

## 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

1/4

## 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

2/4

## 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)

3/4

## 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

4/4

