

CABO – Spielregeln

Autor: Melissa Limes, Mandy Henning • Illustration: Adam Peele

Übersetzung: François Richard (FR), Mike Bialecki (EN)

Ein Spiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren - Spieldauer etwa 30 Minuten

Spielziel

Die Spieler versuchen am Ende einer Runde die wenigsten Punkte in der Auslage zu haben. Das ist leichter gesagt, als getan, denn man kennt die eigenen Karten bei Spielbeginn nur zum Teil und die der Gegner noch gar nicht. Wer bei Spielende die wenigsten Punkte auf dem Zettel hat, gewinnt.

Spielmaterial

52 Spielkarten mit Werten von 0 bis 13 (je 2 Karten mit den Werten 0 und 13 und jeweils 4 Karten mit den Werten 1 bis 12). Dazu noch drei Karten mit Kurzregeln in Deutsch, Englisch und Französisch.

Die Spielkarten

Die Zahlen auf den Spielkarten stellen deren Punktwert dar. *Je kleiner die Zahlen auf den Karten in der eigenen Auslage, desto besser – denn man will am Ende einer Runde die wenigsten Punkte in der eigenen Auslage haben!*

Spielverlauf

Es werden mehrere Runden gespielt. Am Ende einer Runde werden die Punkte jedes Spielers aufgeschrieben und zu seinem Gesamtpunktstand hinzugezählt. Hat ein Spieler 101 oder mehr Punkte auf dem Zettel, endet das Spiel und es gewinnt, wer die kleinste Gesamtpunktzahl erreicht hat.

Zu Beginn einer Runde – Für die erste Runde wird der Startspieler per Zufall bestimmt. In den darauffolgenden Runden wird der Gewinner der vorhergehenden Runde zum Startspieler. Sollte es mehrere Gewinner gegeben haben, wird davon derjenige zum Startspieler, der den geringsten Gesamtpunktstand hat. Sollte es immer noch Gleichstand geben, wird der neue Startspieler aus den am Gleichstand beteiligten Spielern per Zufall bestimmt.

Der Startspieler mischt den Kartenstapel und teilt an jeden Spieler jeweils 4 Karten aus, indem er sie verdeckt und nebeneinander vor den Spielern ablegt. **Ihr dürft die Karten noch nicht anschauen!** Die übrigen Karten werden als *verdeckter Nachziehstapel* in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und als erste Karte des *offenen Ablagestapels* daneben gelegt.

Jetzt schaut sich jeder Spieler 2 seiner eigenen Karten geheim an und legt sie wieder verdeckt zurück in seine Auslage. **Behaltet gut welche Zahlen ihr gesehen habt (und an welcher Stelle eurer Auslage ihr sie gesehen habt), denn ihr dürft eure Karten ab jetzt nicht mehr anschauen! Ihr dürft die Reihenfolge der Karten nicht ändern (auch nicht während der Spielrunde).**



Ablauf einer Runde

Beginnend beim Startspieler wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss eine von drei Möglichkeiten wählen:

- 1. Karte vom Ablagestapel ziehen:** Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Ablagestapel und ersetzt mit ihr eine Karte aus der eigenen Auslage (oder einen Satz gleicher Karten – mehr dazu später). Die Karte vom Ablagestapel wird verdeckt an die Stelle der ersetzten Karte gelegt. Die ersetzte Karte wird offen auf den Ablagestapel gelegt. **Eine eventuell vorhandene Kartenaktion kann nicht genutzt werden, wenn die Karte vom Ablagestapel genommen wird.**
- 2. Karte vom Nachziehstapel ziehen:** Die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen, geheim anschauen und dann entscheiden, was er mit der Karte machen möchte (behalten, abwerfen, oder eine eventuell vorhandene Karten-Aktion nutzen):
 - Will der Spieler die Karte behalten, wirft er zuerst eine Karte (oder einen Satz gleicher Karten – *mehr dazu später*) aus seiner Auslage offen auf den Ablagestapel und legt die gezogene Karte verdeckt an die frei gewordene Stelle.
 - Will der Spieler die Karte nicht behalten, dann legt er sie einfach offen auf den Ablagestapel.
 - Möchte der Spieler eine eventuell vorhandene Kartenaktion nutzen, dann führt er ihre Aktion aus und legt sie offen auf den Ablagestapel. **Das Ausführen der Kartenaktion ist optional – man kann Aktionskarten auch auf den Ablagestapel legen, ohne die Aktion zu nutzen.**
- 3. Cabo ansagen:** Glaubt der Spieler am Zug, dass er die geringste Summe von Kartenwerten in seiner Auslage hat, kann er **Cabo** ansagen. Nachdem ein Spieler **Cabo** angesagt hat, kommt jeder der anderen Spieler noch einmal an die Reihe. Danach endet die Runde und es wird gewertet (siehe **Wertung**). **Cabo kann in einer Runde nur von einem Spieler angesagt werden – diese Möglichkeit steht danach nicht mehr zur Verfügung.**

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wenn ein Spieler eine Karte ziehen möchte, dann wird die oberste Karte vom Ablagestapel genommen und als neuer Ablagestapel bereit gelegt. Danach werden die restlichen Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel daneben gelegt.

