


SYNC or SWIM



Ein kooperatives
Kartenspiel für
3-6 Synchronschwimmer*innen
ab 8 Jahren von Lucas und Divya Hedgren

ANLEITUNG

Die Mitglieder eures aufstrebenden Synchronschwimm-Teams nehmen ihre Positionen ein. Die Musik beginnt und aus den Lautsprechern ertönt Wagners Ritt der Walküren. Ihr gleitet im Einklang mit der musikalischen Untermalung durchs Wasser und präsentiert eine atemberaubende Kür.

Doch plötzlich geschieht das Udenkbare: Paul hat einen Aussetzer, der einen Dominoeffekt aus missglückten Elementen und kollidierenden Körpern auslöst, und eure Weltklasse-Kür in einer veritablen Katastrophe enden lässt.

Hättet ihr doch vor dem Wettkampf nur mehr trainiert ...

🌊 SPIELMATERIAL 🌊

80 Synchronkarten

- je 1x 1-10 in den 6 Farben Blau, Grün, Gelb, Pink, Lila und Orange
- 1x 1-10 als Farbjoker
- 1x 1-10 in Grau



Wichtig: Alle Synchronkarten außer den Farbjokern und den grauen Karten zeigen eines der folgenden Hand- und Fußsymbole:



75 Elementkarten

- je 1x 1-5 für 15 Küren



Wichtig: Jede der 15 Küren ist durch ein eigenes Symbol gekennzeichnet. Im oben gezeigten Beispiel ist es ein gelbes U-Boot. Weitere Informationen zu den Elementkarten findet ihr am Ende dieser Anleitung.

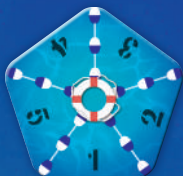
6 Übersichtskarten



1 Zentraltafel (aus 2 Teilen)



6 Schwimmertafeln



Wichtig: Die Zentraltafel sowie die Schwimmertafeln sind jeweils in 5 Bahnen, die von 1 bis 5 nummeriert sind, eingeteilt.

APP INSTALLIEREN

Zum Spielen benötigt ihr zusätzlich die kostenlose **Sync or Swim App**. Bevor ihr loslegen könnt, muss eine Person die App aus dem App Store des verwendeten Geräts installieren.



Sync or Swim



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

Hinweis: In dieser Anleitung verwenden wir für einige Spielbegriffe das generische Maskulinum. Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal welche Geschlechtsidentität ihr habt.

SPIELÜBERBLICK

In **Sync or Swim** übernehmt ihr die Rolle von Synchronschwimmer*innen (im Folgenden nur noch Schwimmer genannt). Ihr studiert nach und nach eine Kür aus 5 Elementen ein, die ihr korrekt und dabei so schnell wie möglich vorführen wollt.

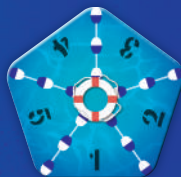
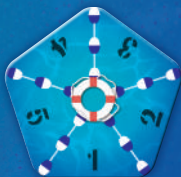
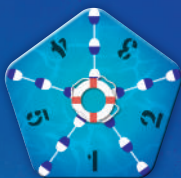
Für jedes Element müsst ihr die auf der jeweiligen Elementkarte geforderten Synchronkarten in die entsprechende Bahn eurer Schwimmertafeln legen. Läuft der Timer vorher ab, könnt ihr es erneut versuchen und erhaltet dafür mehr Zeit. Schafft ihr es innerhalb des Zeitlimits, kommt ein neues Element hinzu, bis ihr schließlich die gesamte Kür aus allen 5 Elementen gemeistert habt.



SPIELVORBEREITUNG

TAFELN VORBEREITEN

- Setzt die **Zentraltafel** zusammen und legt sie in die Mitte der Spielfläche.
- Nehmt alle jeweils **1 Schwimmertafel** und legt sie so vor euch ab, dass die Bahnen auf eurer Tafel dieselbe Ausrichtung wie die der Zentraltafel haben.
- Nehmt alle jeweils **1 Übersichtskarte** und legt sie neben euch ab.



