

Cambio

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Avoir la valeur totale de cartes la plus basse quand Cambio est appelé.

MISE EN PLACE

- Distribuer 4 cartes face cachée à chaque joueur.
- Les joueurs observent 2 de leurs cartes une fois.
- Placer le reste du jeu comme pioche et retourner une carte pour commencer le talon de défausse.

SCORE

- Les cartes numériques valent leur valeur, les Rois valent 0, les As valent 1.
- Le total le plus bas l'emporte ; celui qui appelle reçoit +10 points de pénalité s'il n'a pas le plus bas.

Conseil: Mémorisez vos cartes rapidement et utilisez les pouvoirs d'observation pour vous confirmer avant d'appeler Cambio.

À VOTRE TOUR

- Piochez depuis la pioche ou le talon de défausse.
- Échangez avec une carte face cachée ou défaussez.
- Utilisez les pouvoirs spéciaux si vous défaussez un 7, 8, 9, 10, Valet ou Dame.

Cambio est un jeu de cartes de mémoire moderne où les joueurs essaient d'avoir la valeur totale de cartes la plus basse devant eux. Les joueurs observent, échangent et défaussent des cartes tout en essayant de se souvenir de ce qu'ils tiennent et de ce que les autres détiennent.

Objectif

Avoir la valeur totale en points la plus basse parmi vos cartes face cachée quand quelqu'un appelle 'Cambio' pour terminer la manche.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 4 cartes face cachée en rangée. Les joueurs peuvent regarder 2 de leurs cartes une seule fois au début.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, piochez une carte depuis la pioche ou le talon de défausse.
2. **Étape 2** : Décidez d'échanger la carte piochée contre une de vos cartes face cachée (en défaussant la carte remplacée) ou de défausser directement la carte piochée.
3. **Étape 3** : Certaines cartes ont des pouvoirs spéciaux quand elles sont défaussées : les 7 et 8 vous permettent d'observer une de vos propres cartes, les 9 et 10 vous permettent d'observer la carte d'un adversaire, et les Valets ou Dames vous permettent d'échanger à l'aveugle une carte avec un autre joueur.
4. **Étape 4** : Quand vous pensez avoir le total le plus bas, appelez 'Cambio'. Tous les autres joueurs jouent un tour supplémentaire, puis chacun révèle ses cartes.

Décompte des points

- Les cartes numériques valent leur valeur nominale. Les Rois valent 0 point. Les As valent 1 point.
- Le joueur avec le total le plus bas remporte la manche. Si celui qui a appelé n'a pas le total le plus bas, il reçoit une pénalité de 10 points supplémentaires.

Variantes

- **Cambio à l'aveugle** : Les joueurs ne peuvent observer aucune de leurs cartes au début de la partie.
- **Cambio en équipes** : Les joueurs forment des équipes de deux et combinent leurs totaux à la fin de chaque manche.

Conseils et stratégies

- Essayez de vous souvenir de vos propres cartes et des cartes que vous avez vues dans les mains des adversaires.
- Utilisez les pouvoirs d'échange stratégiquement pour relier vos cartes de forte valeur aux adversaires.
- Appelez Cambio tôt si vous avez des Rois et des cartes de faible valeur pour prendre les adversaires de court.

Conseils et stratégie

Gardez le suivi de vos propres cartes et utilisez les pouvoirs spéciaux pour transférer vos cartes de forte valeur aux adversaires. Appelez Cambio avant que les autres ne puissent améliorer leurs mains.

La mémoire est la clé à Cambio. Suivre quelles cartes vous avez vues et où elles se trouvent vous donne un avantage considérable au moment de décider si vous appelez.