

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 Anzahl oder >4 Punkte?

→ Punktezahl 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