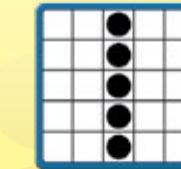
Indien een speler er van overtuigd is dat hij de Swipe kaart geëvenaard heeft, laat hij de kwakende eend kwaken.

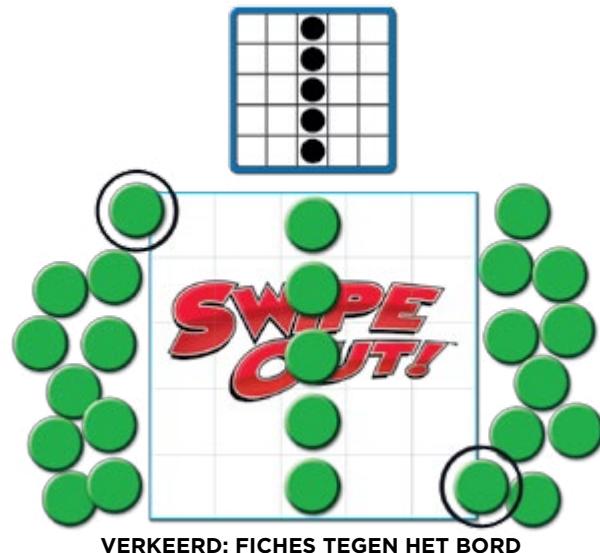
SPELERS MOGEN NIET-

Spelerfiches in hun hand(en) houden en ondertussen de kwakende eend laten kwaken. Alle niet-gebruikte spelerfiches moeten naast jouw spelerbord liggen vooraleer de kwakende eend te laten kwaken voor de overwinning.

HEB IK HET JUIST?

Van zodra een speler de kwakende eend laat kwaken, stopt het spel en controleert de speler zijn spelerbord door de juiste posities op de Swipe kaart met de posities op zijn spelerbord te vergelijken. Indien de spelerfiches op de verkeerde posities liggen OF indien er een extra spelerfiche op of tegen zijn spelerbord ligt (zie afbeelding hieronder), ligt deze speler uit de huidige ronde en spelen de resterende spelers verder totdat de kaart gewonnen wordt.





JE HEBT HET DUS JUIST?

Indien de spelerfiches de Swipe kaart correct evenaren, wint die speler de kaart. Elke kaart is een punt waard. De ronde is hiermee voorbij. Alle spelers leggen al hun spelerfiches terug op hun spelerbord en maken zich klaar voor een nieuwe ronde. De winnende speler draait de volgende Swipe kaart om en het spel gaat verder.

HET SPEL WINNEN

De speler die als eerste vijf Swipe kaarten verzamelt, is de winnaar.

SPEL VARIANT

Speel in teams van twee spelers. In plaats van één Swipe kaart te gebruiken, worden er twee kaarten gelijktijdig omgedraaid. Iedere **teamspeler moet beslissen** welke omgedraaide kaart ze willen evenaren. Van zodra beide omgedraaide kaarten geëvenaard zijn, moet een teamspeler de eend laten kwaken. Indien beide pogingen juist zijn, krijgt het team twee punten. Anders krijgt het andere team 1 punt. Het team dat als eerste minstens tien punten/kaarten behaalt, wint het gevecht!

CREDITS – Spelontwerp: Oswald Greene Jr,

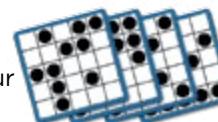
Editing: Frank DiLorenzo, Grafische bewerking: Penn Design, Jenn Vargas, Nederlandse vertaling: Arne De Cnodder, Nico Delobelle



CONTENU



4 plateaux de joueur



25 cartes swipe



1 Canard sonore



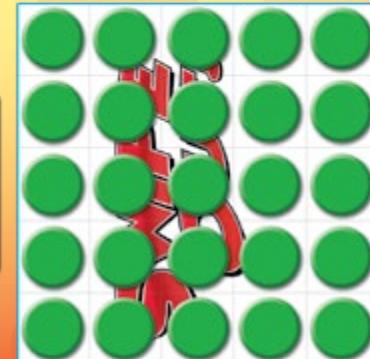
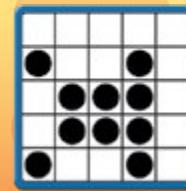
100 jetons pour les joueurs

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à faire correspondre votre plateau de joueur à la carte Swipe en enlevant complètement les jetons de joueur inutiles de votre plateau de joueur.

