

Cabo

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Tener el total de valor más bajo entre tus cartas boca abajo.

PREPARACIÓN

- Reparte cuatro cartas boca abajo a cada jugador.
- Cada jugador espía dos de sus cartas.
- Coloca la baraja centralmente con una carta boca arriba como descarte.

PUNTUACIÓN

- Las cartas valen su valor de cara (Reyes 13, Reinas 12, Jacks 11).
- Llamar Cabo incorrectamente añade una penalización de 10 puntos.

Consejo: Memoriza cada carta que espías y rastrea todos los intercambios cuidadosamente.

EN TU TURNO

- Roba de la pila de robo o descarte.
- Intercambia con una carta boca abajo o descarta.
- Usa habilidades especiales de los 7 a las Reinas.

Cabo es un juego moderno basado en memoria donde los jugadores intentan minimizar el valor total de sus cartas boca abajo. A través de espías, intercambios y sincronización, los jugadores recopilan información para reducir su puntuación y llamar 'Cabo' cuando piensan que tienen el total más bajo.

Objetivo

Tener el total de valor de carta más bajo cuando la ronda termine al intercambiar estratégicamente, espionar y recordar tus cartas.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 4 jugadores.
2. **Baraja:** Una baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe cuatro cartas repartidas boca abajo en una fila. Los jugadores pueden espionar dos de sus cuatro cartas antes de que comience el juego. La baraja restante se convierte en la pila de robo con una carta girada boca arriba como pila de descarte.

Juego

1. **Paso 1:** En tu turno, roba una carta de la pila de robo o la pila de descarte.
2. **Paso 2:** Puedes intercambiar la carta robada con una de tus cartas boca abajo (colocando la carta reemplazada en la pila de descarte) o simplemente descartar la carta robada.
3. **Paso 3:** Ciertos rangos de cartas otorgan habilidades especiales: los 7 y 8 te permiten espionar una de tus cartas, los 9 y 10 te permiten espionar la carta de un oponente, y los Jacks y Reinas te permiten intercambiar una carta con un oponente.
4. **Paso 4:** Cuando creas que tienes el total más bajo, puedes llamar 'Cabo' en lugar de robar. Todos los demás jugadores obtienen un turno final, luego se revelan todas las cartas.

Puntuación

- Las cartas numéricas valen su valor de cara.
- Los Reyes valen 13, las Reinas 12, los Jacks 11.
- Los Comodines (si se usan) valen 0. El total más bajo gana la ronda.
- Si el jugador que llamó Cabo no tiene la puntuación más baja, recibe una penalización de 10 puntos extra.

Variaciones

- **Cabo Kamikaze:** Si tu total es exactamente 0, todos los oponentes reciben 50 puntos de penalización.
- **Espía de Dos Rondas:** Los jugadores pueden espiar las cuatro cartas durante la configuración para un juego introductorio más fácil.

Consejos y Estrategias

- Memoriza tus dos cartas iniciales y actualiza tu mapa mental mientras intercambias.
- Usa habilidades de espía estratégicamente para rastrear tanto tu mano como las cartas clave de los oponentes.
- Llama Cabo temprano si comienzas con cartas muy bajas y has confirmado sus valores.

Consejos y estrategia

Mantén un fuerte mapa mental de tus cartas. Usa habilidades de espía y descubrimiento sabiamente, y llama Cabo antes de que los oponentes puedan reducir sus propios totales.

El momento de tu llamada de Cabo es crucial. Llama demasiado temprano y los oponentes aún pueden mejorar, pero espera demasiado y alguien más podría ganarte.