

Cabo

2-4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Ter o menor valor total entre suas cartas viradas para baixo.

PREPARAÇÃO

- Distribua quatro cartas viradas para baixo para cada jogador.
- Cada jogador espia duas de suas cartas.
- Coloque o baralho no centro com uma carta virada para cima como descarte.

PONTUAÇÃO

- Cartas valem o valor de face (Reis 13, Rainhas 12, Valetes 11).
- Declarar Cabo incorretamente adiciona 10 pontos de penalidade.

Dica: Memorize cada carta que você espia e acompanhe todas as trocas com cuidado.

NA SUA VEZ

- Compre do baralho ou da pilha de descarte.
- Troque com uma carta virada para baixo ou descarte.
- Use habilidades especiais das cartas 7 a Rainha.

Cabo é um jogo de cartas moderno baseado em memória onde os jogadores tentam minimizar o valor total de suas cartas viradas para baixo. Através de espionar, trocar e espionar, os jogadores reúnem informações para reduzir sua pontuação e declaram 'Cabo' quando acham que têm o menor total.

Objetivo

Ter o menor valor total de cartas quando a rodada terminar, trocando, espionando e memorizando suas cartas estrategicamente.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 4 jogadores.
2. **Baralho:** Um baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe quatro cartas distribuídas viradas para baixo em uma fileira. Os jogadores podem espionar duas de suas quatro cartas antes do jogo começar. O restante do baralho se torna a pilha de compra, com uma carta virada para cima como pilha de descarte.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** Na sua vez, compre uma carta da pilha de compra ou da pilha de descarte.
2. **Passo 2:** Você pode trocar a carta comprada por uma de suas cartas viradas para baixo (colocando a carta substituída na pilha de descarte) ou simplesmente descartar a carta comprada.
3. **Passo 3:** Certos valores de cartas concedem habilidades especiais: 7 e 8 permitem espionar uma de suas próprias cartas, 9 e 10 permitem espionar uma carta de um adversário, e Valetes e Rainhas permitem trocar uma carta com um adversário.
4. **Passo 4:** Quando você acreditar que tem o menor total, pode declarar 'Cabo' em vez de comprar. Todos os outros jogadores têm mais uma vez, e então todas as cartas são reveladas.

Pontuação

- Cartas numéricas valem seu valor de face.
- Reis valem 13, Rainhas 12, Valetes 11.
- Coringas (se usados) valem 0. O menor total vence a rodada.
- Se o jogador que declarou Cabo não tiver a menor pontuação, recebe uma penalidade de 10 pontos extras.

Variações

- **Cabo Kamikaze:** Se seu total for exatamente 0, todos os adversários recebem 50 pontos de penalidade.
- **Espiada Dupla:** Os jogadores podem espiar todas as quatro cartas durante a preparação para uma versão introdutória mais fácil.

Dicas e Estratégias

- Memorize suas duas cartas iniciais e atualize seu mapa mental conforme faz trocas.
- Use as habilidades de espiar e espionar estrategicamente para acompanhar tanto sua mão quanto as cartas-chave dos adversários.
- Declare Cabo cedo se começar com cartas muito baixas e tiver confirmado seus valores.

Dicas e estratégia

Mantenha um mapa mental forte das suas cartas. Use os poderes de espiar e espionar com sabedoria, e declare Cabo antes que os adversários consigam reduzir seus próprios totais.

O timing da declaração de Cabo é crucial. Declare cedo demais e os adversários ainda podem melhorar, mas espere demais e alguém pode se antecipar.