

# Switch

2-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Wees de eerste die al zijn kaarten kwijt is door op kleur of waarde te passen op de aflegstapel.

## OPZET

- 2-6 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 7 kaarten per speler (5 voor 5+ spelers). Draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

## SCORE

- De eerste die leeg is, wint. Anderen scoren strafpunten voor resterende kaarten.
- Getalkaarten = nominale waarde, boeren = 20, V/H = 10, azen = 15.

*Tip: Bewaar boeren voor wanneer je moet wisselen naar een kleur waarvan je veel kaarten hebt.*

## AAN DE BEURT

- Speel een kaart die overeenkomt met de aflegstapel op kleur of waarde.
- Trek één kaart als je niet kunt spelen.
- 2en = volgende speler trekt 2 (stapelbaar). 8en = volgende speler overgeslagen.
- Boeren = joker, bepaal nieuwe kleur. Zwarte vrouwen = trek 5 of 7.

Switch is een populair aflegkaartspel dat nauw verwant is aan Crazy Eights en UNO. Spelers spelen om beurten kaarten die overeenkomen met de bovenkant van de aflegstapel op kleur of waarde, terwijl speciale actiekaarten zoals 2en, 8en, boeren en zwarte vrouwen chaos en strategie toevoegen. De eerste speler die zijn hand leeg heeft, wint.

## Doel

Wees de eerste speler die van al zijn kaarten af komt door overeenkomende kaarten te spelen en speciale actiekaarten te gebruiken om tegenstanders te verstoren.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 6 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel 7 kaarten aan elke speler (of 5 voor meer dan 4 spelers). Leg het resterende dek gesloten neer als trekstapel en draai de bovenste kaart om als beginkaart van de aflegstapel.

## Spelverloop

1. **Een kaart spelen:** Speel op jouw beurt een kaart die overeenkomt met de bovenkant van de aflegstapel op kleur of waarde.
2. **Trekken:** Als je niet kunt spelen, trek dan één kaart van de trekstapel. Als de getrokken kaart speelbaar is, mag je hem direct spelen.
3. **Speciale kaarten - 2en:** Een 2 spelen verplicht de volgende speler 2 kaarten te trekken, tenzij die ook een 2 kan spelen, waarmee de straf doorschuift naar de volgende speler.
4. **Speciale kaarten - 8en:** Een 8 spelen slaat de beurt van de volgende speler over.
5. **Speciale kaarten - Boeren:** Boeren zijn jokers en kunnen op alles worden gespeeld. De speler die een boer speelt, bepaalt de nieuwe kleur.
6. **Speciale kaarten - Zwarte vrouwen:** De schoppenvrouw verplicht de volgende speler 5 kaarten te trekken. De klavervrouw verplicht de volgende speler 7 kaarten te trekken.
7. **Laatste kaart:** Wanneer je nog maar één kaart hebt, moet je 'Laatste kaart!' aankondigen, anders moet je extra kaarten trekken als straf.

## Scoren

---

1. **Winnaar:** De eerste speler die al zijn kaarten speelt, wint de ronde.
2. **Strafpunten:** Overige spelers scoren strafpunten op basis van de kaarten die ze in de hand houden: getalkaarten op nominale waarde, boeren = 20, vrouwen en heren = 10, azen = 15.
3. **Speleinde:** Speel tot een doelpuntenaantal (bijv. 100); de speler met het laagste totaal wint.

## Varianten

---

- **Aas-omkeer:** Een aas spelen keert de speelrichting om.
- **Heer-stop:** Heren fungeren als stopkaarten en beëindigen direct de beurt van de huidige speler.
- **Zwarte vrouwen stapelen:** Sommige groepen staan het stapelen van de straf van zwarte vrouwen toe, vergelijkbaar met 2en.

## Tips en strategieën

---

- Bewaar je boeren voor momenten waarop je de kleur moet wijzigen naar een kleur waarvan je veel kaarten hebt.
- Houd bij in welke kleuren tegenstanders laag zitten en vermijd het wisselen naar die kleuren.
- Vergeet niet 'Laatste kaart!' te roepen om de straftek te vermijden.

### Tips & strategie

---

Houd je jokerboeren voor kritieke kleurwissels. Stapel 2en defensief en houd het kaartenantal van tegenstanders bij om je aanvallen te timen.

Het beheren van je speciale kaarten is cruciaal. Een boer op het verkeerde moment spelen verspilt een krachtige troef, terwijl 2en bewaren je laat verdedigen tegen inkomende trekstraffen.