

CABO – Règles

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

Traductions: François Richard (Français), Mike Bialecki (Anglais)

Un jeu pour 2 à 5 joueurs, âgés d'au moins 8 ans - Temps de jeu approximatif : 30 minutes

But du jeu

Devinez quelles cartes vous avez et accumulez le moins de points que tous les autres joueurs en remplaçant les grosses cartes par des plus petites, échangez des cartes identiques contre une seule carte et échangez des cartes avec vos adversaires.

Pour débiter

Débutez chaque manche en distribuant 4 cartes face cachée (sans les regarder pour l'instant). Formez une pioche, face cachée, avec le restant des cartes et placez-en une face visible à côté afin de créer la défausse. Sans regarder ses cartes reçues, chaque joueur les place face cachée, côte à côte, devant lui. **L'ordre des cartes doit rester le même tout au long de la manche.** Tous les joueurs peuvent **regarder secrètement 2 de leurs cartes.** Rappelez-vous de ces cartes car vous ne pourrez plus les regarder.

Pour la première manche, désignez un premier joueur. Pour les manches suivantes, le vainqueur de la manche précédente commence. En cas d'égalité, le joueur avec le plus petit score commence. S'il y a toujours une égalité, désignez au hasard, parmi les joueurs à égalité, qui commence.

Pour jouer

Les tours se jouent en sens horaire; chaque joueur doit réaliser l'une des possibilités suivantes :

- 1. Prendre la carte du dessus de la défausse** et remplacer, face cachée, l'une de ses cartes ou des cartes identiques (voir plus bas pour plus de détail sur les cartes identiques). La carte remplacée est placée, face visible, sur le dessus de la défausse. Les cartes Choix prises sur le dessus de la défausse peuvent seulement être utilisées pour leur valeur en points; l'action ne peut pas être utilisée.
- 2. Prendre la carte du dessus de la pioche**, la regarder, et décider si vous souhaitez la garder ou la défausser.
 - Si vous décidez de la garder, remplacez, face cachée, l'une de vos cartes ou des cartes identiques. La carte remplacée est placée, face visible, sur le dessus de la défausse.
 - Si vous décidez de la défausser, placez-la, face visible, sur la défausse.
 - Si c'est une carte Choix et vous décidez d'utiliser l'action, réalisez-la et ensuite défaussez la carte.
- 3. Appeler Cabo.** Quand un joueur pense avoir moins de points que tous les autres joueurs, ce joueur peut utiliser son tour pour appeler Cabo (il ne prend pas de carte). Quand un joueur a appelé Cabo, tous les joueurs excepté lui jouent un tour supplémentaire.



Si la pioche est vide, mettez de côté la carte du dessus de la défausse comme nouvelle défausse. Ensuite, remélangez la défausse pour former une nouvelle pioche, face cachée.

Cartes Identiques

2-, 3-, or 4-cartes identiques peuvent être échangées contre une seule carte de la défausse ou tirée de la pioche (vous poursuivez la partie avec seulement 3, 2 ou voir même 1 seule carte). Si une correspondance est tentée mais ne réussit pas, les cartes sélectionnées doivent être montrées à tous les joueurs et ensuite remises à leur place initiale. La carte de la tentative est défaussée et le tour est perdu.

Cartes Choix

Regarder ("Peek", 7 et 8) — Regardez l'une de vos cartes. Assurez-vous que personne d'autre ne la voit.

Espionner ("Spy", 9 et 10) — Regardez l'une des cartes d'un autre joueur. Assurez-vous que personne d'autre ne la voit.

Echanger ("Swap", 11 et 12) — Echangez l'une de vos cartes avec celle d'un autre joueur. Ne regardez aucune des cartes échangées.

Les cartes Choix peuvent être utilisées pour leurs points ou pour leur action, mais pas les deux. L'action peut être utilisée uniquement quand la carte vient de la pioche et doit être défaussée dans le même tour. L'action n'est pas obligatoire et l'action ne peut pas être utilisée sur les cartes prises de la défausse ou des cartes d'un autre joueur. Quand on crée une correspondance avec des cartes Choix, seuls les nombres correspondent, pas seulement l'action.

Score

Quand tous les joueurs ont joués leur dernier tour, retournez les cartes et comptez les points de toutes les cartes de chaque joueur. Le joueur avec le plus petit score gagne et reçoit 0 point. Tous les autres joueurs reçoivent les points de leurs cartes. Si le joueur qui a appelé **Cabo** n'a pas le plus petit score, il reçoit 5 points de pénalité en plus des points de ses cartes. En cas d'égalité, le joueur qui a appelé **Cabo** gagne. Si le joueur qui a appelé **Cabo** ne fait pas partie de l'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent 0 point.

Kamikaze

Si vous êtes assez audacieux pour finir une manche avec deux 12 et deux 13 alors tous les autres joueurs reçoivent 50 points et vous recevez 0 point, peu importe si **Cabo** a été appelé.

Exactement 100 points

Si un joueur obtient exactement 100 points, le score de ce joueur redescend à 50 points.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur dépasse les 100 points, le joueur avec le moins de points gagne.



REGLES ALTERNATIVES

Ce sont des règles alternatives proposées par des joueurs fans de Cabo. C'est amusant de créer ses propres règles, donc essayez si vous en avez envie. Si vous en faites, envoyez-les nous à info@smiling-monster.de et racontez-nous comment vous y jouez !

Echanger des cartes : Quand un joueur joue une carte Echanger, il peut échanger une carte d'un adversaire avec celle d'un autre adversaire.

Débuter avec plus que 4 cartes : C'est particulièrement amusant si vous jouez seulement à 2 joueurs car cela ajoute plus de profondeur au jeu. Par exemple, débutez avec 6 cartes et en regardez en 3 avant chaque manche.