

# KABLAMO

---

**SPIELRUNDE** – Alle Aktionen gleichzeitig, außer \*

1. Trommel eine Kammer **weiterdrehen**
2. **Feuern:** Kugel auf Hammerposition **aufdecken** – Kugel ist damit aktiviert
3. \* **Ausführen** – in Reihenfolge der Aktionsziffern
  - Scharfe Munition (gelb) gilt normalerweise nur für Besitzer des Revolvers selbst.
  - Besitzer kann Aktionsgeschosse oder Hochgeschwindigkeitsgeschosse selbst nutzen oder anderen Spielern zuweisen.
  - Effekte ohne Zeitangabe (diese Runde, nächste Runde etc.) werden sofort ausgeführt.
  - Scharfe Munition zurück in Munitionsbeutel, andere Geschosse auf Ablage.
4. **Zweites Mal feuern, falls** durch 3. **erlaubt** (drehen, aufdecken, ausführen), evtl. drittes Mal usw.
5. So viele Kugeln aus Beutel **nachziehen**, wie verbraucht, zu Reservekugeln.  
Kein Reservelimit.
6. Leere Kammern **nachladen**.

## Allgemeine Regeln:

- ~ **Hochgeschwindigkeitsgeschosse** können **jederzeit direkt** aus der Reserve gespielt werden!
- ~ Aktivierte Kugeln können nicht bewegt werden!
- ~ **Ansehen** der geladenen Kugeln **verboten!**
- ~ Kugeln in **Sicherheitsposition** dürfen nie von anderen Spielern manipuliert oder angesehen werden!