

# Cambio

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Tener el valor total de cartas más bajo cuando Cambio es llamado.

## PREPARACIÓN

- Reparte 4 cartas boca abajo a cada jugador.
- Los jugadores espían 2 de sus cartas una vez.
- Coloca el resto de la baraja como pila de robo y gira una carta para iniciar la pila de descarte.

## PUNTUACIÓN

- Las cartas numéricas equivalen al valor de cara, los Reyes son 0, los Ases son 1.
- El total más bajo gana; quien llama obtiene penalización +10 si no es el más bajo.

Consejo: Memoriza tus cartas temprano y usa habilidades de espía para confirmar antes de llamar Cambio.

## EN TU TURNO

- Roba de la pila de robo o descarte.
- Intercambia con una carta boca abajo o descarta.
- Usa poderes especiales de cartas si descartas un 7, 8, 9, 10, J, o Q.

Cambio es un juego de cartas moderno basado en memoria donde los jugadores intentan tener el valor total de puntos más bajo de cartas frente a ellos. Los jugadores espían, intercambian y descartan cartas mientras intentan recordar lo que ellos y otros sostienen.

## Objetivo

Tener el valor total de puntos más bajo entre tus cartas boca abajo cuando alguien llama 'Cambio' para terminar la ronda.

## Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 6 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 4 cartas boca abajo en una fila. Los jugadores pueden mirar 2 de sus cartas una vez al comienzo.

## Juego

1. **Paso 1:** En tu turno, roba una carta de la pila de robo o la pila de descarte.
2. **Paso 2:** Decide intercambiar la carta robada con una de tus cartas boca abajo (descartando la carta reemplazada) o descartar la carta robada.
3. **Paso 3:** Algunas cartas tienen poderes especiales cuando se descartan: 7-8 te permiten espionar tu propia carta, 9-10 te permiten espionar la carta de un oponente, y Jacks o Reinas te permiten intercambiar ciegamente una carta con otro jugador.
4. **Paso 4:** Cuando creas que tienes el total más bajo, llama 'Cambio.' Todos los demás jugadores obtienen un turno más, luego todos revelan sus cartas.

## Puntuación

- Las cartas numéricas valen su valor de cara. Los Reyes valen 0 puntos. Los Ases valen 1 punto.
- El jugador con el total más bajo gana la ronda. Si quien llama no tiene el total más bajo, recibe una penalización de 10 puntos extra.

## Variaciones

- **Cambio Ciego:** Los jugadores no pueden espionar ninguna de sus cartas al comienzo del juego.
- **Cambio de Equipo:** Los jugadores forman equipos de dos y combinan sus totales al final de cada ronda.

## Consejos y Estrategias

---

- Intenta recordar tus propias cartas y las cartas que has visto en las manos de los oponentes.
- Usa habilidades de intercambio estratégicamente para pasar cartas de alto valor a los oponentes.
- Llama Cambio temprano si tienes Reyes y cartas bajas para sorprender a los oponentes.

## Consejos y estrategia

---

Mantén un registro de tus propias cartas y usa habilidades especiales para intercambiar cartas altas con los oponentes. Llama Cambio antes de que otros puedan mejorar sus manos.

La memoria es clave en Cambio. Mantener un registro de qué cartas has visto y dónde se encuentran te da una ventaja significativa al decidir llamar.