KÜR WÄHLEN

Der Schwimmer, der das Gerät mit der App besitzt, wird zum ersten **Teamkapitän** und übernimmt die weiteren Vorbereitungen.

- Starte die App und gib im Hauptmenü (A) die Anzahl der teilnehmenden Schwimmer mithilfe der pfeilförmigen Schaltflächen an.
- Tippe anschließend auf **KAMPAGNE** und wähle auf dem nächsten Bildschirm (B) eine Kür aus.

Zu Beginn ist nur die Kür **BECKENRANDSCHWIMMER** verfügbar. Sobald ihr eine Kür erfolgreich absolviert habt, wird die jeweils nächste Kür freigeschaltet.

Hinweis: Die Option **ZUFÄLLIGE KÜR** wird erst nach Abschluss der gesamten Kampagne freigeschaltet.



SYNCHRONKARTEN VORBEREITEN

- Der nächste Bildschirm © zeigt die **Synchronkarten** an, die ihr benötigt. Die Zusammensetzung hängt von der Anzahl der teilnehmenden Schwimmer ab. Nimm die angegebenen Synchronkarten, mische sie und lege sie als verdeckten Nachziehstapel auf der Zentraltafel ab.
- Tippe anschließend auf **WEITER**.

ELEMENTKARTEN VORBEREITEN

- Jede Kür der Kampagne ist durch ein Symbol gekennzeichnet (z. B. ein gelbes U-Boot für **BECKENRANDSCHWIMMER**). Nimm die **5 Elementkarten** mit dem entsprechenden Symbol und lege sie wie auf dem Bildschirm © gezeigt verdeckt um die Zentraltafel aus. Ordne sie dabei ihrem Zahlenwert entsprechend den Bahnen von 1 bis 5 auf der Zentraltafel zu.
- Tippe anschließend auf **WEITER**.

©



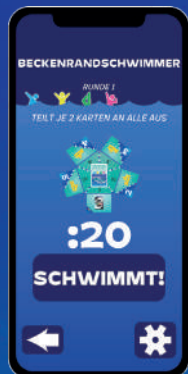
ERSTE RUNDE VORBEREITEN

- Drehe die **Elementkarte 1** um und tippe auf **WEITER**.
- Teile für die erste Runde wie in der App angegeben an alle jeweils **2 Synchronkarten** vom Nachziehstapel verdeckt aus.

Wichtig: Schaut euch eure Karten noch nicht an!

- Auf dem Bildschirm **E** wird zusätzlich angezeigt, wie viel Zeit ihr für diese Runde haben werdet (hängt von der Anzahl der teilnehmenden Schwimmer ab).
- Tippe **noch nicht** auf **SCHWIMMT!**.

E




SPIELABLAUF

OFFEN LIEGENDE ELEMENTKARTEN

In der ersten Runde einer Kür liegt nur die Elementkarte 1 offen aus. Im weiteren Verlauf der Kür werdet ihr nach und nach alle 5 Elementkarten aufdecken. Jede offen liegende Elementkarte gibt vor, welche Synchronkarte(n) ihr in die entsprechende Bahn eurer Schwimmertafeln legen müsst.

Bevor es losgeht, macht euch mit den offen liegenden Elementkarten für diese Runde vertraut und besprecht eure Strategie.

Bei der Elementkarte **U-BOOT 1** müsst ihr z. B. alle jeweils 1 Synchronkarte derselben Farbe (nicht Grau) in die Bahn 1 eurer Schwimmertafeln legen.

Wichtig: Tippt auf dem Bildschirm  auf eine der Elementkarten, um eine Beschreibung der jeweiligen Karte anzuzeigen. Am Ende dieser Anleitung findet ihr auch eine Übersicht der Symbole und Begriffe auf den Elementkarten.

LOS GEHT'S

Sobald ihr bereit seid, tippt der Kapitän auf **SCHWIMMT!** und startet damit die Runde bzw. den Timer.

Nehmt jetzt eure Synchronkarten in die Hand und schaut sie an. Ihr spielt alle gleichzeitig. Legt so schnell wie möglich die richtigen Karten verdeckt in die entsprechenden Bahnen eurer Schwimmertafeln, um die offen liegenden Elementkarten zu erfüllen.

