

CARBO

Spiele

Inhaltsverzeichnis

[Kartenspiele 1](#)

[Cabo 1](#)

Kartenspiele

Cabo

... ist ein simples aber forderndes Kartenspiel das gerade auch in großen Gruppen viel Reiz hat. Es ist geeignet für 2-6 Spieler; werden es mehr nimmt man ein weiteres Spiel zur Hand. Cabo hebt sich von simplen Stichspielen ab, denn es

ist das Ziel am Ende die wenigsten Punkte von allen Spielern zu sammeln und man kennt zu Beginn gerade 2 seiner eigenen Karten.

Spielkarten

- Zahlen von 0 bis 13 (0 und 13 je 2x, der Rest je 4x)

Sonderfunktionen auf den Karten

- PEEK: 7, 8
- SPY: 9, 10
- SWAP: 11, 12

Alternativ mit Rommé-Karten:

- 0: Joker (2x)
- 1: As (4x)
- 2-10: Zahlen (4x),

7+8 gelten als PEEK

9+10 gelten als SPY

- 11: Bube (4x), 11+12 gelten als SWAP
- 12: Dame (4x)
- 13: König (2x)

So funktioniert's:

Alle Karten werden gemischt. An jeden Spieler werden verdeckt vier Karten ausgeteilt, die jeweils unbesehen und verdeckt in einer eigenen Reihe abgelegt werden. Zwei der Karten dürfen von ihrem Besitzer angesehen werden, ohne dass andere Spieler diese betrachten können. Die Position der Karten darf dabei nicht verändert werden!

Die restlichen Karten bilden dann den Nachziehstapel, dessen oberste Karte

wiederum aufgedeckt als Ablagestapel daneben platziert wird. Startspieler wird nach der ersten Runde dann immer der Rundensieger, während der Verlierer als Kartenverteiler fungiert.

Jeder Spieler darf der Reihe nach eine von drei möglichen Aktionen ausführen:

- Die oberste Karte vom Ablagestapel nehmen und diese verdeckt mit einer eigenen Karte austauschen. Letztere kommt dann auf den Ablagestapel.
- Die oberste verdeckte Karte vom Nachziehstapel anschauen. Dann entweder deren Aktion nutzen und die Karte ablegen ODER die gezogene Karte mit einer Karte der eigenen Auslage vertauschen.
- Die Runde beenden, indem "CABO"

ausgerufen wird.

Zudem ist es möglich, 2, 3 oder 4 Karten mit gleicher Zahl gegen eine Karte von einem der beiden Stapel zu tauschen. So hat man dann weniger Karten in der Reihe und folgerichtig auch weniger (Minus-)Punkte. Macht ein Spieler dabei jedoch einen Fehler und deckt versehentlich eine falsche Zahl auf, müssen alle aufgedeckten Karten wieder verdeckt in die eigene Reihe auf die alten Positionen zurückgelegt werden. Der nächste Spieler ist dann dran.

Nun gibt es noch drei verschiedene Aktionskarten:

- Mit "Swap" darf der Spieler eine Karte eines anderen Spielers mit einer eigenen Karte vertauschen.

Hier sollte er sich im Spiel gut merken, welche Karte schon sichtbar war und wo sie sich befindet, denn keine der beiden Karten darf angesehen werden!

- Mit "Spy" kann der Spieler spionieren, d.h. er kann sich eine Karte eines anderen Spielers ansehen, ohne diese jemand anderem zu zeigen.
- Mit "Peek" darf sich der Spieler eine Karte aus seiner eigenen Reihe anschauen.

Glaubt ein Spieler nun, die geringste Punktzahl aller Spieler in der eigenen Auslage zu besitzen, ruft er laut "CABO". Damit endet die Runde. Die anderen Spieler dürfen noch je einen Zug machen

und danach werden die Auslagen der einzelnen Spieler verglichen. Dazu werden alle vor den Spielern ausliegenden Zahlenwerte addiert und die Punkte notiert.

Zu beachten sind folgende Wertungsregeln:

- Hat der Spieler korrekt "CABO" ausgerufen, erhält er 0 Punkte.
- Hat der "CABO"-Rufer mehr Punkte als ein anderer Spieler, dann erhält er 5 Punkte zusätzlich als Strafe.
- Kommt es zu einem Gleichstand an niedrigster Punktezahl zwischen dem "CABO"-Rufer und einem anderen Spieler, so gewinnt der "CABO"-Rufer.
- Haben mehrere andere Spieler den gleichen niedrigsten Zahlenwert ohne

"CABO" ausgerufen zu haben,
erhalten sie alle 0 Punkte.

Spielende: Nach einer vorher festgelegten Anzahl an Runden gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten. Alternativ kann das Spiel auch enden wenn ein Spieler nach mehreren Runden mehr als 100 Strafpunkte gesammelt hat.

Variante: Die Kamikaze-Regel bietet zudem die Möglichkeit, auch mit je zwei 12er- und zwei 13er-Karten zu gewinnen. Bei einer derartigen Karten-Konstellation, gewinnt dieser Spieler direkt die Runde und alle anderen Spieler erhalten 50 Minuspunkte zusätzlich. Werden mehrere Runden gespielt, wird die maximale Minuspunktzahl auf 100 begrenzt. Dabei

darf der Spieler, der den Zahlenwert 100 genau erreicht, seine Punkte auf 50 halbieren. Erreicht ein Spieler diese Grenze, enden das Spiel.