

Cabo

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Avere il valore totale più basso tra le tue carte coperte.

PREPARAZIONE

- Distribuisci quattro carte coperte a ogni giocatore.
- Ogni giocatore sbircia due delle sue carte.
- Posiziona il mazzo centralmente con una carta scoperta come pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Le carte valgono il valore nominale (Re 13, Regine 12, Fanti 11).
- Chiamare Cabo scorrettamente aggiunge una penalità di 10 punti.

Consiglio: Memorizza ogni carta che sbirci e tieni traccia di tutti gli scambi attentamente.

AL TUO TURNO

- Pesca dal mazzo o dalla pila degli scarti.
- Scambia con una carta coperta o scarta.
- Usa le abilità speciali dal 7 alla Regina.

Cabo è un moderno gioco di carte basato sulla memoria in cui i giocatori cercano di minimizzare il valore totale delle loro carte coperte. Attraverso sbirciature, scambi e spionaggio, i giocatori raccolgono informazioni per ridurre il loro punteggio e chiamare 'Cabo' quando pensano di avere il totale più basso.

Obiettivo

Avere il valore totale di carte più basso quando il turno finisce, scambiando, sbirciando e ricordando strategicamente le proprie carte.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 4 giocatori.
2. **Mazzo:** un mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve quattro carte distribuite coperte in fila. I giocatori possono sbirciare due delle loro quattro carte prima che il gioco inizi. Il mazzo rimanente diventa il mazzetto di pesca con una carta scoperta come pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** nel tuo turno, pesca una carta dal mazzetto di pesca o dalla pila degli scarti.
2. **Fase 2:** puoi scambiare la carta pescata con una delle tue carte coperte (mettendo la carta sostituita sulla pila degli scarti) o semplicemente scartare la carta pescata.
3. **Fase 3:** alcuni valori di carta conferiscono abilità speciali: i 7 e gli 8 ti permettono di sbirciare una delle tue carte, i 9 e i 10 ti permettono di spiare la carta di un avversario, e i Fanti e le Regine ti permettono di scambiare una carta con un avversario.
4. **Fase 4:** quando ritieni di avere il totale più basso, puoi chiamare 'Cabo' invece di pescare. Tutti gli altri giocatori hanno un ultimo turno, poi tutte le carte vengono rivelate.

Punteggio

- Le carte numeriche valgono il loro valore nominale.
- I Re valgono 13, le Regine 12, i Fanti 11.
- I Jolly (se usati) valgono 0. Il totale più basso vince il turno.
- Se il giocatore che ha chiamato Cabo non ha il punteggio più basso, riceve una penalità di 10 punti extra.

Varianti

- **Cabo Kamikaze:** se il tuo totale è esattamente 0, tutti gli avversari ricevono 50 punti di penalità.
- **Sbirciata doppia:** i giocatori possono sbirciare tutte e quattro le carte durante la preparazione per un gioco introduttivo più facile.

Consigli e strategie

- Memorizza le tue due carte iniziali e aggiorna la tua mappa mentale man mano che fai scambi.
- Usa le abilità di sbirciata e spionaggio strategicamente per tenere traccia sia della tua mano che delle carte chiave degli avversari.
- Chiama Cabo presto se inizi con carte molto basse e ne hai confermato i valori.

Consigli e strategia

Mantieni una forte mappa mentale delle tue carte. Usa i poteri di sbirciata e spionaggio con saggezza, e chiama Cabo prima che gli avversari possano ridurre i propri totali.

Scegliere il momento giusto per chiamare Cabo è fondamentale. Chiamare troppo presto e gli avversari potrebbero ancora migliorare, ma aspettare troppo a lungo e qualcun altro potrebbe precederti.