

Cabo

Andere benamingen: Cambio, Pablo, Cactus

Doel van het spel

Een zo laag mogelijke waarde te hebben met de kaarten die voor je liggen.

Vorbereiding

Elke speler krijgt 4 kaarten toegedeeld, die hij face-down (dus met het plaatje naar onder) voor zich legt. De rest van de kaarten wordt in het midden op een stapel gelegd (ook weer plaatje naar onder, dit wordt de afneemstapel). De bovenste kaart wordt van de afneemstapel gehaald en er naast gelegd, nu met het plaatje naar boven. Dit wordt de aflegstapel.

De spelers plaatsen de 4 kaarten in een vierkant-formatie en mogen nu de 2 onderste kaarten bekijken (zonder dat de andere spelers deze zien). Daarna worden deze teruggeplaatst in de formatie en mogen ze **niet** meer bekeken worden gedurende het spel (tenzij ze gebruik maken van een speciale kaart).

Het spel

De jongste speler begint, daarna klokgewijs verder. De speler mag tijdens zijn beurt een van de volgende acties doen.

1. Een kaart nemen van de afneemstapel.

De speler mag deze kaart bekijken (zonder dat de andere spelers deze zien) en mag de kaart dan:

- Wisselen met een van de kaarten uit zijn eigen formatie. De kaart uit de eigen formatie wordt dan met het plaatje naar boven op de aflegstapel geplaatst en de getrokken kaart wordt met het plaatje naar onder in de eigen formatie gelegd. De overige spelers mogen nu hun kaarten kwijtspelen (zie 'Kaarten kwijtspelen'). Hierna is de volgende speler aan de beurt.
- De kaart spelen. De kaart wordt op de aflegstapel gelegd. Indien het een speciale kaart is (zie 'Speciale kaarten'), mag de speler kiezen of hij hier gebruik van maakt of niet. Indien het geen speciale kaart is, gebeurt er niets. De overige spelers mogen nu hun kaarten kwijtspelen (zie 'Kaarten kwijtspelen'). Hierna is de volgende speler aan de beurt.

2. Een kaart nemen van de aflegstapel

De speler mag een kaart nemen van de aflegstapel en deze wisselen met een kaart van zijn eigen formatie. De getrokken kaart wordt met het plaatje naar onder in de formatie gelegd en de kaart uit de formatie wordt op de aflegstapel geplaatst (met het plaatje naar boven). De overige spelers mogen nu hun kaarten kwijtspelen (zie 'Kaarten kwijtspelen'). Hierna is de volgende speler aan de beurt.

3. Cabo roepen

Wanneer de gecombineerde waarde van de kaarten uit je formatie lager is dan 5 (en je denkt dat de andere spelers een hogere score hebben), mag je "Cabo" roepen. Vanaf dat moment

zijn de kaarten “geblokkeerd”. Ze mogen niet verwisseld worden of op de aflegstapel geplaatst worden.

Wanneer een speler “Cabo” heeft geroepen, mogen de andere spelers nog 1 beurt spelen. Daarna worden de kaarten omgedraaid en wint de persoon met de laagste score (zie ‘Score berekenen’). Indien de persoon die “Cabo” riep niet de laagste score heeft, krijgt hij 20 strafpunten. Wanneer een andere speler een even lage score heeft als de speler die “Cabo” riep, krijgt hij 10 strafpunten.

Indien een speler een kaart bekijkt zonder dat dit is toegestaan (zowel uit eigen formatie of van een andere speler), moet de speler 2 extra kaarten uit de afneemstapel nemen en deze bij zijn eigen formatie leggen.

Score berekenen

Elke kaart heeft zijn eigen waarde (vb. 5 = 5 punten, aas = 1 punt, boer = 11 punten, dame = 12 punten). De zwarte heer is 13 punten waard, de rode heer 0 punten en de Joker -1 punt.

De bedoeling is om een zo laag mogelijke score te behalen (dus lage waarde en zo min mogelijk strafpunten).

Speciale kaarten

Wanneer een speler een van de volgende kaarten op de aflegstapel legt (enkel deze die rechtstreeks van de afneemstapel komen, niet uit eigen formatie), mag hij een bepaalde actie uitvoeren:

- **7 en 8 → eigen kaart bekijken** – De speler mag een kaart uit eigen formatie bekijken
- **9 en 10 → kaart van andere speler bekijken** – De speler mag een kaart bekijken van een andere speler (zorg dat de overige spelers deze kaart niet zien).
- **Dame en boer → blind wisselen** – De speler mag een kaart van een andere speler wisselen met een kaart uit eigen formatie, MAAR mag deze kaart niet bekijken.
- **Zwarte heer → kijken en wisselen** – De speler mag kijken naar een kaart van een andere speler (zorg dat de overige spelers deze kaart niet zien) en dan beslissen of hij deze kaart wil ruilen met een van zijn eigen kaarten.

Kaarten kwijtspelen

Wanneer een speler een kaart op de aflegstapel plaatst (zowel getrokken, zowel uit eigen formatie), mogen de andere spelers een kaart hier boven op leggen, indien zij denken dat dit dezelfde is. Klopt dit, dan mogen ze verder spelen met een kaart minder. Is dit fout (wordt er vb. een 6 op een dame gelegd), dan moet de speler deze kaart terugnemen en 2 extra kaarten van de afneemstapel in zijn formatie plaatsen (zonder deze te bekijken).

De speler die de ‘originele’ kaart op de aflegstapel heeft geplaatst, mag hier geen kaart bovenop leggen (ook al heeft hij dezelfde kaart in eigen formatie).

Er mag slechts 1 kaart worden kwijtgespeeld per beurt (dus enkel deze van de snelste mag blijven liggen).

Elke speler moet steeds minstens 1 kaart in zijn eigen formatie houden (men kan dus niet al zijn kaarten kwijtspelen).