MISE EN PLACE

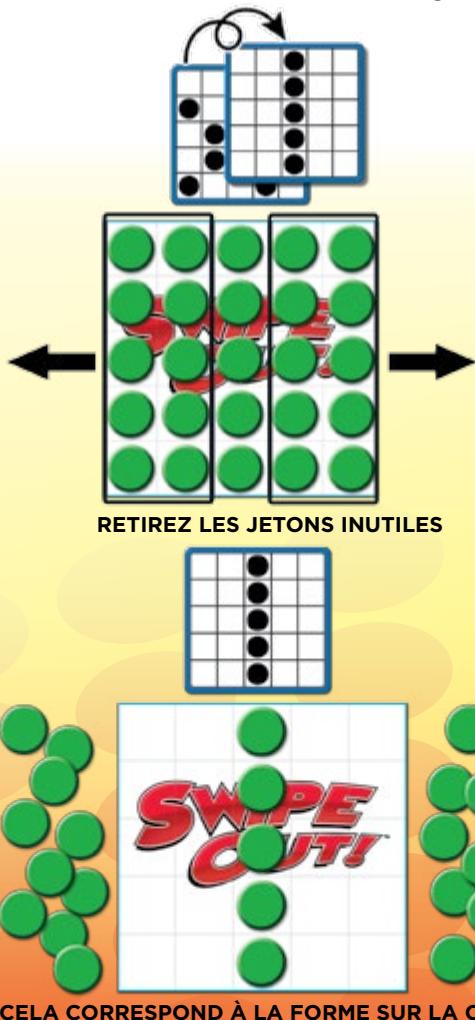
Chaque joueur reçoit un plateau de joueur et une série de 25 jetons de couleur. Placez chacun des jetons sur les cases de votre plateau de joueur. Placez les cartes Swipe au milieu de la zone de jeu, là où tous les joueurs pourront les voir. Placez le Canard sonore au milieu de la zone de jeu, là où tous les joueurs pourront l'atteindre.



COMMENT JOUER

Le plus jeune joueur commence et il retourne une carte Swipe. Cette carte sera maintenant la carte Swipe active pour la manche. Votre but est que les pions de votre plateau correspondent exactement à ceux que vous voyez devant vous sur la carte, c'est-à-dire selon l'orientation de la carte pour vous.

Dès que la carte Swipe est retournée, les joueurs doivent ajuster les pions sur leur plateau de joueur pour que cela corresponde à la carte Swipe. Pour ce faire, il peuvent enlever les jetons de joueur de leur plateau de jeu jusqu'à ce que la forme de leur plateau corresponde à la forme de la carte (*voir l'image ci-dessous*).



LES JOUEURS PEUVENT -

- Déplacer plus d'un jeton à la fois.
- Remettre un jeton sur leur plateau s'il a été retiré.
- Placer un jeton de joueur sur n'importe quelle case de leur plateau de joueur.

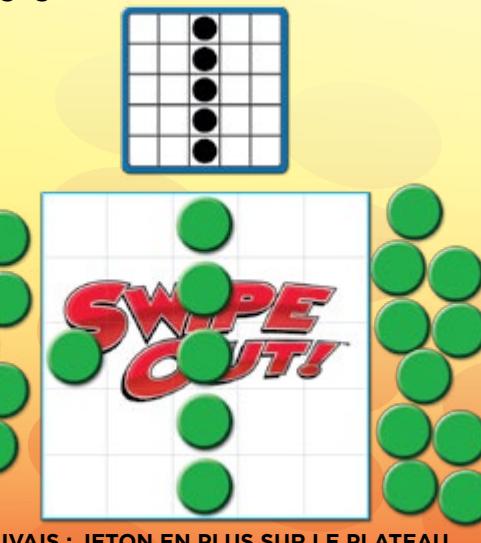
Si un joueur pense que son plateau correspond à la carte Swipe il doit taper sur le Canard sonore.

