

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

Swish è un gioco di ragionamento spaziale veloce e divertente! Immagina le mosse per ottenere più combinazioni possibili e... ottieni uno Swish!



- INCLUDE:**
- 60 cartas transparentes Swish
 - 1 bolsa de viaje
- INCLUDE:**
- 60 carte Swish trasparenti
 - 1 sacchetto da viaggio

1

EL OBJETIVO:

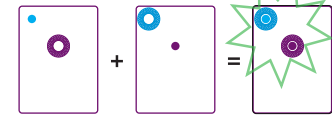
Los jugadores compiten a la vez por formar el mayor número de Swish.

¿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.

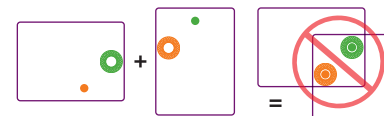
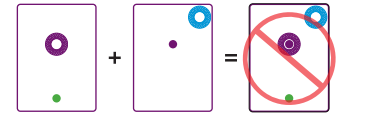
Mientras lo juegas, ten en cuenta que cada carta que consigas vale un punto. Así que, un Swish que tenga más cartas, ¡te dará más puntos!

EJEMPLO DE UN SWISH CORRECTO:

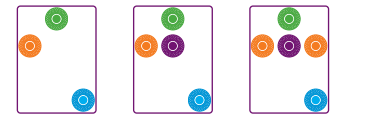


2

EJEMPLOS DE SWISH INCORRECTOS:



EJEMPLOS DE SWISH CON VARIAS CARTAS:



3 CARTAS 3 PUNTOS
4 CARTAS 4 PUNTOS
5 CARTAS 5 PUNTOS

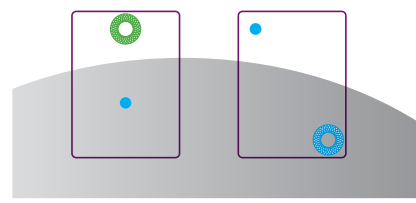
PREPARACIÓN:

1. Utilizad una zona de juego lisa y a la vista de todos los jugadores.

3

2. Elegid a un jugador como repartidor. Tiene que mezclar el montón de cartas.

NOTA: recomendamos jugar sobre una superficie de un color claro para que podáis identificar fácilmente las imágenes de las cartas transparentes.



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.

4

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

6. 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.

7. Los jugadores deben esperar hasta que haya de nuevo 16 cartas en la zona de juego para

5

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. Pero, esto pasa en ocasiones muy raras, así que, ¡mirad bien!

Y EL GANADOR ES...

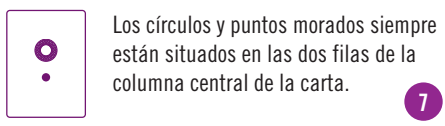
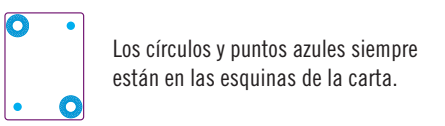
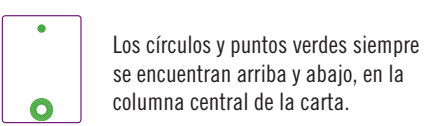
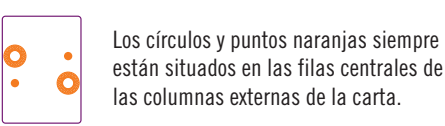
El juego termina cuando no quedan más cartas en el montón y ya no se pueden hacer más Swish con las cartas que quedan en la zona de juego. ¡El jugador que haya conseguido más cartas es el ganador!

UNA PISTA:

Conocer la colocación de los puntos y los círculos en las cartas puede ayudar mucho en el juego.

6

cartas de Swish están diseñadas de forma que los círculos y los puntos del mismo color están situados en las mismas zonas en cada carta. Cada carta está dividida en 4 filas de 3:



7

Cuando intentes encontrar un Swish, tendrás que poner mucha atención en hacer que los colores casen. Saber dónde buscar un color en particular en una carta te ayudará a encontrar los Swish más rápido.

NIVELES DE JUEGOS ALTERNATIVOS

SWISH PARA PRINCIPIANTES

Los jugadores sólo tienen que buscar Swish de 2 cartas, no tienen que hacerlos de 3 o más cartas. Por lo demás, las reglas son iguales; esta versión permite que los principiantes se acostumbren a la estructura del juego así como a la rotación o volteo mental de las cartas.

SWISH CON JUGADORES DE VARIOS NIVELES

Si hay jugadores con habilidades variadas, se puede nivelar el juego limitando a los jugadores experimentados a que encuentren sólo Swish de tres o más cartas. Los jugadores con menos práctica podrán hacer Swish con cualquier número de cartas.

