

Switch

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Essere il primo a giocare tutte le carte abbinando seme o valore sulla pila degli scarti.

PREPARAZIONE

- 2-6 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuisci 7 carte ciascuno (5 per 5+ giocatori). Gira una carta per iniziare la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Il primo a uscire vince. Gli altri segnano punti penalità per le carte rimaste.
- Carte numeriche = valore nominale, Fanti = 20, R/K = 10, Assi = 15.

Consiglio: Conserva i Fanti per quando devi cambiare a un seme in cui hai molte carte.

AL TUO TURNO

- Gioca una carta che corrisponda alla pila degli scarti per seme o valore.
- Pesca una carta se non puoi giocare.
- 2 = il giocatore successivo pesca 2 (accumulabile). 8 = salta il giocatore successivo.
- Fanti = jolly, dichiara nuovo seme. Regine nere = pesca 5 o 7.

Switch è un popolare gioco di scarico strettamente legato a Crazy Eights e UNO. I giocatori si alternano posando carte che corrispondono alla cima della pila degli scarti per seme o valore, mentre carte azione speciali come 2, 8, Fanti e Regine nere aggiungono caos e strategia. Il primo giocatore a svuotare la mano vince.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le carte giocando carte corrispondenti e usando carte azione speciali per ostacolare gli avversari.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** distribuisci 7 carte a ciascun giocatore (oppure 5 per più di 4 giocatori). Posiziona il mazzo rimanente coperto come pila di pesca e gira la carta in cima per iniziare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Giocare una carta:** nel tuo turno, gioca una carta che corrisponda alla cima della pila degli scarti per seme o valore.
2. **Pescare:** se non puoi giocare, pesca una carta dalla pila di pesca. Se la carta pescata è giocabile, puoi giuicarla immediatamente.
3. **Carte speciali - 2:** giocare un 2 costringe il giocatore successivo a pescare 2 carte a meno che non possa giocare un altro 2, accumulando la penalità al giocatore seguente.
4. **Carte speciali - 8:** giocare un 8 salta il turno del giocatore successivo.
5. **Carte speciali - Fanti:** i Fanti sono jolly e possono essere giocati su qualsiasi carta. Il giocatore che gioca un Fante dichiara il nuovo seme.
6. **Carte speciali - Regine nere:** la Regina di Picche costringe il giocatore successivo a pescare 5 carte. La Regina di Fiori costringe il giocatore successivo a pescare 7 carte.
7. **Ultima carta:** quando ti rimane una carta, devi annunciare 'Ultima carta!' altrimenti devi pescare carte come penalità.

Punteggio

1. **Vincitore:** il primo giocatore a giocare tutte le carte vince il round.
2. **Punti penalità:** i giocatori rimanenti segnano punti penalità in base alle carte in mano: carte numeriche al valore nominale, Fanti = 20, Regine e Re = 10, Assi = 15.
3. **Fine partita:** gioca fino a un punteggio obiettivo (es. 100); vince il giocatore con il totale più basso.

Varianti

- **Inversione con Asso:** giocare un Asso inverte la direzione di gioco.
- **Re stop:** i Re fungono da carte stop, terminando immediatamente il turno del giocatore corrente.
- **Accumulo Regine nere:** alcuni gruppi permettono di accumulare le penalità delle Regine nere come per i 2.

Consigli e strategie

- Conserva i Fanti per i momenti in cui hai bisogno di cambiare il seme con uno in cui hai molte carte.
- Tieni traccia di quali semi gli avversari hanno poche carte ed evita di passare a quei semi.
- Ricordati di annunciare 'Ultima carta!' per evitare la penalità di pesca.

Consigli e strategia

Tieni i Fanti jolly per cambi di seme critici. Accumula i 2 difensivamente e tieni traccia del numero di carte degli avversari per scegliere il momento degli attacchi.

Gestire le carte speciali è fondamentale. Giocare un Fante al momento sbagliato spreca una risorsa potente, mentre tenere i 2 permette di difendersi dalle penalità di pesca in arrivo.