

**KABUL**

**Kartenwerte & Aktionen**

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

**Ziel** Niedrigste Gesamtpunktzahl  
**Ende** Erster Spieler > 100 Punkte

**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 · 1x pro Abwerfen

**Kabul**  
 Bei ≤4 Punkten: Kabul rufen  
 → Löst letzte Runde aus

1/4

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)

**KABUL**

**Strafen & Regeln**

**Strafen (+1 Karte)**  
 Setup: Karten 2x 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

3/4

4/4

