

# Switch

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à jouer toutes ses cartes en faisant correspondre la couleur ou la valeur sur le talon de défausse.

## MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez 7 cartes chacun (5 pour 5 joueurs ou plus).  
Retournez une carte pour commencer le talon de défausse.

## SCORE

- Le premier sorti gagne. Les autres marquent des points de pénalité pour les cartes restantes.
- Cartes numériques = valeur faciale, Valet = 20, D/R = 10, As = 15.

*Conseil: Gardez vos Valets pour changer de couleur vers celle dont vous possédez le plus de cartes.*

## À VOTRE TOUR

- Jouez une carte correspondant au talon de défausse par couleur ou par valeur.
- Piochez une carte si vous ne pouvez pas jouer.
- 2 = le joueur suivant pioche 2 (cumulable). 8 = passe le tour du joueur suivant.
- Valet = joker, déclarez la nouvelle couleur. Dames noires = piocher 5 ou 7.

Switch est un jeu de cartes de vide-main populaire, très proche du Crazy Eights et de l'UNO. Les joueurs jouent à tour de rôle des cartes correspondant au sommet du talon de défausse par couleur ou par valeur, tandis que des cartes d'action spéciales comme les 2, les 8, les Valets et les Dames noires ajoutent chaos et stratégie. Le premier joueur à vider sa main gagne.

## Objectif

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en jouant des cartes correspondantes et en utilisant les cartes d'action spéciales pour perturber les adversaires.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 7 cartes à chaque joueur (ou 5 pour plus de 4 joueurs). Placez le reste du jeu face cachée comme pioche et retournez la carte du dessus pour commencer le talon de défausse.

## Déroulement du jeu

1. **Jouer une carte** : À votre tour, jouez une carte correspondant au sommet du talon de défausse par couleur ou par valeur.
2. **Piocher** : Si vous ne pouvez pas jouer, piochez une carte dans la pioche. Si la carte piochée est jouable, vous pouvez la jouer immédiatement.
3. **Cartes spéciales - 2** : Jouer un 2 force le joueur suivant à piocher 2 cartes, à moins qu'il ne puisse jouer un autre 2, ce qui cumule la pénalité sur le joueur suivant.
4. **Cartes spéciales - 8** : Jouer un 8 fait passer le tour du joueur suivant.
5. **Cartes spéciales - Valets** : Les Valets sont des jokers et peuvent être joués sur n'importe quelle carte. Le joueur qui pose un Valet déclare la nouvelle couleur.
6. **Cartes spéciales - Dames noires** : La Dame de pique force le joueur suivant à piocher 5 cartes. La Dame de trèfle force le joueur suivant à piocher 7 cartes.
7. **Dernière carte** : Lorsqu'il ne vous reste qu'une carte, vous devez annoncer « Dernière carte ! » ou subir une pénalité de pioche de cartes supplémentaires.

## Décompte des points

---

1. **Vainqueur** : Le premier joueur à jouer toutes ses cartes remporte la manche.
2. **Points de pénalité** : Les joueurs restants marquent des points de pénalité selon les cartes restant en main : cartes numériques à leur valeur faciale, Valet = 20, Dame et Roi = 10, As = 15.
3. **Fin de partie** : Jouez jusqu'à un score cible (ex. : 100) ; le joueur avec le total le plus bas gagne.

## Variantes

---

- **Inversion à l'As** : Jouer un As inverse le sens du jeu.
- **Stop au Roi** : Les Rois agissent comme des cartes stop, mettant fin immédiatement au tour du joueur en cours.
- **Cumul des Dames noires** : Certains groupes permettent de cumuler la pénalité des Dames noires comme pour les 2.

## Conseils et stratégies

---

- Gardez vos Valets pour les moments où vous avez besoin de passer à une couleur dont vous possédez de nombreuses cartes.
- Repérez les couleurs dont vos adversaires manquent et évitez de passer à ces couleurs.
- Pensez à annoncer « Dernière carte ! » pour éviter la pénalité de pioche.

### Conseils et stratégie

---

Conservez vos Valets jokers pour les changements de couleur décisifs. Cumulez les 2 en défense et surveillez le nombre de cartes de vos adversaires pour anticiper vos attaques.

La gestion de vos cartes spéciales est primordiale. Jouer un Valet au mauvais moment gaspille une ressource précieuse, tandis que conserver des 2 vous permet de vous défendre contre les pénalités de pioche entrantes.