

CABO – Spielregeln

Ziel: Eine Runde gewinnt, wer am Ende der Runde die kleinste Summe in seiner Auslage hat.

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält 4 Karten, die er verdeckt nebeneinander vor sich ablegt. Die übrigen Karten werden als *verdeckter Nachziehstapel* bereit gelegt und davon eine daneben als *offener Ablagestapel*. Dann schaut man sich 2 eigene Karten an. Ab jetzt dürfen die Karten nicht mehr angeschaut und ihre Anordnung nicht mehr verändert werden. In der ersten Runde wird der Startspieler zufällig bestimmt. In den folgenden Runden beginnt der Gewinner der vorhergehenden Runde. Bei Gleichstand beginnt, wer den niedrigsten Gesamtpunktestand hat.

Ablauf: Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, wählt 1 von 3 Möglichkeiten:

1. **Die oberste Karte von der Ablage nehmen** und 1 eigene Karte (oder gleiche Karten, s. u.) durch die gezogene Karte ersetzen.
2. **Eine Karte vom Nachziehstapel ziehen**, anschauen, und **(a)** 1 eigene Karte (oder gleiche Karten) durch die gezogene Karte ersetzen; oder **(b)** die Karte abwerfen; oder **(c)** die Kartenaktion, falls vorhanden, nutzen.
3. **Cabo ansagen.** Glaubt ein Spieler, dass er die niedrigste Summe an Kartenwerten hat, sagt er *Cabo* an (er zieht dann keine Karte). Alle anderen Spieler kommen noch einmal an die Reihe. Dann endet die Runde.

Hinweis: Ist der Nachziehstapel leer, wird die Ablage gemischt (zuerst die oberste Karte als neue Ablage bereitlegen) und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Gleiche Karten: 2, 3 oder 4 Karten mit gleichem Wert kann man durch 1 Karte vom Nachziehstapel bzw. der Ablage ersetzen. Dazu deckt man die gleichen Karten auf und wirft sie dann ab (man hat danach nur noch 3, 2 oder sogar nur 1 Karte in der Auslage).

Achtung: Sind die Karten nicht gleich, muss man sie wieder verdecken und die gezogene Karte abwerfen. Der Zug ist beendet.

Die Kartenaktionen: **Peek:** Schau 1 eigene Karte an; **Spy:** Schau 1 Karte eines anderen Spielers an; **Swap:** Tausche 1 deiner Karten mit der eines anderen Spielers (Karten nicht anschauen!). Man darf auf die Kartenaktion verzichten. Die Aktion kann man **nur** dann nutzen, wenn die Karte vom Nachziehstapel gezogen wird.

Punkte: Am Rundenende werden alle Karten aufgedeckt und die Kartenwerte jedes Spielers addiert.

- Wer die **kleinste Summe** hat, gewinnt die Runde und erhält **0 Punkte**.
- **Alle anderen** Spieler erhalten ihre Summe als Punkte.
- Hat man **Cabo angesagt**, aber nicht die kleinste Summe, erhält man 5 Punkte zusätzlich.
- Bei **Gleichstand** gewinnt der *Cabo*-Ansager und er erhält **0 Punkte**. Ist der *Cabo*-Ansager nicht am Gleichstand beteiligt, erhalten alle Spieler mit der kleinsten Summe **0 Punkte**. Die Punkte werden notiert.

Kamikaze: Beendet man eine Runde mit zwei 12en und beiden 13en erhält man 0 Punkte und alle anderen Spieler erhalten 50 Punkte.

Genau 100: Erreicht ein Spieler am Ende einer Runde einen Gesamtpunktestand von genau 100 Punkten, dann wird dessen Gesamtpunktestand auf 50 Punkte reduziert.

Spielende: Erreicht ein Spieler 101 Punkte oder mehr, endet das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Gesamtpunkten gewinnt.