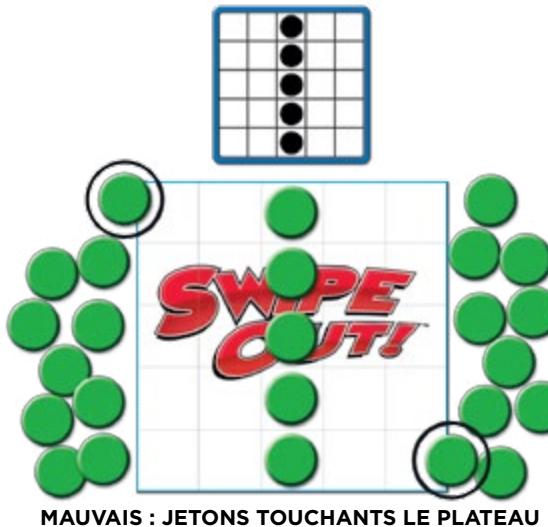
LES JOUEURS NE PEUVENT PAS -

Avoir de jetons de joueur en main et taper sur le Canard sonore.
Tous les jetons inutilisés doivent être placés à côté de votre plateau de joueur avant de taper sur le Canard sonore pour gagner

AVIEZ-VOUS RAISON ?

Lorsque qu'un joueur presse le Canard sonore, le jeu s'arrête et ce joueur vérifie son plateau de joueur en comparant la position des jetons sur la carte Swipe aux positions des jetons sur son plateau de joueur. S'il y a des jetons de joueur en mauvaises positions OU s'il y a un jeton de joueur en trop sur le plateau ou qui touche le plateau de joueur (voir l'image ci-dessous), ce joueur est éliminé de la manche et les joueurs restants reprennent le jeu jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait gagné la carte.





ALORS VOUS AVIEZ RAISON !! ?

Si les jetons du joueur correspondent à la carte Swipe, ce joueur prend la carte comme point et la manche est terminée. Tous les joueurs doivent remettre leurs jetons défaussés sur le plateau de joueur, et ils sont prêts pour la manche suivante.

REMPORTER LA PARTIE

Le premier joueur qui récupère 5 cartes Swipe, gagne la partie.

VARIANTE

Jouer par équipe de deux joueurs. Au lieu d'utiliser une carte Swipe out, retournez-en deux en même temps. **Chaque joueur de chaque équipe doit décider** quelle carte il veut réaliser. Lorsque les deux cartes retournées ont été réalisées, un des joueurs de l'équipe doit presser le canard sonore et si les deux tentatives sont correctes, votre équipe marque deux points. Autrement l'autre équipe gagne 1 point. La première équipe qui atteint 10 points/cartes remporte l'affrontement. En cas d'égalité, jouez une manche de mort subite pour déterminer le vainqueur.

CREDITS

Auteur : Oswald Greene Jr, Édition : Frank DiLorenzo

Conception graphique : Penn Design, Jenn Vargas

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

©2016 R&R Games, Inc., All Rights Reserved

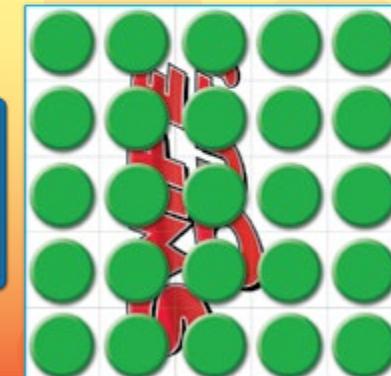
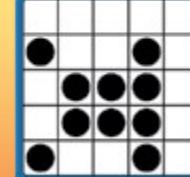


SPIELAUFGABE

Der erste Spieler zu sein, der jeweils die aktive Wegwischkarte erfüllt, indem er die richtigen (überflüssigen) Spielerchips von seiner Spielertafel herunterwischt (oder herunterschiebt).

