

Cambio

2-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Zorg voor de laagste totale kaartwaarde wanneer Cambio wordt geroepen.

OPZET

- Deel 4 kaarten gedekt aan elke speler uit.
- Spelers gluren éénmalig in 2 van hun kaarten.
- Leg het resterende dek als trekstapel neer en draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

SCORE

- Getalkaarten zijn hun nominale waarde, koningen zijn 0, azen zijn 1.
- Laagste totaal wint; roeper krijgt +10 straf als niet laagste.

Tip: Onthoud je kaarten vroeg en gebruik gluurvaardigheden om te bevestigen voordat je Cambio roept.

AAN DE BEURT

- Trek van de trekstapel of aflegstapel.
- Ruil met een gedekte kaart of leg af.
- Gebruik speciale kaartvaardigheden bij het afleggen van een 7, 8, 9, 10, B of V.

Cambio is een modern geheugenkaartspel waarbij spelers proberen de laagste totaalwaarde van kaarten voor zich te hebben. Spelers gluren, ruilen en leggen kaarten af terwijl ze proberen te onthouden wat zij en anderen vasthouden.

Doel

Zorg voor de laagste totale puntwaarde onder je gedekte kaarten wanneer iemand 'Cambio' roept om de ronde te beëindigen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 6 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 4 kaarten gedekt op een rij. Spelers mogen aan het begin éénmalig in 2 van hun kaarten gluren.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Trek op jouw beurt een kaart van de trekstapel of de aflegstapel.
2. **Stap 2:** Beslis of je de getrokken kaart ruilt met een van je gedekte kaarten (de vervangen kaart afleggen) of de getrokken kaart afleggen.
3. **Stap 3:** Sommige kaarten hebben speciale krachten bij afleggen: 7-8 laat je in een eigen kaart gluren, 9-10 laat je in een kaart van een tegenstander gluren, en boeren of vrouwen laten je blind een kaart ruilen met een andere speler.
4. **Stap 4:** Als je denkt de laagste totaalwaarde te hebben, roep je 'Cambio.' Alle andere spelers krijgen nog één beurt, daarna onthult iedereen zijn kaarten.

Scoren

- Getalkaarten zijn hun nominale waarde waard. Koningen zijn 0 punten waard. Azen zijn 1 punt waard.
- De speler met de laagste totaalwaarde wint de ronde. Als de roeper niet de laagste totaalwaarde heeft, ontvangt hij 10 strafpunten extra.

Varianten

- **Blind Cambio:** Spelers mogen aan het begin van het spel in geen van hun kaarten gluren.
- **Team Cambio:** Spelers vormen koppels van twee en combineren hun totalen aan het einde van elke ronde.

Tips en strategieën

- Probeer je eigen kaarten te onthouden en de kaarten die je hebt gezien in handen van tegenstanders.
- Gebruik ruilvaardigheden strategisch om hoge kaarten door te schuiven naar tegenstanders.
- Roep Cambio vroeg als je koningen en lage kaarten hebt om tegenstanders te verrassen.

Tips & strategie

Houd je eigen kaarten bij en gebruik speciale vaardigheden om hoge kaarten door te sturen naar tegenstanders. Roep Cambio voordat anderen hun handen kunnen verbeteren.

Geheugen is de sleutel bij Cambio. Bijhouden welke kaarten je hebt gezien en waar ze zich bevinden, geeft je een groot voordeel bij het beslissen om te roepen.