

Cabo

2-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Habe den niedrigsten Gesamtwert unter deinen verdeckten Karten.

AUFBAU

- Gib vier verdeckte Karten an jeden Spieler.
- Jeder Spieler spähen zwei seiner Karten.
- Lege das Deck zentral mit einer offenen Karte als Ablagestapel.

WERTUNG

- Karten sind ihren Zahlenwert wert (Könige 13, Damen 12, Buben 11).
- Falsches Cabo-Rufen bringt 10 Strafpunkte.

Tipp: Merke dir jede Karte, die du spähest, und verfolge alle Tauschvorgänge sorgfältig.

AM ZUG

- Ziehe vom Deck oder Ablagestapel.
- Tausche mit einer verdeckten Karte oder lege ab.
- Nutze besondere Fähigkeiten von 7ern bis Damen.

Cabo ist ein modernes gedächtnisbasiertes Kartenspiel, bei dem Spieler versuchen, den Gesamtwert ihrer verdeckten Karten zu minimieren. Durch Spähen, Tauschen und Spionieren sammeln Spieler Informationen, um ihre Punktzahl zu senken, und rufen 'Cabo', wenn sie glauben, die niedrigste Summe zu haben.

Ziel

Habe den niedrigsten Gesamtkartenwert, wenn die Runde endet, indem du strategisch tauschst, spähest und dir deine Karten merkst.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 4 Spieler.
2. **Deck:** Ein Standard-52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält vier verdeckte Karten in einer Reihe. Spieler dürfen zwei ihrer vier Karten ansehen, bevor das Spiel beginnt. Die restlichen Karten werden zum Nachziehstapel, und eine Karte wird offen als Ablagestapel aufgedeckt.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Ziehe in deinem Zug eine Karte vom Nachziehstapel oder vom Ablagestapel.
2. **Schritt 2:** Du kannst die gezogene Karte mit einer deiner verdeckten Karten tauschen (die ersetzte Karte auf den Ablagestapel legen) oder die gezogene Karte einfach ablegen.
3. **Schritt 3:** Bestimmte Kartenränge gewähren besondere Fähigkeiten: 7er und 8er lassen dich eine deiner eigenen Karten ansehen, 9er und 10er lassen dich eine Karte eines Gegners ausspionieren, und Buben und Damen lassen dich eine Karte mit einem Gegner tauschen.
4. **Schritt 4:** Wenn du glaubst, die niedrigste Summe zu haben, kannst du statt zu ziehen 'Cabo' rufen. Alle anderen Spieler bekommen noch einen letzten Zug, dann werden alle Karten aufgedeckt.

Punktewertung

- Zahlenkarten sind ihren Zahlenwert wert.
- Könige sind 13 wert, Damen 12, Buben 11.
- Joker (falls verwendet) sind 0 wert. Die niedrigste Summe gewinnt die Runde.
- Wenn der Spieler, der Cabo gerufen hat, nicht die niedrigste Punktzahl hat, erhält er 10 Strafpunkte.

Varianten

- **Kamikaze Cabo:** Wenn deine Summe genau 0 ist, erhalten alle Gegner 50 Strafpunkte.
- **Zwei-Runden-Spähen:** Spieler dürfen beim Aufbau alle vier Karten ansehen, für ein einfacheres Einführungsspiel.

Tipps und Strategien

- Merke dir deine anfänglichen zwei Karten und aktualisiere deine mentale Karte beim Tauschen.
- Nutze Späh- und Spionage-Fähigkeiten strategisch, um sowohl deine Hand als auch die Schlüsselkarten der Gegner zu verfolgen.
- Rufe Cabo früh, wenn du mit sehr niedrigen Karten startest und deren Werte bestätigt hast.

Tipps & Strategie

Behalte eine starke mentale Karte deiner Karten. Nutze Späh- und Spionagekräfte weise und rufe Cabo, bevor Gegner ihre eigenen Summen senken können.

Das Timing deines Cabo-Rufs ist entscheidend. Rufst du zu früh, können Gegner sich noch verbessern, aber wartest du zu lange, könnte jemand anders dir zuvorkommen.