SPIELVORBEREITUNG

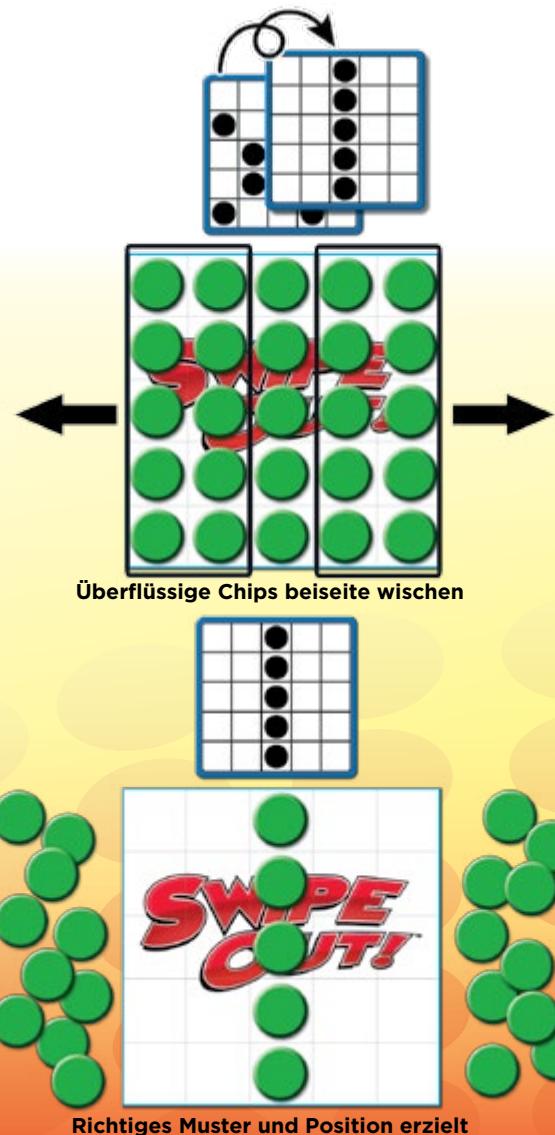
Jeder Spieler erhält eine Spielertafel und einen Satz aus 25 gleichfarbigen Spielerchips. Alle Spieler setzen einen eigenen Chip auf jedes Feld ihrer Spielertafel. Die Wegwischkarten werden in der Mitte der Spielfläche verdeckt gestapelt, sodass alle Spieler sie gut sehen können. Auch die Quietschente wird in die Mitte der Spielfläche gelegt, damit alle Spieler sie gut erreichen können.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, indem er die oberste Wegwischkarte vom Stapel aufdeckt. Das ist die aktive Wegwischkarte für diese Runde.

Sobald die Karte aufgedeckt ist, muss jeder Spieler versuchen, auf seiner Spielertafel das auf der Karte gezeigte MUSTER zu bilden, indem er die überflüssigen Chips von seiner Tafel wischt oder schiebt, bis er dieses Muster aus seiner Sicht erzielt hat. (Siehe Abb. unten.)



EIN SPIELER DARF -

- Mehrere Chips gleichzeitig beiseite wischen.
- Einen Chip wieder zurück auf die Tafel legen, falls nötig.
- Beliebige Chips auf seiner Tafel auf ein anderes Feld schieben.

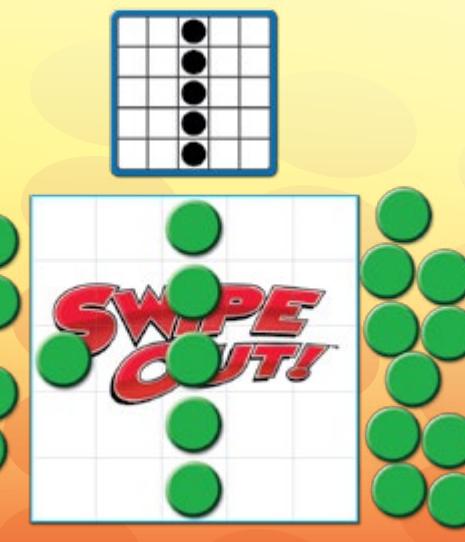
Sobald ein Spieler meint, dass er das richtige Muster gebildet hat, muss er die Quietschente drücken.

