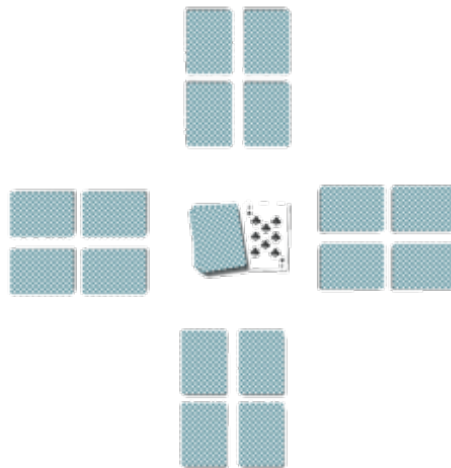


# Cambio!



## Spielregeln:

*(für mind. 2, aber auch mehr als 4 Spielende)*

### 1. Aufbau:

Jede Person hat zu Beginn jeweils 4 Karten vor sich zu liegen (siehe Bild). In der Mitte liegt der Ziehstapel. Neben dem Ziehstapel liegt der Ablagestapel. Jede Person spielt nur mit einer Hand!

### 2. Ablauf:

Zuerst schauen sich alle Spielende die ihre untersten beiden Karten an und versuchen sich diese über den weiteren Spielverlauf zu merken. Diese dürfen danach nicht mehr einfach so angeschaut werden. Anschließend dreht eine Person (im späteren Verlauf die Gewinner\*in der letzten Spielrunde) eine Karte um. Damit wird der Spielstart eingeläutet.

Jede Person ist nacheinander dran und hat bestimmte Handlungsoptionen. Den ersten Zug startet die Person, die die erste Karte umgedreht hat.

### **Handlungsoptionen:**

- Karte entweder vom Ablagestapel oder Ziehstapel ziehen (Pflicht bis „Cambio“ gesagt wurde)
- Die Karte kann anschließend
  - (a) mit einer eigenen Karte ausgetauscht werden, wobei die ausgetauschte Karte von der Person weg aufgedeckt auf den Ablagestapel gelegt wird oder
  - (b) direkt gespielt werden (nur wenn sie vom Ziehstapel kommt!), um einen Effekt auszulösen (für Effekte der Karten siehe unten)
  - (c) Hat eine Person keine Karte mehr und zieht eine Karte, darf sie nicht gespielt werden, sondern muss vor die Person verdeckt abgelegt werden.
- Karten „klatschen“ (jederzeit möglich):  
Wenn du eine Karte hast, die auch auf dem Ablagestapel liegt, kannst du diese Karte von dir weg aufdecken und auf den Ablagestapel legen (z.B. eine Herz 7 auf eine Pik 7). Das nennt sich Karten „klatschen“. Am besten tust du das so schnell wie möglich. Denn alle anderen

können auch die gleiche Karten ablegen. Nur die erste Person, die eine passende Karte erfolgreich auf den Ablagestapel gelegt hat, darf weitere Karten der gleichen Zahl bzw. Art (z.B. auch Bube auf Bube) ablegen. Die anderen müssen ihre jeweilige Karte an den gleichen Ort zurücklegen. Wenn du dir gemerkt hast, wo bei anderen Spielenden Karten mit gleichen Zahlenwerten liegen, kannst du sie auch klatschen.

Die Möglichkeit des Klatschens kann auch dazu führen, dass zwei oder mehr Personen gleichzeitig eine Karte zuerst erwischen wollen. Dafür gibt es folgende Regelvorschläge:

1. Karten dürfen nicht einfach einer anderen Person über der Tischfläche bzw. in der Luft entrissen werden
2. auf der Tischfläche gilt eine 5 Sekunden-Verteidigungsregel. Die Person, die zuerst die (vermutlich noch verdeckte) Karte berührt hat und für 5 Sekunden auf der Tischfläche erfolgreich vor dem Wegziehen verteidigt hat, erhält das Recht die Karte auszuspielen. Bitte achtet beim Spielen darauf, dass Karten nicht dabei beschädigt oder gar zerstört werden!
3. Können sich Spielende nicht entscheiden, wer zuerst auf der jeweiligen Karte war und Anrecht auf die 5-Sekunden-Regel hat, dann wird durch Schere-Stein-Papier ermittelt, wer die Karte klatschen darf.