8

SWISH PARA EXPERTOS

Los jugadores expertos tal vez quieran avanzar al reto de hacer sólo Swish con 3, 4 ó 5 cartas. Los jugadores pueden empezar a especializarse con los de 3 y luego subir a partir de ahí. Las reglas son iguales, solamente se elimina hacer Swish con menos cartas.

SWISH SOLITARIO

El juego en solitario permite a un jugador alcanzar niveles más altos de concentración y destreza. Utilizando las reglas básicas del juego, intenta hacer tantos Swish como puedas, en el menor tiempo posible. ¡Prepara un cronómetro para intentar mejorar tu tiempo en el próximo intento! Si en algún momento crees que no existen más Swish, sustituye 4 cartas de las 16 por nuevas cartas del montón. ¡Diviértete haciendo Swish hasta que no puedas encontrar más!

9

Según te vayas haciendo más experto, ponte límites como hacer Swish sólo con tres cartas, luego con cuatro... Puedes hacer un Swish hasta con 12 cartas, ¡pero es realmente complicado!

SOBRE LOS INVENTORES:

Además de desarrollar grandes juegos de razonamiento, Gali Shimoni y Zvi Shalem son profesores que crean material didáctico único para estudiantes adelantados. Muchas de las ideas de juego que han propuesto han sido creadas a partir de encontrar nuevas formas de trabajar con sus alumnos.

10

pg 1 (Inside Front Cover)

pg 2

pg 3

pg 4

pg 5

pg 6

pg 7

pg 8

pg 9

pg 10

pg 11 (Back Cover)

SCOPO DEL GIOCO:

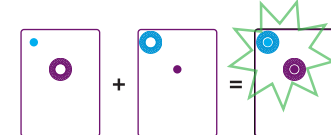
I giocatori si sfidano per realizzare il più velocemente possibile il maggior numero di Swish.

COS'È UNO SWISH?

Per realizzare uno Swish occorre sovrapporre due o più carte in modo che ogni pallino colorato sia all'interno di un anello dello stesso colore. Le carte possono essere girate e rigirate ma è essenziale che si sovrappongano perfettamente e che nessun pallino o anello resti incompleto.

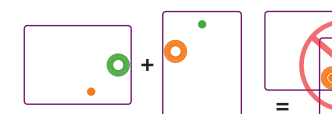
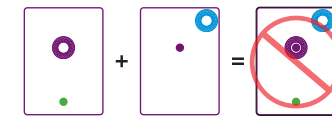
Durante il gioco, ricorda sempre che ciascuna carta vinta vale un punto. Uno Swish realizzato con più carte varrà quindi più punti!

ESEMPIO DI SWISH CORRETTO

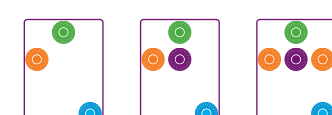


11

ESEMPLI DI SWISH ERRATI:



ESEMPLI DI SWISH CON PIÙ CARTE:



3 CARTE 3 PUNTI
4 CARTE 4 PUNTI
5 CARTE 5 PUNTI

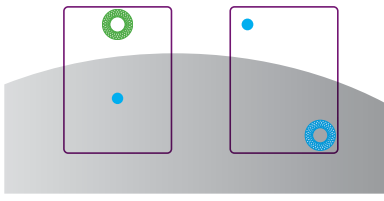
PREPARAZIONE:

1. Individuare un piano per giocare che sia ben visibile a tutti i giocatori.

12

2. Scegliere chi fra i giocatori sarà il mazziere. La persona designata dovrà mescolare accuratamente le carte.

NOTA BENE: Si consiglia di giocare su una superficie di colore chiaro in modo che le immagini sulle carte trasparenti siano ben visibili.



COME SI GIOCA:

1. Il mazziere dispone sul piano 16 carte (in un quadrato di 4x4). Una volta posizionata l'ultima carta, grida "VIA!" e i giocatori iniziano ad individuare mentalmente gli Swish.

13

2. Mentre individuano i possibili Swish, i giocatori non possono toccare le carte. Devono girarle e rigirarle mentalmente.

3. Un giocatore esclama «Swish!» quando riesce ad individuarne uno.

4. Per provare la validità dello Swish, il giocatore sovrappone le carte scelte.

5. Se lo Swish è valido, il giocatore aggiunge le carte che formano lo Swish al suo mazzo personale. Il mazziere sostituisce le carte con delle nuove carte prese dal mazzo.

