

KABUL

Kartenwerte & Aktionen

| | | |
|------------|---|---------------------------------------|
| Joker | = | -1 Punkte |
| Ass | = | 1 Punkt |
| 2-6 | = | Kartenwert |
| 7, 8 | = | Kartenwert → Eigene ansehen |
| 9, 10 | = | Kartenwert → Fremde ansehen |
| Bube, Dame | = | 10 Punkte → Tauschen |
| König ♣♠ | = | 10 Punkte → 2× Ansehen & Tauschen? |
| König ♥♦ | = | 0 Punkte |

Ziel Niedrigste Gesamtpunktzahl

Ende Erster Spieler > 100 Punkte

1a

KABUL

Detailregeln

Abwerfen-Details

Auch fremde Karten abwerfbar

Eigene Karte als Ersatz geben

Schnellster gewinnt

Berührt Ablage = gültig

Zählt nicht als Spielzug

Karte ersetzen

Sofort umdrehen & zeigen

Nicht erst anschauen!

Sonderfälle

Stapel leer → Ablage mischen

Keine Karten mehr → Kabul (Pflicht)

2a

KABUL

Strafen & Regeln

Strafen (+1 Karte)

Setup: Karten 2× angesehen
Falsches Abwerfen

Kabul-Strafe

Nicht niedrigste oder >4 Punkte?

→ Kartenzahl verdoppelt

oder

→ Nächste Runde: 5 Karten

Wichtig

Kabul erst ab ≤4 Punkte rufbar

Am Ende: Bestätigung nötig

Nach Abwerfen: Eigener Zug möglich

Kartenaktion = Ablegen + Aktion

Gleichstand

Der der Kabul gerufen hat gewinnt

2b

KABUL

Spielablauf

Setup

4 Karten verdeckt im Quadrat

Untere 2 Karten einmal ansehen

Erste Karte vom Stapel aufdecken

Spielzug

1. Karte ziehen von Stapel o. Ablage

2. Wählen: Ablegen, Ersetzen

oder Kartenaktion ausführen

Abwerfen

Gleiche Karte wie auf der Ablage?

→ Eigene/fremde Karte draufschmeißen!

Schnellster gewinnt · 1× pro Abwerfen

Kabul

Bei ≤4 Punkten: Kabul rufen

→ Löst letzte Runde aus

1b