Klatschen lohnt sich! Klatscht du eine eigene Karte, hast du dadurch eine Karte weniger. Klatscht du sogar eine Karte einer anderen Person, kannst (bzw. musst) du eine Karte von dir der anderen Person geben. Hast du gar keine Karten mehr, gibst du der Person stattdessen eine Karte vom Ziehstapel.

- Joker hauen (jederzeit, wenn ein Joker durch Ablegen erscheint): Erscheint ein Joker durch Ablegen (nicht bei fehlerhaftem Ablegen!), erhält die Person den Joker, die zuerst auf die Karte mit der Handfläche draufgehauen hat. Ist unklar, wer zuerst war, wird Schere-Stein-Papier gespielt. Der Joker vom Ablagestapel wird anschließend von der ersten Person (bzw. die Schere-Stein-Papier gewonnen hat) dann mit einer eigenen Karte ausgetauscht.
- „Cambio!“ rufen, um das Ende des Spiels einzuläuten (erst möglich nachdem alle Spielenden 1x einen eigenen Zug abgeschlossen haben). Das Spiel geht dann noch eine Runde lang. Die Karten der Person, die Cambio gerufen hat, sind ab dann immun gegen Aktionen und für alle Spielenden unantastbar.
- Passen (erst nachdem bereits „Cambio“ gesagt wurde): Mit zweimal Klopfen auf dem Tisch kann eine Person signalisieren, dass sie keinen Zug machen möchte. Die nächste Person ist dann am Zug.

### **3. Strafen bei Fehlern**

Macht eine Person einen Fehler, muss sie eine Strafkarte mittig neben den eigenen anderen Karten am Ende (!) des aktiven Spielzugs legen. Strafen können auch strategisch beabsichtigt sein, um z.B. 5 Bilder sammeln zu können (vorteilhaft weil: siehe Punkteverteilung). Strafkarten gibt es, wenn

- z.B.:
- falsch geklatscht wurde (z.B. eine Bube geklatscht, obwohl auf dem Ablagestapel eine 7 liegt)
  - auf den Ablagestapel gehauen wurde, obwohl kein Joker dort liegt
  - eine eigene Karte angesehen wurde, die nicht angesehen werden durfte

#### 4. Ziel des Spiels:

So wenig Punkte wie möglich erreichen. Weniger Karten in einer Spielrunde erreicht zu haben, bedeutet nicht automatisch weniger Punkte erreicht zu haben (siehe Punkteverteilung). Nachdem eine Spielrunde vorbei ist (nachdem Cambio gesagt wurde und die Spielrunde endet), werden die Punkte aufgeschrieben. Wer am Ende aller Spielrunden am wenigsten Punkte hat, die Person hat gewonnen.

#### 5. Punkteverteilung und Effekte

Karte	Effekt	Punkte
7	Eigene Karte ansehen	7
8	Eigene Karte ansehen	8
9	Fremde Karte ansehen	9
10	Fremde Karte ansehen	10
Bube	2 Karten miteinander verdeckt tauschen	11
Dame	2 Karten miteinander verdeckt tauschen	12
schwarzer König	2 Karten ansehen und 2 Karten miteinander verdeckt tauschen	13
roter König	-	0
Ass	-	1
Joker	-	-1

Besonderheiten:

- 4 Bilder (z.B. Bube, Bube, Dame, Joker): entspricht insgesamt einem Punktwert von -1
- 5 Bilder: entspricht insgesamt einem Punktwert von -2
- „21 equals zero“: 21 Punkte im Spiel haben den gleichen Punktwert wie 0
- „more is always better“: Bei gleichem Punktwert gewinnt die Person mit mehr Karten.
- „mit is shit“: Bei gleichem Punktwert gewinnt immer die Person, die nicht Cambio gesagt hat