6. Se invece lo Swish non è valido, il giocatore riposiziona le carte sul piano di gioco. Per penitenza, dovrà scartare una carta prelevandola dal proprio mazzo personale. Nel caso in cui non abbia ancora realizzato nessuno Swish, non sarà penalizzato. Le carte scartate dai giocatori formano un mazzo a parte e non possono più essere utilizzate nel gioco.

14

7. Prima di chiamare uno Swish, i giocatori devono aspettare che sul piano vengano posizionate tutte e 16 le carte. L'unica eccezione a questa regola si verifica verso la fine del gioco quando nel mazzo ci sono meno di 16 carte.

NOTA BENE: Se, in un qualsiasi momento del gioco, tutti i giocatori ritengono che non sia possibile realizzare alcuno Swish, il mazziere può sostituire 4 delle 16 carte con carte nuove prese dal mazzo. Le carte sostituite vengono reinserite nel mazzo che verrà poi accuratamente mescolato. Questa eventualità è, tuttavia, molto rara, quindi... osservate bene tutte le carte!

CHI VINCE:

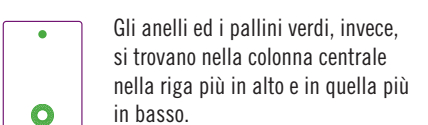
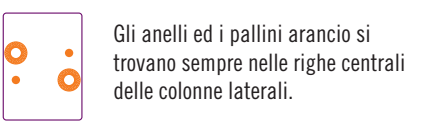
La partita termina quando non ci sono più carte nel mazzo e non è più possibile realizzare alcuno Swish con le carte rimaste sul piano. Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di carte, vince!

15

SUGGERIMENTI:

Conoscere la posizione dei pallini e degli anelli sulle carte vi aiuterà a realizzare uno Swish più velocemente.

Le carte di Swish sono state ideate in modo che gli anelli ed i pallini dello stesso colore si trovino nella stessa posizione sulla carta. La superficie della carta è divisa in 4 righe e 3 colonne:



16

Gli anelli ed i pallini blu sono sempre posizionati nei 4 angoli della carta.

Gli anelli ed i pallini viola, invece, si trovano nella seconda e terza riga della colonna centrale.

Per realizzare uno Swish i colori devono corrispondere perfettamente e sapere dove cercare un dato colore su una carta vi aiuterà a trovare gli Swish più rapidamente!

DIVERSI LIVELLI DI GIOCO

SWISH PER PRINCIPIANTI

I giocatori cercano di realizzare degli Swish solo con 2 carte e non con 3 o più carte. Per il resto le regole restano le stesse. Questa variante permette ai

17

principianti di familiarizzare con la dinamica del gioco e di esercitarsi a girare e rigirare mentalmente le carte.

SWISH PER GIOCATORI DI DIVERSO LIVELLO

In caso di giocatori di diverso livello, potete rendere il gioco equo stabilendo una nuova regola: i giocatori con maggiore esperienza possono realizzare uno Swish solo con tre o più carte mentre i giocatori principianti possono usare due o più carte, a loro discrezione.

SWISH PER GIOCATORI ESPERTI

I giocatori esperti possono elevare il livello di difficoltà e decidere di realizzare degli Swish solo con 3, 4 o 5 carte. Possono partire con Swish da 3 carte e in seguito realizzarne di più complessi. Per il resto, le regole restano le stesse: si tratta semplicemente di eliminare gli Swish realizzati con un numero inferiore di carte.

18

SWISH SOLITARIO

Giocare in solitario permette di raggiungere livelli di concentrazione e di abilità più alti. Seguendo le regole base, cercate di realizzare il maggior numero di Swish nel minor tempo possibile. Usate un cronometro e giocate contro il tempo! Se, in un qualsiasi momento del gioco, vi accorgete che non è possibile realizzare alcuno Swish con le carte a disposizione, sostituite 4 delle 16 carte pescandole dal mazzo. Continuate a realizzare gli Swish fino a quando è possibile!

Una volta acquisita l'esperienza necessaria, potete iniziare a realizzare gli Swish partendo da 3 carte e poi da 4. È possibile realizzare uno Swish anche con 12 carte ma occorre davvero molta bravura!

19

CHI SONO GLI INVENTORI:

Oltre a sviluppare straordinari giochi di ragionamento, Gali Shimoni e Zvi Shalem sono insegnanti che progettano materiale didattico esclusivo per gli allievi dei corsi avanzati. È proprio grazie alla ricerca di modi sempre nuovi di lavorare con gli allievi che sono riusciti a trovare diverse idee di gioco.

20

pg 12

pg 13

pg 14

pg 15

pg 16

pg 17

pg 18

pg 19

pg 20

pg 21

pg 22 (Cover)

