

Cambio

2-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Ter o menor valor total de cartas quando Cambio for declarado.

PREPARAÇÃO

- Distribua 4 cartas viradas para baixo para cada jogador.
- Os jogadores espiam 2 de suas cartas uma vez.
- Coloque o baralho restante como pilha de compra e vire uma carta para iniciar a pilha de descarte.

PONTUAÇÃO

- Cartas numéricas valem o valor de face, Reis valem 0, Ases valem 1.
- Menor total vence; quem declarou recebe +10 de penalidade se não tiver o menor.

Dica: Memorize suas cartas cedo e use habilidades de espiar para confirmar antes de declarar Cambio.

NA SUA VEZ

- Compre da pilha de compra ou de descarte.
- Troque com uma carta virada para baixo ou descarte.
- Use poderes especiais das cartas ao descartar 7, 8, 9, 10, V ou Q.

Cambio é um jogo de cartas moderno baseado em memória onde os jogadores tentam ter o menor valor total de cartas à sua frente. Os jogadores espiam, trocam e descartam cartas enquanto tentam lembrar o que eles e os outros têm.

Objetivo

Ter o menor valor total de pontos entre suas cartas viradas para baixo quando alguém declarar 'Cambio' para encerrar a rodada.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 6 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 4 cartas viradas para baixo em uma fileira. Os jogadores podem olhar 2 de suas cartas uma vez no início.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** Na sua vez, compre uma carta da pilha de compra ou da pilha de descarte.
2. **Passo 2:** Decida trocar a carta comprada por uma de suas cartas viradas para baixo (descartando a carta substituída) ou descartar a carta comprada.
3. **Passo 3:** Algumas cartas têm poderes especiais quando descartadas: 7-8 permitem espiar sua própria carta, 9-10 permitem espiar a carta de um adversário, e Valetes ou Rainhas permitem trocar uma carta às cegas com outro jogador.
4. **Passo 4:** Quando você acreditar que tem o menor total, declare 'Cambio'. Todos os outros jogadores têm mais uma vez, e então todos revelam suas cartas.

Pontuação

- Cartas numéricas valem o valor de face. Reis valem 0 pontos. Ases valem 1 ponto.
- O jogador com o menor total vence a rodada. Se quem declarou Cambio não tiver o menor total, recebe uma penalidade de 10 pontos extras.

Variações

- **Cambio às Cegas:** Os jogadores não podem espiar nenhuma de suas cartas no início do jogo.
- **Cambio em Equipe:** Os jogadores formam equipes de dois e combinam seus totais no final de cada rodada.

Dicas e Estratégias

- Tente lembrar suas próprias cartas e as cartas que você viu nas mãos dos adversários.
- Use as habilidades de troca estrategicamente para passar cartas de valor alto para os adversários.
- Declare Cambio cedo se tiver Reis e cartas baixas para pegar os adversários desprevenidos.

Dicas e estratégia

Acompanhe suas próprias cartas e use habilidades especiais para trocar cartas altas com os adversários. Declare Cambio antes que os outros melhorem suas mãos.

A memória é fundamental no Cambio. Acompanhar quais cartas você viu e onde elas estão dá uma vantagem significativa na hora de decidir declarar.