

Cabo - KSR

Ziel: Habe zum Rundenende möglichst wenige Punkte. Bestimmt einen Startspieler.
Es gibt 52 Karten (je 2-mal Werte 0 und 13, je 4-mal Werte 1 bis 12). Zahl = Punktwert.
Man spielt so viele Runden, bis jemand >100 Punkte in Summe erreicht.

Ablauf einer Runde:

I) Beginn einer Runde:

- ◆ Ab Runde 2 wird der Gewinner der vorherigen Runde Startspieler. Patt: Der Beteiligte mit weniger Gesamtpunkten wird Startspieler. Andernfalls muss das Los entscheiden.
- ◆ Der Startspieler mischt den Kartenstapel und teilt an jeden Spieler 4 Karten aus, indem er die Karten verdeckt und nebeneinander vor diesen ausliegt. NICHT ANSCHAUEN!
Restkarten bilden verdeckten Nachziehstapel. Oberste Karte offen daneben legen = Ablagestapel.
- ◆ Jeder Spieler schaut sich 1-mal (!) geheim 2 seiner Karten an, ohne deren Reihenfolge zu ändern.

II) Karten ziehen / Cabo sagen:

- ◆ Beginnend mit Startspieler, dann reihum im U-Sinn* MUSS man genau 1 von 3 Aktionen machen.

- 1) Oberste Karte vom Ablagestapel ziehen und verdeckt an eine eigene Kartenposition legen und die ersetzte Karte offen auf Ablagestapel legen.
- 2) Oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen, geheim anschauen, Verwendung entscheiden:
 - ⇒ 1 Karte oder mehrere eigene Karten mit gleichem Wert auf offenen Ablagestapel werfen UND verdeckt die gezogene Karte an deren Position legen.
Wenn man mehrere gleiche Karten hat, muss man das ansagen und diese dann aufdecken.
wenn FALSCH: Alle Karten wieder verdecken und gezogene Karte auf Ablagestapel legen.
wenn RICHTIG: Man spielt nun mit weniger als 4 Karten weiter.
 - ⇒ ODER die gezogene Karte offen abwerfen.
 - ⇒ ODER die evtl. vorhandene Kartenaktion der gezogenen Karte nutzen und sie dann abwerfen.
Eine Karte mit Aktion kann aber auch ungenutzt abgeworfen werden.
 - PEEK (7 und 8): Schau Dir 1 Deiner Karten geheim an.
 - SPY (9 und 10): Schau Dir 1 Karte eines Mitspielers geheim an.
 - SWAP (11 und 12): Vertausche 1 eigene Karte mit 1 Karte eines Mitspielers.

... ohne unter eine der Karten zu schauen ...
- 3) "CABO" ansagen, wenn man denkt, die niedrigste Summe aus Kartenwerten zu haben.
Danach haben alle anderen Spieler noch je 1 Zug und können auch noch mit dem "CABO"-Sager Karten tauschen. Anschließend endet die Runde und es folgt die Wertung.
In jeder Runde kann nur genau ein Spieler "CABO" ansagen.

} Karten-
Aktionen

Nachziehstapel leer? Oberste Karte vom Ablagestapel = neuer Ablagestapel, Rest mischen.

Wertung: Alle Spieler decken auf und addieren die Werte ihrer Karten. Kleinste Summe gewinnt und erhält 0 Punkte, alle anderen Spieler erhalten ihre Kartenwerte als Punkte notiert.
Hat der CABO-Sager nicht die kleinste Summe, notiert man seine Kartenwerte +5.
Patt bei kleinster Summe: CABO-Sager gewinnt; ohne CABO-Sager = alle Patt-Beteiligten erhalten 0 Punkte.

Aber: **!!!** Zeigt eigene Auslage die Werte 12-12-13-13 erhält man 0 Punkte, alle anderen je 50.
!!! Wer genau 100 Punkte in der Notierung erreicht, erhält 50 Punkte reduziert.

Spielende: Erreicht jemand >100 Punkte, endet das Spiel. Der/die Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnen.