

Cabanga! - KSR

Es gibt 8 Startkarten mit den Werten: 1, 3, 5, 7, 12, 14, 16, 18 und 4 Reihen-Karten in den Farben rot / blau / lila / gelb. Das wesentliche Element sind die 72 Zahlen-Karten in den Werten 1 - 18 in jeder der 4 Farben.

Setup: Bestimmt einen Startspieler. Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.
Legt die Reihen-Karten untereinander in die Tischmitte. Mischt die Start-Karten und legt zufällig je links und rechts neben jeder Reihen-Karte 1 Start-Karte ab.
Mischt alle Zahlenkarten. Gebt jedem Spieler 8 davon, Rest = verdeckter Straf-Stapel. Ihr spielt einige Durchgänge (siehe Spielende).

Ablauf eines Zuges:

1) Karte ausspielen (PFLICHT):

- **LEGE 1 Deiner Hand-Karten in die farblich passende Reihe**, wobei sie immer auf jeden der beiden Stapel neben der Reihen-Karte gelegt werden kann, ohne Bedingungen.
- **Spielst Du die selbe Farbe** aus wie die Person vor Dir, ziehst Du anschl. 1 Straf-Karte. Gehen die Straf-Karten aus, wird der Abwurf-Stapel gemischt = neuer Strafkarten-Stapel.

2) Cabanga! (optional):

- Durch Ablegen der Karte in Schritt 1 ist i.d.R. **eine Lücke zwischen beiden Stapeln** entstanden. Die Lücke darf in Leserichtung auf- oder absteigend gebildet werden. JEDER Mitspieler mit Karten der selben Farbe, die in die Lücke passen, ruft "CABANGA!" und wirft Dir diese Karten zu. Beispiel: Lücke 6 - 12: Karten 7, 8, 9, 10, 11. **Es ist erlaubt*, dem Mitspieler keine / einige / alle** der möglichen Karten zuzuwerfen.
- Du nimmst diese Karten NICHT auf die Hand sondern legst sie auf den **Abwurf-Stapel**. **Allerdings ZIEHST Du genau so viele STRAF-Karten auf die Hand wie Dir von Mitspielern zugeworfen wurden.**

Ende des Zuges: Der nächste Spieler ist dran. Solange er nichts ausspielt, kann jeder andere Spieler noch "Cabanga!" ansagen.
Roland's TIP: Blöde Regel. Wartet lieber, bis jeder OK gegeben hat.

Durchgangs-Ende: Sobald jemand am Ende seines Zuges keine Hand-Karte mehr hat, endet der Durchgang, außer er bekommt noch Karten zugeworfen. Hat ein Spieler durch Zuwerfen an einen Mitspieler eine leere Hand, wird gewartet, bis der Mitspieler seine Straf-Karten gezogen hat.



Jede Hand-Karte bringt 1 - 3 Minus-Punkte.

Neuer Durchgang: Ist Spiel-Ende eingetreten? Andernfalls Setup erneut durchführen.
Es beginnt, wer links vom Spieler sitzt, der zuletzt einen Zug machte.

Spiel-Ende: Hat nach einem Durchgang ein Spieler mind. 18 Minus-Punkte, endet das Spiel. Wer die wenigsten Minus-Punkte hat, gewinnt.
Patt: geteilter Sieg. Man kann auch andere Spielziele vereinbaren.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.10.23

*lt. Rückfrage bei Amigo-Spiele