

Cabo

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Avoir la valeur totale la plus faible parmi vos cartes face cachée.

MISE EN PLACE

- Distribuer quatre cartes face cachée à chaque joueur.
- Chaque joueur observe deux de ses cartes.
- Placer le jeu au centre avec une carte face visible comme talon de défausse.

SCORE

- Les cartes valent leur valeur nominale (Rois 13, Dames 12, Valets 11).
- Appeler Cabo incorrectement ajoute une pénalité de 10 points.

Conseil: Mémorisez chaque carte que vous observez et suivez tous les échanges avec soin.

À VOTRE TOUR

- Piochez depuis la pioche ou le talon de défausse.
- Échangez avec une carte face cachée ou défaussez.
- Utilisez les pouvoirs spéciaux des 7 aux Dames.

Cabo est un jeu de cartes moderne basé sur la mémoire où les joueurs tentent de minimiser la valeur totale de leurs cartes face cachée. En observant, en échangeant et en espionnant, les joueurs cherchent à réduire leur score et à appeler 'Cabo' quand ils pensent avoir le total le plus faible.

Objectif

Avoir la valeur totale de cartes la plus basse quand la manche se termine, en échangeant, observant et mémorisant ses cartes de manière stratégique.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit quatre cartes distribuées face cachée en rangée. Les joueurs peuvent regarder deux de leurs quatre cartes avant le début de la partie. Le reste du jeu devient la pioche, avec une carte retournée face visible formant le talon de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, piochez une carte depuis la pioche ou le talon de défausse.
2. **Étape 2** : Vous pouvez échanger la carte piochée contre une de vos cartes face cachée (en plaçant la carte remplacée sur le talon de défausse), ou simplement défausser la carte piochée.
3. **Étape 3** : Certaines valeurs de cartes accordent des pouvoirs spéciaux : les 7 et 8 vous permettent d'observer une de vos propres cartes, les 9 et 10 vous permettent d'espionner la carte d'un adversaire, et les Valets et Dames vous permettent d'échanger une carte avec un adversaire.
4. **Étape 4** : Quand vous pensez avoir le total le plus faible, vous pouvez appeler 'Cabo' au lieu de piocher. Tous les autres joueurs jouent un dernier tour, puis toutes les cartes sont révélées.

Décompte des points

- Les cartes numériques valent leur valeur nominale.
- Les Rois valent 13, les Dames 12, les Valets 11.
- Les jokers (si utilisés) valent 0. Le total le plus bas remporte la manche.
- Si le joueur qui a appelé Cabo n'a pas le score le plus bas, il reçoit une pénalité de 10 points supplémentaires.

Variantes

- **Cabo Kamikaze** : Si votre total est exactement 0, tous les adversaires reçoivent 50 points de pénalité.
- **Observation initiale complète** : Les joueurs peuvent regarder leurs quatre cartes pendant la mise en place pour une partie d'initiation plus facile.

Conseils et stratégies

- Mémorisez vos deux cartes initiales et mettez à jour votre carte mentale à chaque échange.
- Utilisez les pouvoirs d'observation et d'espionnage de manière stratégique pour suivre votre main et les cartes clés de vos adversaires.
- Appelez Cabo tôt si vous commencez avec de très faibles valeurs et avez confirmé ces valeurs.

Conseils et stratégie

Gardez une carte mentale précise de vos cartes. Utilisez les pouvoirs d'observation et d'espionnage à bon escient, et appelez Cabo avant que les adversaires ne réduisent leur propre total.

Le moment choisi pour appeler Cabo est crucial. Appeler trop tôt laisse aux adversaires la possibilité de s'améliorer, mais attendre trop longtemps risque de se faire devancer.