Ihr dürft dabei frei miteinander kommunizieren und z. B.:

- sagen, welche Karten ihr auf eurer Hand habt,
- euch absprechen, Tipps geben und Fragen stellen.

Wichtig: Ihr dürft euch eure Karten nicht offen zeigen!

Natürlich werden eure Handkarten nicht immer passen. Deshalb dürft ihr während einer Runde jederzeit Karten weitergeben oder nach neuen Karten „tauchen“ (siehe nächste Seite).

SYNCHRONKARTEN WEITERGEBEN

Ihr dürft beliebig viele Synchronkarten von eurer Hand verdeckt an andere Schwimmer weitergeben.

Diese nehmen die erhaltenen Karten auf die Hand und können damit z. B. eine Elementkarte erfüllen oder sie nutzen, um nach Synchronkarten zu tauchen.

NACH SYNCHRONKARTEN TAUCHEN

Wirf dazu 2 Synchronkarten von deiner Hand offen neben der Zentraltafel ab.

Ziehe dann die oberste Karte vom Nachziehstapel, sieh sie dir an und:

- behalte diese Karte **oder**
- wirf sie offen ab und ziehe die nächste Karte. Wiederhole diesen Schritt so lange, bis du mit der gezogenen Karte zufrieden bist.

Die abgeworfenen Karten dürft ihr (zunächst) nicht mehr verwenden.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, sammle alle abgeworfenen Karten ein, mische sie schnell und lege sie als neuen Nachziehstapel auf die Zentraltafel. (Setze deinen „Tauchgang“ anschließend ggf. fort.)

Wichtig: Beim Tauchen nach Karten werft ihr immer 2 Karten ab, aber erhaltet nur 1 neue Karte. Passt auf, dass eurem Team noch genügend Karten zur Verfügung stehen, um alle Elementkarten zu erfüllen!



FALLS DIE ZEIT ABGELAUFEN IST

Sobald die Zeit abläuft, habt ihr die Runde verloren. Ihr dürft es jedoch erneut versuchen und bekommt dafür mehr Zeit.

***Hinweis:** Es ist ganz normal, dass ihr immer wieder Runden verlieren werdet. Zum einen macht Übung bekanntlich den Meister; zum anderen ist eine ganze Kür ohnehin nicht in der zu Beginn verfügbaren Zeit zu schaffen.*

Der Kapitän tippt im angezeigten Bildschirm auf **NOCHMAL VERSUCHEN (+ :10)** und gibt das Gerät nach links an den neuen Kapitän weiter.

Dieser sammelt alle Synchronkarten ein, mischt sie, legt sie als Nachziehstapel auf die Zentraltafel und teilt die angegebene Anzahl Karten aus. Anschließend wiederholt ihr die aktuelle Runde, aber habt dieses Mal 10 Sekunden mehr Zeit.



EINE RUNDE ABSCHLIESSEN

Hast du alle geforderten Karten in die entsprechenden Bahnen deiner Schwimmertafel gelegt, zeige an, dass du fertig bist. Lege dazu deine ggf. übrigen Karten verdeckt neben dir ab und strecke deine Arme mit zusammengelegten Handflächen über deinen Kopf wie bei einem Kopfsprung.

Sobald alle fertig sind, stoppt der Kapitän den Timer. Tippe dazu gleichzeitig mit je 1 Finger auf die 2 kreisförmigen Schaltflächen (siehe **F**).

F



DIE VORFÜHRUNG

Beginnend mit Bahn 1 überprüft ihr nun jede Bahn, für die eine offene Elementkarte an der Zentraltafel ausliegt. Dreht dazu die Synchronkarten an euren Schwimmtafeln um und prüft, ob sie die jeweilige Elementkarte erfüllen. Nur wenn alle Schwimmer alle offenen Elementkarten korrekt erfüllt haben, seid ihr „synchron“.

Ihr seid synchron:

Ihr habt diese Runde gewonnen. Der Kapitän tippt auf **SYNCHRON!** (siehe ⓐ) und gibt das Gerät nach links an den neuen Kapitän weiter. Dieser sammelt alle Synchronkarten ein, mischt sie und legt sie als Nachziehstapel auf die Zentraltafel. Folge den weiteren Anweisungen in der App, um die nächste Runde vorzubereiten.

