

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

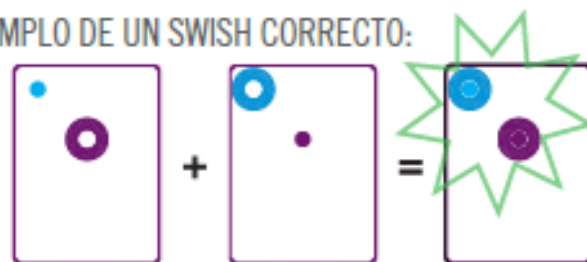
OBJETIVO:

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.

