

¡Swish es un rápido y divertido juego de razonamiento espacial! “Mueve” las cartas en tu cabeza para buscar las coincidencias... ¡y consigue un Swish!

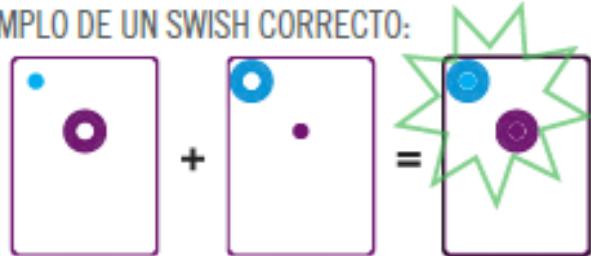
OBJETIVO:

Los jugadores compiten a la vez por formar el mayor número de Swish.

¿QUÉ ES UN SWISH?

Un **Swish** se forma apilando dos o más **cartas** de manera que **todos sus puntos** entren perfectamente en **círculos del mismo color**. Las cartas pueden rotarse y/o voltearse, pero tienen que quedar apiladas una sobre otra con la misma orientación y no puede quedar ningún punto o círculo sin pareja.

EJEMPLO DE UN SWISH CORRECTO:



Mientras lo juegas, ten en cuenta que **cada carta** que consigas vale **un punto**. Así que, un Swish que tenga más cartas, ¡te dará más puntos!

CÓMO JUGAR:

1. El repartidor distribuye **16 cartas (en cuatro filas de cuatro)** en la zona de juego. Una vez que ha colocado la última carta, dice “¡YA!” y todos los jugadores **empiezan a buscar Swish**.
2. Los jugadores **no pueden tocar las cartas** mientras buscan los Swish. ¡Deben voltearlas y girarlas **mentalmente**!
3. Cuando un jugador identifique un Swish debe **decir “¡Swish!”**.
4. Para probar que el Swish es correcto, el **jugador coge las cartas y las apila una encima de otra**.
5. Si el **Swish es válido**, el **jugador se queda con las cartas que** han formado el Swish y hace su pila de puntos.

6. El repartidor **repone las cartas con nuevas cartas** del montón.

7. Si el **Swish** no es correcto, las cartas se devuelven a la zona de juego. Como **sanción**, el jugador debe **descartar una carta de su pila de puntos**. Si aún no había conseguido hacer un Swish, no habrá sanción. Todas las cartas descartadas se ponen en una pila de descartes, fuera del juego.

8. Los jugadores deben **esperar hasta que haya de nuevo 16 cartas en la zona de juego** para **crear un Swish**. La única excepción a esta regla es **al final del juego cuando queden menos de 16 cartas en el montón**.

NOTA: Si en algún momento los jugadores creen que **no existe ningún Swish**, el repartidor puede **cambiar 4 de las 16 cartas por otras nuevas del montón**. Las 4 cartas “antiguas” se deben mezclar de nuevo en el montón.

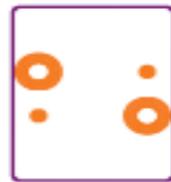
Y EL GANADOR ES...

El juego termina cuando **no quedan más cartas en el montón y ya no se pueden hacer más Swish con las cartas que quedan en la zona de juego**.

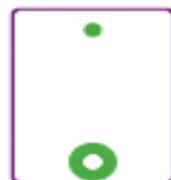
¡El jugador que haya conseguido más cartas es el ganador!

UNA PISTA:

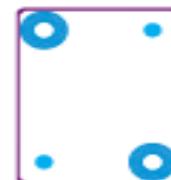
Los círculos y puntos naranjas siempre están situados en las **filas centrales** de las columnas externas de la carta.



Los círculos y puntos verdes siempre se **encuentran arriba y abajo**, en la columna central de la carta.



Los círculos y puntos azules siempre están **en las esquinas** de la carta.



Los círculos y puntos morados siempre están situados en **las dos filas** de la columna central de la carta.

