

# Switch

2-6 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Sei der Erste, der alle Karten ausspielt, indem du Farbe oder Rang auf dem Ablagestapel bedienst.

## AUFBAU

- 2-6 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- Teile 7 Karten an jeden aus (5 bei 5+ Spielern). Decke eine Karte auf, um den Ablagestapel zu starten.

## WERTUNG

- Erster raus gewinnt. Andere erhalten Strafpunkte für verbleibende Karten.
- Zahlenkarten = Nennwert, Buben = 20, D/K = 10, Asse = 15.

*Tip: Spare Buben für den Moment, wenn du auf eine Farbe wechseln musst, von der du viele Karten hältst.*

## AM ZUG

- Spiele eine Karte, die zum Ablagestapel nach Farbe oder Rang passt.
- Ziehe eine Karte, wenn du nicht spielen kannst.
- 2er = nächster Spieler zieht 2 (stapelbar). 8er = nächsten Spieler überspringen.
- Buben = wild, bestimme neue Farbe. Schwarze Damen = 5 oder 7 ziehen.

Switch ist ein beliebtes Ablegespiel, eng verwandt mit Crazy Eights und UNO. Spieler spielen abwechselnd Karten, die zur obersten Karte des Ablagestapels nach Farbe oder Rang passen, während spezielle Aktionskarten wie 2er, 8er, Buben und schwarze Damen Chaos und Strategie hinzufügen. Der erste Spieler, der seine Hand leert, gewinnt.

## Ziel

Sei der erste Spieler, der alle seine Karten loswird, indem du passende Karten spielst und spezielle Aktionskarten einsetzt, um Gegner zu stören.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 6 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Teile 7 Karten an jeden Spieler aus (oder 5 bei mehr als 4 Spielern). Lege das verbleibende Deck verdeckt als Nachziehstapel und decke die oberste Karte auf, um den Ablagestapel zu starten.

## Spielablauf

1. **Karte spielen:** Spiele in deinem Zug eine Karte, die zur obersten Karte des Ablagestapels nach Farbe oder Rang passt.
2. **Ziehen:** Wenn du nicht spielen kannst, ziehe eine Karte vom Nachziehstapel. Wenn die gezogene Karte spielbar ist, darfst du sie sofort spielen.
3. **Spezialkarten - 2er:** Eine 2 zu spielen zwingt den nächsten Spieler, 2 Karten zu ziehen, es sei denn, er kann eine weitere 2 spielen, was die Strafe auf den nächsten Spieler weiterstapelt.
4. **Spezialkarten - 8er:** Eine 8 zu spielen überspringt den Zug des nächsten Spielers.
5. **Spezialkarten - Buben:** Buben sind wild und können auf alles gespielt werden. Der Spieler, der einen Buben spielt, bestimmt die neue Farbe.
6. **Spezialkarten - Schwarze Damen:** Die Pik-Dame zwingt den nächsten Spieler, 5 Karten zu ziehen. Die Kreuz-Dame zwingt den nächsten Spieler, 7 Karten zu ziehen.
7. **Letzte Karte:** Wenn du nur noch eine Karte hast, musst du 'Letzte Karte!' ankündigen oder eine Strafe durch zusätzliches Kartenziehen riskieren.

## Punktwertung

---

1. **Gewinner:** Der erste Spieler, der alle seine Karten ausspielt, gewinnt die Runde.
2. **Strafpunkte:** Verbleibende Spieler erhalten Strafpunkte basierend auf den Karten auf der Hand: Zahlenkarten zum Nennwert, Buben = 20, Damen und Könige = 10, Asse = 15.
3. **Spielende:** Spiele bis zu einer Zielpunktzahl (z.B. 100); der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

## Varianten

---

- **Ass-Umkehr:** Ein Ass zu spielen kehrt die Spielrichtung um.
- **König-Stopp:** Könige wirken als Stopp-Karten und beenden den Zug des aktuellen Spielers sofort.
- **Schwarze Damen stapeln:** Einige Gruppen erlauben das Stapeln der Strafe schwarzer Damen ähnlich wie bei 2ern.

## Tipps und Strategien

---

- Spare deine Buben für Momente auf, in denen du die Farbe auf eine wechseln musst, von der du viele Karten hast.
- Behalte im Auge, bei welchen Farben die Gegner wenig haben, und vermeide, auf diese Farben zu wechseln.
- Denke daran, 'Letzte Karte!' zu rufen, um das Strafziehen zu vermeiden.

### Tipps & Strategie

---

Halte deine wilden Buben für kritische Farbwechsel zurück. Staple 2er defensiv und behalte die Kartenzahlen der Gegner im Auge, um deine Angriffe zu timen.

Das Management deiner Spezialkarten ist entscheidend. Einen Buben zum falschen Zeitpunkt zu spielen verschwendet eine mächtige Ressource, während das Zurückhalten von 2ern dir erlaubt, dich gegen eingehende Ziehstrafen zu verteidigen.