

## **CABO - Regeln**

von Melissa Limes

für 2-8 Spieler ab 7 Jahren, je nach Rundenzahl 5-30 Minuten

### **Kurzbeschreibung:**

Ziel ist es, am Ende des Spieles die wenigsten Punkte auf der Hand zu haben. Das ist gar nicht so einfach, denn man weiß zum Teil gar nicht, welche Karten man auf der Hand hält.

### **Vorbereitung:**

1. Jeder Spieler erhält vier Karten und legt sie unangesehen und verdeckt nebeneinander vor sich auf den Tisch. Dies ist die eigene Auslage oder die eigene Hand.
2. Der Rest der Karten kommt verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte des Tisches.
3. Eine Karte wird vom Nachziehstapel gezogen und aufgedeckt neben den Nachziehstapel gelegt: Sie markiert den Anfang des Ablagestapels.
4. Nun darf sich jeder Spieler einmalig zwei seiner vier vor ihm ausliegenden Karten ansehen. Im weiteren Verlauf des Spieles dürfen die Karten nicht mehr angesehen werden, außer eine Aktionskarte erlaubt dies. Auch die Lage der Karten darf danach nicht mehr verändert werden
5. Ein Startspieler wird bestimmt und los geht's! (Der Gewinner dieses Spieles ist der Startspieler des nächsten Spieles, der Verlierer muss die Karten mischen und austeilen).

### **Spiel:**

Gespielt wird nacheinander im Uhrzeigersinn. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er eine von drei Optionen wählen:

1. Die oberste Karte des Ablagestapels nehmen und durch eine Karte der eigenen Auslage ersetzen, bzw. gegebenenfalls auch durch mehrere passende Karten im Duett, Triplet oder Quartett (Erklärung zum Tauschvorgang siehe unten).
2. Die oberste Karte des Nachziehstapels ziehen, sie ansehen und dann entweder
  1. direkt auf den Ablagestapel werfen oder
  2. mit einer Karte der eigenen Auslage ersetzen und die nicht mehr gebrauchte Karte auf den Ablagestapel werfen oder,
  3. wenn es sich um eine Aktionskarte handelt, die Aktion ausführen und die Karte auf den Ablagestapel werfen (Erklärung zu Aktionskarten siehe unten).
3. "Cabo" ansagen.

### **Duett, Triplet, Quartett:**

Ein Spieler kann in seinem Zug 2, 3 oder 4 Karten desselben Wertes in der eigenen Auslage gegen nur eine Karte des Nachziehstapels oder Ablagestapels tauschen und damit den Wert der eigenen Auslage unter Umständen stark reduzieren. Die wegzutauschenden Duett-, Triplet- oder Quartett-Karten werden allen Mitspielern gezeigt und auf den Ablagestapel gelegt. Sollte sich der Spieler bei auch nur einer Karte geirrt haben, kommen die vermeintlichen Tauschkarten wieder zurück auf ihren Stamplatz in der eigenen Auslage und die gezogene Karte kommt auf den Ablagestapel. Der Spieler hat damit einen Zug verloren.

Beispiel: Wenn Du eine 5 in der Auslage hast und eine weitere 5 ziehst, dann kannst Du die gezogene 5 in Deine eigene Auslage legen und dafür eine andere Karte der eigenen Auslage auf den Ablagestapel werfen. In Deinem nächsten Zug können beide 5er gegen eine einzige Karte des Nachziehstapels oder Ablagestapels weggetauscht werden, d.h., Du ziehst im nächsten Zug eine

Karte, zeigst allen Mitspielern Deine beiden 5er aus Deiner Auslage, legst die beiden 5er auf den Ablagestapel und die gezogene Karte in Deine eigene Auslage. Richtig! Jetzt hast Du nur noch 3 Karten in der eigenen Auslage.

#### **Aktionskarten:**

1. Peek: Der Spieler darf sich genau eine Karte der eigenen Auslage ansehen.
2. Spy: Der Spieler darf sich genau eine Karte in der Auslage eines anderen Spielers ansehen.
3. Swap: Der Spieler darf genau eine Karte der eigenen Auslage mit genau einer Karte der Auslage eines anderen Spielers tauschen, aber dabei keine der beiden Karten ansehen.

Vom Nachziehstapel gezogene Aktionskarten können entweder

a) sofort nach dem Ziehen (und nur dann!) ausgeführt und danach auf den Ablagestapel gelegt werden oder

b) wie ganz normale Punktekarten (ohne Ausführen der Aktion) in die eigene Auslage oder direkt auf den Ablagestapel gelegt werden.

Vom Ablagestapel gezogene Karten oder sich in der Auslage befindliche Karten können nur als Punktekarten nie jedoch als Aktionskarten verwendet werden.

#### **Cabo:**

Wenn ein Spieler glaubt, dass sich in seiner Auslage am wenigsten Punkte befinden - im Vergleich zu den einzelnen Auslagen aller anderen Spieler - , kann er seinen Zug dazu benutzen, "Cabo" anzusagen. Der Spieler darf dann in seinem Zug keine Karten mehr ziehen oder ablegen. Nachdem ein Spieler Cabo angesagt hat, sind alle anderen Spieler noch genau einmal am Zug, danach endet das Spiel.

#### **Schlusswertung:**

Am Ende des Spieles deckt jeder Spieler seine Auslage auf und addiert deren Kartenpunktwerte. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt und verbucht 0 Punkte. Alle anderen Spieler notieren sich auf einem Blatt Papier die addierten Punktwerte ihrer Auslage als Minuspunkte.

Wenn derjenige Spieler, der Cabo angesagt hat, nicht die wenigsten Punkte in der Spieler-Runde hat, bekommt er 5 Strafpunkte (oder nach Vereinbarung vor dem Spiel auch gerne mehr) zusätzlich zu seinen Auslage-Minuspunkten. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Cabo-Ansager. Falls 2 oder mehr Spieler, die beide nicht Cabo angesagt haben, die wenigsten Punkte haben, gewinnen beide und verbuchen beide 0 Punkte.

#### **Kamikaze-Sonderregel:**

Hat ein Spieler am Spielende je 2 Karten der Werte 12 und 13 in seiner Auslage liegen (also  $12+12+13+13$ ), gewinnt er dieses Spiel und verbucht 0 Punkte. Alle anderen Spieler erhalten 50 Minuspunkte ungeachtet ihrer eigentlichen Punktezahl.

#### **Tipp:**

Man kann auch mehrere Partien Cabo hintereinander spielen und jeweils am Partie-Ende die Minuspunkte jeden Spielers zu seinen Minuspunkten der vorhergehenden Partien addieren. Sobald ein Spieler über 100 Minuspunkte hat, endet das Spiel. Erreicht ein Spieler genau 100 Minuspunkte, werden seine Minuspunkte auf 50 reduziert. Der Spieler mit den wenigsten Gesamtpunkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt derjenige, der öfter Cabo angesagt hat.

Deutsche Übersetzung von Swan Panasia Co., Ltd., Taipei, Taiwan.  
Copyright 2010 Eventide Games, Raleigh, North Carolina, USA.