Ihr seid nicht synchron:

Ihr habt diese Runde verloren. Der Kapitän tippt auf **NICHT SYNCHRON (+10)** (siehe ⓐ) und gibt das Gerät nach links an den neuen Kapitän weiter. Dieser sammelt alle Synchronkarten ein, mischt sie und legt sie als Nachziehstapel auf die Zentraltafel. Folge den weiteren Anweisungen in der App, um die Runde erneut zu versuchen. Ihr erhaltet dafür 10 Sekunden mehr Zeit.



WEITERE RUNDEN

Für jede neue Runde wird eine weitere Elementkarte aufgedeckt oder es kommt eine Sonderregel ins Spiel (siehe unten).

Wichtig: Folgt einfach den Anweisungen in der App. Beachtet dabei insbesondere Änderungen der auszuteilenden Synchronkarten. Je mehr Elementkarten offen liegen, desto mehr Synchronkarten erhaltet ihr bei der Vorbereitung der Runde!

SONDERREGELN

In manchen Runden kommt eine Sonderregel ins Spiel. Tippt auf **SONDERREGEL ANZEIGEN** (siehe **H**), um eine Beschreibung der Regel anzuzeigen (siehe **I**). In einer Runde, in der eine Sonderregel eingeführt wird, deckt ihr keine neue Elementkarte auf (außer in der allerletzten Kür).

Wichtig: Die Sonderregel gilt für diese und alle weiteren Runden dieser Kür!

Die Sonderregel wird ab sofort in Kurzform auf dem Bildschirm **J** direkt vor Rundenstart angezeigt. Tippt darauf, um euch die ausführlichere Beschreibung anzusehen.



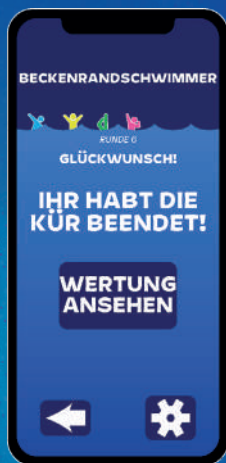
🌿 SPIELEND 🌿

Die Kür endet, nachdem ihr die Runde, in der alle Elementkarten offen liegen, erfolgreich absolviert habt.

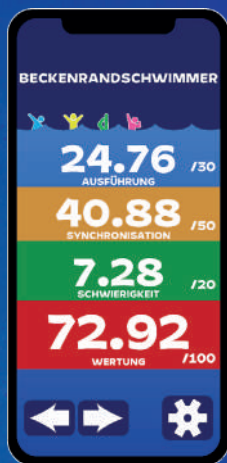
Tippt auf **WERTUNG ANSEHEN** (siehe **K**), um eure Wertung aufzurufen (siehe **L**). Wenn ihr in die Mitte des Wertungsbildschirms oder auf den Pfeil nach rechts tippt, erhaltet ihr eine detailliertere Aufschlüsselung eurer Leistung (siehe **M**).

Eure bisher beste Wertung dieser Kür könnt ihr anschließend auch über den Kampagnenbildschirm aufrufen.

K



L



M



WEITERE KÜREN

Die App speichert euren Fortschritt ab. Sobald ihr eine Kür erfolgreich absolviert habt, schaltet sie automatisch die nächste Kür frei.

Die Kampagne besteht aus insgesamt 15 Küren. Nachdem ihr alle Küren der Kampagne erfolgreich absolviert habt, wird im Hauptmenü die Option **ZUFÄLLIGE KÜR** freigeschaltet, mit der ihr eine zufällig zusammengestellte Kür spielen könnt.

Im Einstellungsmenü (Zahnradsymbol) könnt ihr auch einfach alle Küren freischalten, falls ihr das möchtet.

