



Cambio – Das Original

Für 2 - 8 Spielende. Ab 10 Jahren.

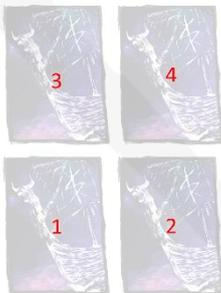
Cambio ist ein Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit, Gedächtnis, Strategie & Glück geht.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es Karten loszuwerden oder sie mit niedrigeren Kartenwerten auszutauschen, um am Ende der Runde, in der Cambio gerufen wird, die wenigsten Punkte unter seinen Tischkarten zu haben.

Spielaufbau

- I. Mischt alle 76 Karten. Der jüngste Spieler beginnt als Geber.
- II. Der Geber teilt verdeckt vier Karten an jeden Spieler aus. Diese werden in 2 Reihen mit je 2 Karten vor einem angeordnet. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel in die Mitte (für alle gut erreichbar) platziert.
- III. Jeder Spieler darf sich seine eigenen 2 unteren Karten ansehen und sie sich einprägen, bevor er sie verdeckt auf die gleiche Stelle zurück auf den Tisch legt.
- IV. Der Geber beginnt mit dem ersten Zug. Eigene Karten dürfen ab jetzt nicht mehr ohne Aktionskarten angeschaut werden!
- V. Nach jeder Runde wechselt die Position des Gebers im Uhrzeigersinn.



Positionen der eigenen Karten



Ablagestapel



Hauptstapel



Spielaufbau für 8 Spielende

Spielablauf

Um deinen Zug zu beginnen, ziehe eine Karte vom Hauptstapel oder vom Ablagestapel, solange der Ablagestapel nicht „eingefroren“ ist (siehe Sonderregeln), und schaue sie dir an.

Nachdem du dir deine neue Karte angesehen und gemerkt hast, kannst du sie entweder direkt auf den Ablagestapel legen oder eine deiner Tischkarten verdeckt durch die neue Karte ersetzen, während die ausgetauschte Karte schnell und für alle sichtbar auf den Ablagestapel geworfen wird.

Die neue Karte muss dieselbe Position wie die vorherige Karte einnehmen, da die Positionen der Tischkarten festgelegt sind. Die Spieler dürfen die Positionen der Tischkarten nur mit Tauschaktionen ändern.

Sobald die ausgetauschte Karte auf dem Ablagestapel landet, darf jeder in der Runde (auch du) eine identische Karte darauf werfen. Wenn z. B. eine 7 abgeworfen wird, hat jeder Spieler die Chance, eine beliebige andere 7 auf den Ablagestapel zu werfen, die er von allen Tischkarten (auch anderer Spieler) kennt. Schnelligkeit ist hier entscheidend (siehe Sonderregeln)!

Identische Karten basieren auf ihrem Runenzeichen, nicht auf ihrem Punktwert.



Hast du eine identische Rune reingeworfen, hast du nun eine Tischkarte weniger. War es die Karte eines anderen Spielers, die du reingeworfen hast, darfst du ihm nun eine deiner Tischkarten geben (immer verdeckt) und hast somit eine Karte weniger.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Die Runde geht solange weiter, bis entweder **Cambio** gerufen wird oder ein Spieler keine Karten mehr vor sich liegen hat.

Aktionskarten

Aktionen müssen immer ausgeführt werden, wenn eine Aktionskarte vom Nachziehstapel gezogen und direkt, ohne sie mit einer eigenen Tischkarte auszutauschen, wieder auf den Ablagestapel gelegt wird.



Eigene Karte anschauen
Wert $\hat{=}$ 10 Punkte

Wenn du diese Karte ziehst und sofort wieder ablegst, darfst du eine deiner eigenen Karten anschauen.



Fremde Karte anschauen
Wert $\hat{=}$ 10 Punkte

Wenn du diese Karte ziehst und sofort wieder ablegst, darfst du die Karte eines anderen Mitspielers anschauen.



Tauschen Karte
Wert $\hat{=}$ 10 Punkte

Wenn du diese Karte ziehst und sofort wieder ablegst, darfst du 2 beliebige Karten verdeckt miteinander tauschen (Eigene mit Fremder oder Fremde mit Fremder). Die Position zwei eigener Karten darf nicht getauscht werden.



