

Switch

2-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Ser o primeiro a jogar todas as suas cartas combinando naipe ou valor na pilha de descarte.

PREPARAÇÃO

- 2-6 jogadores com um baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua 7 cartas cada (5 para 5+ jogadores). Vire uma carta para iniciar a pilha de descarte.

PONTUAÇÃO

- O primeiro a sair vence. Os outros recebem pontos de penalidade pelas cartas restantes.
- Cartas numéricas = valor de face, Valetes = 20, D/R = 10, Ases = 15.

Dica: Guarde os Valetes para quando precisar mudar para um naipe do qual você tem muitas cartas.

NA SUA VEZ

- Jogue uma carta que combine com a pilha de descarte por naipe ou valor.
- Compre uma carta se não puder jogar.
- 2s = próximo jogador compra 2 (acumulável). 8s = pula o próximo jogador.
- Valetes = coringa, declare o novo naipe. Damas pretas = compre 5 ou 7.

Switch é um popular jogo de descarte intimamente relacionado ao Crazy Eights e ao UNO. Os jogadores se revezam jogando cartas que combinam com o topo da pilha de descarte por naipe ou valor, enquanto cartas de ação especiais como 2s, 8s, Valetes e Damas pretas adicionam caos e estratégia. O primeiro jogador a esvaziar a mão vence.

Objetivo

Ser o primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas jogando cartas correspondentes e usando cartas de ação especiais para atrapalhar os adversários.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 6 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua 7 cartas para cada jogador (ou 5 para mais de 4 jogadores). Coloque o baralho restante virado para baixo como monte de compra e vire a carta do topo para iniciar a pilha de descarte.

Jogabilidade

1. **Jogar uma carta:** Na sua vez, jogue uma carta que combine com o topo da pilha de descarte por naipe ou valor.
2. **Comprar:** Se não puder jogar, compre uma carta do monte. Se a carta comprada puder ser jogada, você pode jogá-la imediatamente.
3. **Cartas especiais - 2s:** Jogar um 2 obriga o próximo jogador a comprar 2 cartas, a menos que ele jogue outro 2, acumulando a penalidade para o próximo.
4. **Cartas especiais - 8s:** Jogar um 8 pula a vez do próximo jogador.
5. **Cartas especiais - Valetes:** Valetes são coringas e podem ser jogados sobre qualquer carta. O jogador que jogar um Valete declara o novo naipe.
6. **Cartas especiais - Damas pretas:** A Dama de Espadas obriga o próximo jogador a comprar 5 cartas. A Dama de Paus obriga o próximo a comprar 7 cartas.
7. **Última carta:** Quando você tiver apenas uma carta, deve anunciar 'Última carta!' ou sofrer a penalidade de comprar cartas extras.

Pontuação

1. **Vencedor:** O primeiro jogador a jogar todas as suas cartas vence a rodada.
2. **Pontos de penalidade:** Os jogadores restantes recebem pontos de penalidade pelas cartas que sobraram: cartas numéricas pelo valor de face, Valetes = 20, Damas e Reis = 10, Ases = 15.
3. **Fim do jogo:** Jogue até uma pontuação alvo (ex: 100); o jogador com o menor total vence.

Variantes

- **Reversão do Ás:** Jogar um Ás inverte a direção do jogo.
- **Rei bloqueio:** Reis funcionam como cartas de bloqueio, encerrando imediatamente a vez do jogador atual.
- **Acumular Damas pretas:** Alguns grupos permitem acumular a penalidade das Damas pretas de forma similar aos 2s.

Dicas e Estratégias

- Guarde seus Valetes para momentos em que precisa mudar para um naipe do qual você tem muitas cartas.
- Fique atento aos naipes que os adversários têm poucas cartas e evite mudar para esses naipes.
- Lembre-se de gritar 'Última carta!' para evitar a penalidade de compra.

Dicas e estratégia

Segure seus Valetes coringas para mudanças de naipe críticas. Acumule 2s defensivamente e acompanhe a contagem de cartas dos adversários para cronometrar seus ataques.

Gerenciar suas cartas especiais é a chave. Jogar um Valete na hora errada desperdiça um recurso poderoso, enquanto segurar 2s permite se defender contra penalidades de compra.