

Cabo - Turnierregeln

Es wird nach den original Cabo Regeln gespielt, mit den im Folgenden beschriebenen Änderungen bzw. Festsetzungen:

Spielende und Wertung

Eine Partie endet, wenn ein Spieler 101 oder mehr Punkte erreicht hat.

Außerdem endet eine Partie, falls die Spielzeit 45 Minuten überschreiten sollte. Die laufende Spielrunde wird noch zu Ende gespielt und die Punkte aus dieser Runde werden zur Gesamtpunktzahl der Spieler addiert.

Der Spieler mit der kleinsten Gesamtpunktzahl ist der Gewinner der Partie. Die anderen Spieler belegen die nachfolgenden Plätze in aufsteigender Reihenfolge ihrer Gesamtpunktzahl. Sollte es Gleichstände geben, teilen sich die an dem Gleichstand beteiligten Spieler den jeweiligen Platz.

Ende einer Partie und Punkte aufschreiben

Eine Spielrunde kann auf zwei Arten Enden:

1. Ein Spieler sagt „Cabo“ an:

Wie bei der original Cabo Spielregel wird das Ende einer Partie eingeläutet, indem ein Spieler „Cabo“ ansagt. Reihum kommt dann jeder andere Spieler noch einmal an die Reihe, der Cabo-Ansager jedoch nicht. Die Partie endet nach dem Zug des Spielers, der rechts vom Cabo-Ansager sitzt.

Dann werden die Karten aufgedeckt und für jeden Spieler wird die Summe seiner Kartenwerte ermittelt. Die Punkte jedes Spielers werden, wie in der Cabo-Spielregel erläutert, notiert:

2. Der Ziehstapel ist leer

Außerdem endet eine Partie auch, wenn der Ziehstapel leer ist. Der Spieler, der die letzte Karte vom Ziehstapel gezogen hat, führt seinen Zug noch aus und dann endet die Partie.

Dann werden die Karten aufgedeckt und für jeden Spieler wird die Summe seiner Kartenwerte ermittelt. Für jeden Spieler wird seine Kartenwert-Summe zur Gesamtpunktzahl addiert. Der Spieler, der die kleinste Kartenwert-Summe hat, erhält 5 Punkte zusätzlich. Sollten mehrere Spieler die kleinste Kartenwert-Summe haben, erhält jeder von ihnen 5 Punkte zusätzlich.

Gesamtpunkte reduzieren bei „Genau 100 Punkte“

Pro Partie wird die Gesamtpunktzahl bei Erreichen von genau 100 Punkten nur beim ersten Mal auf 50 Punkte reduziert. Sollte ein anderer oder derselbe Spieler in derselben Partie ein weiteres Mal genau 100 Punkte erreichen, werden dessen Gesamtpunkte nicht mehr auf 50 reduziert.

Einen Satz gleicher Karten aufdecken - Klarstellung

Möchte ein Spieler einen Drilling oder Vierling aufdecken, muss er die dazu gehörenden Karten eine nach der anderen aufdecken. Falls und sobald sich herausstellt, dass kein Drilling bzw. Vierling gebildet werden kann, verliert der Spieler seinen Zug - er darf dann keine weitere Karte mehr aufdecken.

Vor- und Finalrunde

Die Turnier-Teilnehmer sollten möglichst zufällig und möglichst gleichmäßig nach der unten stehenden Tabelle in Gruppen für die Vorrunde aufgeteilt werden.

Anzahl-Teilnehmer	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
3	3	-	-	-
4	4	-	-	-
5	5	-	-	-
6	3	3	-	-
7	4	3	-	-
8	4	4	-	-
9	3	3	3	-
10	4	3	3	-
11	4	4	3	-
12	4	4	4	-
13	4	3	3	3
14	4	4	3	3
15	4	4	4	3
16	4	4	4	4
17	5	4	4	4
18	5	5	4	4
19	5	5	5	4
20	5	5	5	5

Die Gewinner der Vorrunden-Partien rücken in die Finalrunde vor

- Falls es in einer Vorrunden-Partie mehrere Gewinner gibt, rücken alle an dem Gleichstand beteiligten Spieler in die Finalrunde vor.
- Falls insgesamt nur 3, 4 oder 5 Spieler am Turnier teilnehmen, findet keine Vorrunde statt und es wird sofort die Finalrunde gespielt.
- Falls nur 2 Spieler die Finalrunde erreichen, wird die Finalrunde mit nur 2 Spielern gespielt.

Finalrunde - Platzierungen

- Die Platzierung der Spieler wird wie bei „Spielende und Wertung“ beschrieben ermittelt.
- Falls in der Finalrunde mehrere Spieler die selbe Gesamtpunktzahl erreicht haben, spielen diese Spieler eine einzelne Entscheidungsrunde (keine Partie), um den Gleichstand aufzulösen.

Preise vergeben

Der Erste, Zweite und Dritte der Finalrunde erhält je eines der drei ausgelobten Spiele (Woolf!!, Mission: Combat!, Office 21). Der Sieger darf als Erster eines der drei Spiele wählen. Der Zweite darf aus den beiden verbleibenden Spielen wählen. Der Dritte erhält das dritte Spiel.