

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