Ein Satz gleicher Karten

Zwei, drei oder vier Karten mit gleichem Zahlenwert bilden einen Satz gleicher Karten und können durch eine einzelne Karte vom Nachzieh- oder Ablagestapel ersetzt werden.

Dazu muss der Spieler, nachdem er eine Karte vom Ablage- oder Nachziehstapel gezogen hat, sagen, dass er einen Satz gleicher Karten in seiner Auslage hat. Er deckt dann die Karten seines Satzes auf. Handelt es sich tatsächlich um einen Satz gleicher Karten, wirft er diese Karten ab und ersetzt sie durch die gezogene Karte. Er spielt dann mit entsprechend weniger Karten weiter (3, 2 oder sogar nur 1 Karte).

Ist es aber kein Satz gleicher Karten, verliert er seinen Zug – er muss seine aufgedeckten Karten wieder verdecken, die gezogene Karte auf den Ablagestapel legen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Kartenaktionen

Einige Karten besitzen neben ihrem Zahlwert eine von drei Kartenaktionen:

Peek (7 und 8) — Schau dir eine deiner eigenen Karten geheim an.

Spy (9 und 10) — Schau dir die 1 Karte eines anderen Spielers geheim an.

Swap (11 und 12) — Vertausche eine deiner Karten mit einer Karte eines deiner Mitspieler.

Anmerkungen:

Eine Karte, die eine Aktion besitzt, kann entweder benutzt werden, um Karten in der eigenen Auslage zu ersetzen (dann wird sie in die Auslage gelegt) oder, um ihre Aktion zu nutzen (dann wird sie auf den Ablagestapel gelegt) – Man kann nicht beides machen.

Die Kartenaktion kann nur dann verwendet werden, wenn die Karte vom Nachziehstapel gezogen wird. Wird die Karte vom Ablagestapel gezogen, kann eine eventuell vorhandene Kartenaktion nicht genutzt werden.

Die Verwendung einer eventuell vorhandenen Kartenaktion ist immer freiwillig. Legt ein Spieler eine Karte mit Kartenaktion auf den Ablagestapel und möchte die Kartenaktion nicht einsetzen, muss er das auch nicht tun.

Bei einem Satz gleicher Karten kommt es auf den Kartenwert an, nicht auf die Kartenaktion. Zwei Karten mit der Aktion Swap und jeweils dem Wert 11 und 12 bilden beispielsweise keinen Satz gleicher Karten.

Wertung

Nachdem ein Spieler **Cabo** angesagt hat und die anderen Spieler ihren letzten Zug ausgeführt haben, decken alle Spieler ihre Karten auf und addieren die Zahlenwerte ihrer Karten. Der Spieler, der die kleinste Summe erzielt hat, gewinnt die Runde und erhält 0 Punkte. Alle anderen Spieler erhalten die Summe der Zahlenwerte ihrer Karten als Punkte. Die Punkte der Spieler werden notiert. Hat der Spieler, der **Cabo** angesagt hat, nicht die kleinste Summe erreicht, dann bekommt er zu der Summe der Zahlenwerte seiner Karte 5 Punkte zusätzlich aufgeschrieben. Gibt es bei der kleinsten Summe Gleichstand und der Spieler, der **Cabo** angesagt hat, ist daran beteiligt, dann gewinnt dieser Spieler und nur er erhält 0 Punkte. Ist der **Cabo**-Ansager nicht am Gleichstand beteiligt, dann erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 0 Punkte.

Kamikaze — Gelingt es einem Spieler am Ende einer Runde zwei Karten mit dem Wert 12 und beide Karten mit dem Wert 13 in seiner Auslage zu haben, erhält er 0 Punkte und alle anderen Spieler erhalten 50 Punkte – unabhängig davon, wer **Cabo** angesagt hat.

Genau 100 Punkte — Gelingt es einem Spieler genau 100 Punkte zu erreichen, dann wird seine Punktzahl auf 50 reduziert.

Spielende — Erreicht ein Spieler eine Gesamtpunktzahl von 101 oder mehr Punkten, dann endet das Spiel. Der Spieler mit der geringsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle daran beteiligten Spieler.



Optionale Regeln

Einige Spielerunden spielen mit selbst erfundenen Hausregeln, die wir euch nicht vorenthalten wollen. Probiert Sie einmal aus!

Habt ihr eigene Cabo-Hausregeln? Dann schickt sie uns und lasst uns wissen, was ihr an euren Hausregeln besonders mögt: info@smiling-monster.de

Swap-Aktion: Wenn die Swap-Aktion genutzt wird, darf man auch Karten von zwei anderen Spielern tauschen.

Spiel mit mehr als 4 Karten: Diese Variante ist insbesondere geeignet für das Spiel zu Zweit. Ihr könnt zum Beispiel mit 6 Karten in der Auslage spielen und zu Spielbeginn 3 davon anschauen.