TIPPS & TRICKS

- Sprecht während einer Runde miteinander. Denkt daran, dass ihr alles sagen dürft (ihr dürft euch nur nicht eure Karten offen zeigen).
- Sprecht auch zwischen den Runden miteinander. Ihr solltet einen Plan haben, bevor der Kapitän auf **SCHWIMMT!** tippt.
- Eure Wertung hängt u. a. von der gesamten Zeit ab, die ihr benötigt. Dazu zählt auch die Zeit zwischen den einzelnen Runden.



IMPRESSUM

Autor*innen: Lucas & Divya Hedgren

Illustrationen & Grafikdesign: Alanna Kelsey

Deutsche Ausgabe:

Grafiksat: Eva Steuer

Übersetzung & Redaktion: Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland, unter Lizenz von Bézier Games, Inc.

© 2022 Bézier Games, Inc. © der deutschen Ausgabe
2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://twitter.com/pegasusspiele)

ELEMENTKARTEN

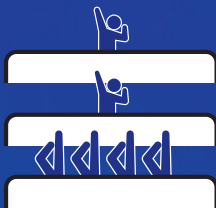
Auf jeder Elementkarte ist die Anzahl der geforderten Synchronkarten pro Schwimmer abgebildet.

Sind Bedingungen oberhalb der abgebildeten Karten angegeben, müssen diese von allen Schwimmern gemeinsam erfüllt werden.

Weitere Vorgaben auf oder neben den Karten sind von jedem Schwimmer individuell zu erfüllen, unabhängig von den anderen.

In der App findet ihr eine detaillierte Beschreibung zu jeder Elementkarte.

	Jeder Schwimmer spielt das (unabhängig von den anderen).
	Jeder Schwimmer entscheidet sich für die eine oder die andere Option (unabhängig von den anderen).
	Alle Schwimmer spielen das und beachten dabei die gemeinsame Bedingung.
	Alle Schwimmer entscheiden sich gemeinsam für die eine oder die andere Option.



Ein Schwimmer spielt die erste Option, ein zweiter spielt die zweite Option und alle anderen Schwimmer spielen die dritte Option. Es ist möglich, dass eine Karte für mehr als eine der Optionen gültig wäre, sie zählt aber nur für eine davon.



Zwei Schwimmer spielen die erste Option und alle anderen Schwimmer spielen die zweite Option. Es ist möglich, dass eine Karte für mehr als eine der Optionen gültig wäre, sie zählt aber nur für eine davon.

SELBE

Darauf folgende Eigenschaft muss mit anderen Karten übereinstimmen.

ANDERE

Darauf folgende Eigenschaft darf nicht mit anderen Karten übereinstimmen.

FARBE

Kartenfarbe. Achtung: Hier dürft ihr keine grauen Karten spielen! Ihr dürft Farbjoker spielen. Diese können eine beliebige Farbe annehmen. Der Schwimmer, der eine solche Karte gespielt hat, legt deren Farbe nach dem Aufdecken bei der Vorführung fest.



Karte mit nicht vorgegebener Farbe (auch Grau oder Farbjoker). Achtung: ggf. weitere Vorgaben beachten!



Blaue, gelbe oder grüne Karte (oder Farbjoker).

ZAHL	Kartenwert.
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Vorgegebener Kartenwert. Ist keine Zahl angegeben und gibt es keine andere Vorgabe, darf ein beliebiger Wert gespielt werden.
X+	Kartenwert muss X oder größer sein.
X-	Kartenwert muss X oder kleiner sein.
GERADE	Kartenwert muss gerade sein (2, 4, 6, 8, 10).
UNGERADE	Kartenwert muss ungerade sein (1, 3, 5, 7, 9).
AUFEINANDER-FOLGEND	Kartenwerte müssen jeweils um 1 ansteigen (z. B. 4, 5, 6, 7, 8).
(TEAM)SUMME	Summe der Kartenwerte. Bei Teamsumme müsst ihr die Kartenwerte aller Schwimmer in dieser Bahn zusammenzählen.
	Karte muss eines der angegebenen Handsymbole zeigen.
	Karte muss eines der angegebenen Fußsymbole zeigen.
	Karte darf nicht die angegebene Eigenschaft besitzen. Steht das Verbotssymbol alleine, spielt ihr gar keine Karte.
NACHBARN	Schwimmer direkt links und rechts neben dir.