EIN SPIELER DARF NICHT -

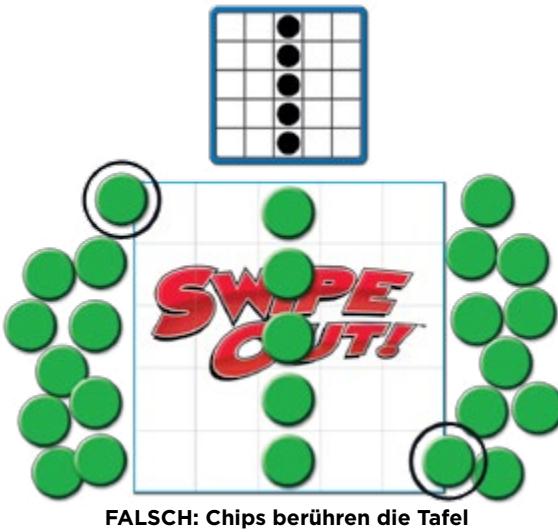
Chips in seiner Hand halten, wenn er die Quietschente drückt. Alle überflüssigen Chips müssen neben der Tafel liegen, wenn ein Spieler die Quietschente drückt, um die Karte zu gewinnen.

VERSTANDEN?

Wenn ein Spieler die Quietschente drückt, wird das Spiel unterbrochen und es wird geprüft, ob die Position der Chips auf der Tafel dieses Spielers exakt mit der Position der auf der Karte abgebildeten Chips übereinstimmt, und zwar genau Vergleich mit der Lage seiner Spielertafel. ACHTUNG: Die Lage zur Karte ist für verschiedene Spieler unterschiedlich! Die Lage der Karte wird immer aus der Sicht des Spielers betrachtet. Falls die Position der Chips nicht übereinstimmt ODER ein Chip (oder mehrere) noch an falscher Stelle auf der Tafel liegen oder diese berühren (s. Abb.), ist der Spieler für diese Runde ausgeschieden und die anderen Spieler setzen das Spiel fort, bis ein Spieler die Karte gewonnen hat.



FALSCH: Es liegt noch ein Chip auf der Tafel



FALSCH: Chips berühren die Tafel

RICHTIG GEMACHT?

Falls die Chips des Spielers im direkten Vergleich mit der Karte genau richtig liegen, hat er die Karte als Siegpunkt gewonnen und die Spielrunde ist beendet. Alle Spieler legen alle ihre Chips auf ihre Spielertafel zurück und die nächste Spielrunde beginnt. Der Spieler, der die Karte gewonnen hat, deckt nun die nächste Wegwischkarte auf.

SPIELENDE UND SIEG

Sobald ein Spieler fünf Karten gewonnen hat, hat er das Spiel gewonnen und das Spiel ist beendet.

SPIELVARIANTE

Spiel mit Teams aus je 2 Spielern. Anstatt nur eine Wegwischkarte aufzudecken, werden zwei Karten gleichzeitig aufgedeckt. **Jeder Spieler eines Teams muss entscheiden,** welche Karte er erfüllen will. Wenn beide Karten erfüllt sind, muss ein Spieler des Teams die Quietschente drücken und falls beide Spieler des Teams ihre Karte korrekt erfüllt haben, erhält das Team 2 Punkte. Falls die Karten nicht korrekt erfüllt wurden, erhält das andere Team 1 Punkt. Das erste Team, das mindestens 10 Punkte (Karten) erreicht, hat das Spiel gewonnen!

CREDITS

Spielautor: Oswald Greene Jr, Redaktion: Frank DiLorenzo, Grafik: Penn Design, Jenn Vargas, Deutsche Regel: Ferdinand Köther