

Swish

A Swish remek példa egy olyan játékra, amit kicsik és nagyok együtt tudnak játszani. Ráadásul még strandra is vihető, hiszen a műanyag kártyákat le lehet törölni, és a szél sem könnyen fújja el. A játék lényege, hogy az azonos elrendezésű és színű alakzatokat kell figyelni, az egyezésre pedig egyből le kell csapni egy hangos "Swish!" kiáltással.

A Swishben a megfigyelőkészség számít, ezért a gyerekek egyáltalán nincsenek hátrányban a felnőttekkel szemben: sőt, éles szemüknek köszönhetően inkább előnyben vannak. Egy parti úgy 10-15 perc alatt lezajlik, ennyi idő alatt a legélénkebb gyerek figyelme sem kalandozik el. Akár nyolcan is játszhatják egyszerre, ezért partijátéknak is ideális - minél több a játékos, annál pörgősebb a játszma.

Az asztalon elhelyezett 16 kártyán színes pöttyök és karikák vannak, első ránézésre összevissza, de valójában van benne rendszer: mindegyik kártyán egy pötty és egy karika van. Ha a lapokra ráképzélünk egy 4 sorból és 3 oszlopból álló négyzetrácsot, akkor ezen belül mindig megadott helyen találjuk a különböző színű jeleket. A narancssárga pöttyöket és karikákat a két középső sor szélső oszlopaiban érdemes keresni, a zöldeket a középső oszlop alján és tetején, a lilákat a lap közepén, a kékeket pedig a kártyák sarkaiban.

A feladat pedig az, hogy úgy kell egymásra tenni kettő (később akár 3-4-5) kártyalapot, hogy a pöttyök pontosan a karikákban helyezkedjenek el, és egyik alakzat se maradjon magányosan. Ennek érdekében bárhogyan lehet forgatni az áttetsző lapokat, tehát jól fejleszti a térbeli gondolkozást is. Már csak azért is, mert gondolkozás közben nem lehet megfogni, mozgatni vagy forgatni a kártyákat.

Ha a kártyák összepróbálása során kiderül, hogy nem alkotnak párt, a játékos büntetése a pontlevonás, azaz egy korábban elnyert kártyáját vissza kell adnia. Aki a leggyorsabban találja meg az egyezést, az annyi pontot kap, ahány egymáshoz illeszkedő kártyát talált. A végén az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Amikor már mindenki könnyedén boldogul a két lapból álló swishekkal, érdemes kipróbálni a nehezített verziót is, amikor 3, 4 vagy akár 5 kártyát kell úgy elhelyezni egymáson, hogy az azonos színű pöttyök és karikák illeszkedjenek egymáshoz. Ha pedig a család különböző életkorú tagjai játszanak együtt, kipróbálhatják az esélykiegyenlítő változatot is. Ilyenkor a kisebbeknek 2, a nagyobbaknak pedig 3 vagy több lapból álló swisht kell találniuk, tehát a kezdőtől a haladóig jó szórakozást biztosít mindenki számára.

Érdeemes figyelni a kártyák apró részleteire is, ugyanis sok a hasonló lap. Amikor úgy érezzük, hogy már lehetetlen több összeillő párt felfedezni az asztalon található kártyák között, akkor nem árt még egyszer ránézni, ugyanis a legtöbb esetben még találhatunk egy-egy swisht. Ha a helyzet végérvényesen reménytelennek tűnik, és ebben egyetértenek a játékosok, akkor az osztó kicserél négy lapot. Ezután újra kezdődhet a keresgélés. A játékot nehezíti, hogy a fejünkben időnként felvillanhat korábbi kártyák emléke, amiknek most már lenne párja, csak időközben a másik kártyát lecserélte az osztó...

A kártyák tüzetes vizsgálata közben gyorsan elszáll az idő, és szinte pillanatok alatt véget ér egy játszma, a vesztesek pedig általában azonnal szeretnének revánst venni, úgyhogy vigyázat, nehéz abbahagyni a Swisht!