

# Switch

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Ser el primero en jugar todas tus cartas coincidiendo palo o rango en la pila de descartes.

## PREPARACIÓN

- 2-6 jugadores con un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte 7 cartas a cada uno (5 si hay 5+ jugadores). Voltea una carta para comenzar la pila de descartes.

## PUNTUACIÓN

- Primero fuera gana. Otros obtienen puntos de penalización por cartas restantes.
- Cartas numéricas = valor nominal, Jacks = 20, D/R = 10, Ases = 15.

Consejo: Guarda Jacks para cuando necesites cambiar a un palo que tengas muchas cartas.

## EN TU TURNO

- Juega una carta que coincida con la pila de descartes por palo o rango.
- Roba una carta si no puedes jugar.
- 2s = el siguiente jugador roba 2 (apilable). 8s = salta al siguiente jugador.
- Jacks = comodín, declara nuevo palo. Reinas Negras = roba 5 o 7.

Switch es un popular juego de descarte estrechamente relacionado con Ochos Locos y UNO. Los jugadores se turnan jugando cartas que coincidan con la parte superior de la pila de descartes por palo o rango, mientras cartas de acción especiales como 2s, 8s, Jacks y Reinas negras añaden caos y estrategia. El primer jugador en vaciar su mano gana.

## Objetivo

Ser el primer jugador en deshacerse de todas tus cartas jugando cartas coincidentes y usando cartas de acción especiales para disrumpir a los oponentes.

## Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 6 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 7 cartas a cada jugador (o 5 si hay más de 4 jugadores). Coloca el mazo restante boca abajo como la pila de robo y voltea la carta superior para comenzar la pila de descartes.

## Juego

1. **Juega una carta:** En tu turno, juega una carta que coincida con la parte superior de la pila de descartes por palo o rango.
2. **Roba:** Si no puedes jugar, roba una carta de la pila de robo. Si la carta robada es jugable, puedes jugarla inmediatamente.
3. **Cartas especiales - 2s:** Jugar un 2 fuerza al siguiente jugador a robar 2 cartas a menos que pueda jugar otro 2, lo que apila la penalización al siguiente jugador.
4. **Cartas especiales - 8s:** Jugar un 8 salta el turno del siguiente jugador.
5. **Cartas especiales - Jacks:** Los Jacks son comodines y pueden ser jugados sobre cualquier cosa. El jugador que juega un Jack declara el nuevo palo.
6. **Cartas especiales - Reinas Negras:** La Reina de Picas fuerza al siguiente jugador a robar 5 cartas. La Reina de Tréboles fuerza al siguiente jugador a robar 7 cartas.
7. **Última carta:** Cuando tienes una carta restante, debes anunciar '¡Última carta!' o enfrentas una penalización de robar cartas extras.

## Puntuación

---

1. **Ganador:** El primer jugador en jugar todas sus cartas gana la ronda.
2. **Puntos de penalización:** Los jugadores restantes obtienen puntos de penalización basados en las cartas en la mano: cartas numéricas al valor nominal, Jacks = 20, Reinas y Reyes = 10, Ases = 15.
3. **Fin del juego:** Juega hasta una puntuación objetivo (p. ej., 100); el jugador con el total más bajo gana.

## Variaciones

---

- **Reversión de As:** Jugar un As invierte la dirección del juego.
- **Rey detiene:** Los Reyes actúan como cartas que detienen, terminando el turno del jugador actual inmediatamente.
- **Apilamiento de Reinas Negras:** Algunos grupos permiten apilar la penalización de Reinas negras similar a los 2s.

## Consejos y Estrategias

---

- Guarda tus Jacks para momentos cuando necesites cambiar el palo a uno en el que tengas muchas cartas.
- Mantén un registro de cuáles palos los oponentes tienen pocos y evita cambiar a esos palos.
- Recuerda anunciar '¡Última carta!' para evitar la penalización de robo.

### Consejos y estrategia

---

Sostén tus Jacks comodín para cambios de palo críticos. Apila 2s defensivamente y mantén un registro de los conteos de cartas de los oponentes para cronometrar tus ataques.

Gestionar tus cartas especiales es clave. Jugar un Jack en el momento equivocado desperdicia un recurso poderoso, mientras sostener 2s te permite defenderte contra penalizaciones de robo entrantes.