Roter König
Wert $\hat{=}$ -2 Punkte

Wenn du einen König ziehst und ihn sofort wieder ablegst, darfst du 2 Aktionen ausführen (eine beliebige Kombination aus eigene bzw. fremde Karte Anschauen oder Tauschen).



Blauer König
Wert $\hat{=}$ 13 Punkte

Wenn du diese Karte ziehst und sofort wieder ablegst, musst du bei jedem Spieler (außer dir) eine Karte auswählen. Die ausgewählten Karten müssen gleichzeitig für 3 Sekunden und für jeden gut sichtbar gezeigt werden.



Energie Karte
Wert $\hat{=}$ 10 Punkte



Zahlen Karten
Wert $\hat{=}$ Wert der Zahlen auf der jeweiligen Karte

Diese Karten besitzen in diesem Spiel keine Aktion.

Sonderregeln

Es gibt ein paar Sonderregeln damit das Spiel spannender wird.

Eingefrorener Hauptstapel

Wenn eine Karte abgeworfen wird und ein Spieler eine identische Karte darauf wirft, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, wird der Ablagestapel „eingefroren“ und der nächste Spieler kann seinen Zug nur vom Hauptstapel beginnen.



Schnelligkeit

Der Spieler, der als erstes eine identische Rune oben auf den Ablagestapel legt, ist der einzige Spieler, der nun alle ihm bekannten identischen Runen ablegen darf. Es gibt keine Begrenzung der Anzahl. Beachtet nochmals, dass es hierbei ausschließlich um die Rune geht. Das bedeutet, die Königs-Runen dürfen aufeinandergelegt werden!

Strafkarten

Wenn du deine eigene oder die Tischkarte eines anderen Spielers falsch ablegst (die Rune war nicht identisch mit dem Ablagestapel oder du warst zu langsam), musst du deine Karte wieder zurücknehmen und zusätzlich eine Strafkarte vom Hauptstapel ziehen ohne sie anzusehen und sie verdeckt an einen beliebigen Ort neben deine Tischkarten legen.

Im Duell: Für nicht aufgedeckte oder nur angefasste Karten gibt es keine Strafkarten. Aber jeder vermutet nun welche Rune sich unter dieser Tischkarte verbirgt... ..außer du bluffst.

Auch wenn du eine eigene Karte während des Spiels anguckst, ohne dafür eine Aktionskarte zu haben, musst du eine Strafkarte ziehen.

Rundenende

Die Runde kann auf 2 Arten enden:

- I. Sobald ein Spieler keine Tischkarten mehr hat, endet die Runde sofort.
- II. Ein Spieler pro Runde kann anstatt eine neue Karte zu ziehen **Cambio** rufen, wenn er glaubt, dass er die wenigsten Punkte (maximal 5 oder weniger) unter allen Spielern hat. Damit sind seine Karten „eingefroren“, niemand darf sie mehr tauschen, anschauen oder reinwerfen. Jeder der anderen Spieler hat dann nur noch einen weiteren Zug, bevor die Runde endet.

Punkte

Am Ende der Runde drehen die Spieler ihre Tischkarten um und addieren die auf den Kartenecken angegebene Punktezahl. Verrechnet die Rundenpunkte auf einem Notizblock.

Wenn ein Spieler **Cambio** gerufen hat und tatsächlich die wenigsten Punkte hatte, werden ihm als Belohnung zusätzlich 5 Punkte abgezogen. Hatte er nicht die wenigsten Punkte, werden ihm 5 Punkte dazu addiert.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler über mehrere Runden hinweg insgesamt 50 Punkte erreicht hat. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

Weitere Informationen

Weitere Informationen und lustige Erklärvideos findet ihr auf [YouTube](#), [Instagram](#) & [TikTok](#).

Für Feedback oder Fragen zu den Spielregeln steht euch unser [Forum](#) zur Verfügung. Hier versuchen wir einen offenen Dialog mit euch zu schaffen, um uns stetig weiter zu verbessern. Schaut doch mal vorbei!