

Cabo

2-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Zorg voor de laagste totaalwaarde onder je gedekte kaarten.

OPZET

- Deel vier gedekte kaarten aan elke speler uit.
- Elke speler gluurt in twee van zijn kaarten.
- Leg het dek centraal met één kaart open als aflegstapel.

SCORE

- Kaarten zijn hun nominale waarde waard (koningen 13, vrouwen 12, boeren 11).
- Cabo onjuist roepen levert 10 strafpunten op.

Tip: Onthoud elke kaart waarin je gluurt en houd alle ruilacties zorgvuldig bij.

AAN DE BEURT

- Trek van het dek of de aflegstapel.
- Ruil met een gedekte kaart of leg af.
- Gebruik speciale vaardigheden van 7s tot en met vrouwen.

Cabo is een modern geheugenkaartspel waarbij spelers proberen de totaalwaarde van hun gedekte kaarten zo laag mogelijk te houden. Door te gluren, te ruilen en te spioneren verzamelen spelers informatie om hun score te verlagen en roepen ze 'Cabo' wanneer ze denken de laagste totaalwaarde te hebben.

Doel

Zorg voor de laagste totale kaartwaarde wanneer de ronde eindigt door strategisch te ruilen, in je kaarten te gluren en ze te onthouden.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 4 spelers.
2. **Dek:** Een standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt vier kaarten gedekt op een rij. Spelers mogen vóór het spel beginnen in twee van hun vier kaarten gluren. Het resterende dek wordt de trekstapel, met één kaart omgedraaid als de aflegstapel.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Trek op jouw beurt een kaart van de trekstapel of de aflegstapel.
2. **Stap 2:** Je mag de getrokken kaart ruilen met een van je gedekte kaarten (de vervangen kaart op de aflegstapel leggen) of de getrokken kaart simpelweg afleggen.
3. **Stap 3:** Bepaalde kaartwaarden geven speciale vaardigheden: 7s en 8s laten je in een van je eigen kaarten gluren, 9s en 10s laten je in een kaart van een tegenstander spioneren, en boeren en vrouwen laten je een kaart ruilen met een tegenstander.
4. **Stap 4:** Als je denkt de laagste totaalwaarde te hebben, kun je 'Cabo' roepen in plaats van te trekken. Alle andere spelers krijgen nog één beurt, daarna worden alle kaarten onthuld.

Scoren

- Getalkaarten zijn hun nominale waarde waard.
- Koningen zijn 13 punten, vrouwen 12, boeren 11.
- Jokers (indien gebruikt) zijn 0 punten waard. De laagste totaalwaarde wint de ronde.
- Als de speler die Cabo riep niet de laagste score heeft, ontvangt hij 10 strafpunten extra.

Varianten

- **Kamikaze Cabo:** Als je totaal precies 0 is, ontvangen alle tegenstanders 50 strafpunten.
- **Twee-rondes gluren:** Spelers mogen bij het opzetten in alle vier kaarten gluren voor een eenvoudigere introductieronde.

Tips en strategieën

- Onthoud je begintweetal kaarten en werk je mentale kaart bij naarmate je ruilt.
- Gebruik gluur- en spioneervaardigheden strategisch om zowel je eigen hand als de belangrijkste kaarten van tegenstanders bij te houden.
- Roep Cabo vroeg als je begint met zeer lage kaarten en hun waarden hebt bevestigd.

Tips & strategie

Houd een goed mentaal beeld bij van je kaarten. Gebruik gluur- en spionagemogelijkheden verstandig en roep Cabo voordat tegenstanders hun eigen totalen kunnen verlagen.

Het tijdstip van je Cabo-roep is cruciaal. Roep te vroeg en tegenstanders kunnen nog verbeteren, maar wacht te lang en iemand anders kan je vóór zijn.