

# Cambio

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

**Avere il valore totale di carte più basso quando viene chiamato Cambio.**

## PREPARAZIONE

- Distribuisce 4 carte coperte a ogni giocatore.
- I giocatori sbirciano 2 delle loro carte una volta.
- Posiziona il mazzo rimanente come mazzetto di pesca e volta una carta per iniziare la pila degli scarti.

## PUNTEGGIO

- Le carte numeriche valgono il valore nominale, i Re valgono 0, gli Assi valgono 1.
- Il totale più basso vince; chi chiama riceve +10 di penalità se non è il più basso.

*Consiglio: Memorizza le tue carte presto e usa le abilità di sbirciata per confermare prima di chiamare Cambio.*

## AL TUO TURNO

- Pesca dal mazzetto di pesca o dalla pila degli scarti.
- Scambia con una carta coperta o scarta.
- Usa i poteri speciali delle carte se scarti un 7, 8, 9, 10, F o R.

Cambio è un moderno gioco di carte di memoria in cui i giocatori cercano di avere il valore totale più basso delle carte davanti a loro. I giocatori sbirciano, scambiano e scartano carte cercando di ricordare cosa tengono loro stessi e gli altri.

## Obiettivo

Avere il valore totale di punti più basso tra le tue carte coperte quando qualcuno chiama 'Cambio' per terminare il turno.

## Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 4 carte coperte in fila. I giocatori possono guardare 2 delle loro carte una volta all'inizio.

## Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** nel tuo turno, pesca una carta dal mazzetto di pesca o dalla pila degli scarti.
2. **Fase 2:** decidi se scambiare la carta pescata con una delle tue carte coperte (scartando la carta sostituita) o scartare la carta pescata.
3. **Fase 3:** alcune carte hanno poteri speciali quando vengono scartate: i 7-8 ti permettono di sbirciare la tua carta, i 9-10 ti permettono di sbirciare la carta di un avversario, e i Fanti o le Regine ti permettono di scambiare alla cieca una carta con un altro giocatore.
4. **Fase 4:** quando ritieni di avere il totale più basso, chiama 'Cambio'. Tutti gli altri giocatori hanno un altro turno, poi tutti rivelano le loro carte.

## Punteggio

- Le carte numeriche valgono il valore nominale. I Re valgono 0 punti. Gli Assi valgono 1 punto.
- Il giocatore con il totale più basso vince il turno. Se chi ha chiamato non ha il totale più basso, riceve una penalità di 10 punti extra.

## Varianti

- **Cambio al buio:** i giocatori non possono sbirciare nessuna delle loro carte all'inizio del gioco.
- **Cambio a squadre:** i giocatori formano coppie e combinano i propri totali alla fine di ogni turno.

## Consigli e strategie

---

- Cerca di ricordare le tue carte e le carte che hai visto nelle mani degli avversari.
- Usa le abilità di scambio strategicamente per passare carte di alto valore agli avversari.
- Chiama Cambio presto se hai Re e carte basse per cogliere gli avversari di sorpresa.

## Consigli e strategia

---

Tieni traccia delle tue carte e usa le abilità speciali per scambiare carte alte agli avversari. Chiama Cambio prima che gli altri possano migliorare le proprie mani.

La memoria è fondamentale in Cambio. Tenere traccia di quali carte hai visto e dove si trovano ti dà un vantaggio significativo quando decidi di chiamare.