

Cabanga!



amigo-spiele.de/02353

Michael Modler Kreativbunker

ab 8 Jahren

3-6 Personen

20 Minuten

Spielidee

Versucht durch geschicktes und möglichst lückenloses Ablegen so schnell wie möglich eure Handkarten loszuwerden, denn die geben am Ende Minuspunkte. Das wäre alles ganz einfach, wenn da nicht die Mitspielenden wären. Tut sich eine Lücke auf, ertönt von allen Seiten „Cabanga!“ – und schon bekommt man wieder Karten zugeworfen.

Wer schafft es, in mehreren Durchgängen die wenigsten Minuspunkte zu kassieren und mit einem finalen „Cabanga!“ zu gewinnen?

Spielmaterial

84 Spielkarten:



4 Reihenkarten (in Rot, Blau, Lila und Gelb) 8 Startkarten (mit den Zahlen 1, 3, 5, 7, 12, 14, 16, 18)



72 Zahlenkarten (mit den Zahlen 1-18 in Rot, Blau, Lila und Gelb)

Spielvorbereitung

Legt die 4 Reihenkarten untereinander in die Tischmitte. Mischt dann die 8 Startkarten. Legt links und rechts neben jede Reihenkarte jeweils eine zufällige Startkarte offen aus. Jede Startkarte bildet den Beginn für einen von zwei Ablagestapeln je Farbe. Mischt alle Zahlenkarten und teilt euch davon jeweils 8 Handkarten verdeckt aus. Aus den übrigen Zahlenkarten bildet ihr einen verdeckten Strafstapel und legt ihn für alle erreichbar neben die Reihenkarten. Haltet einen Zettel und einen Stift zum Notieren der Minuspunkte bereit ... und schon kann es losgehen!

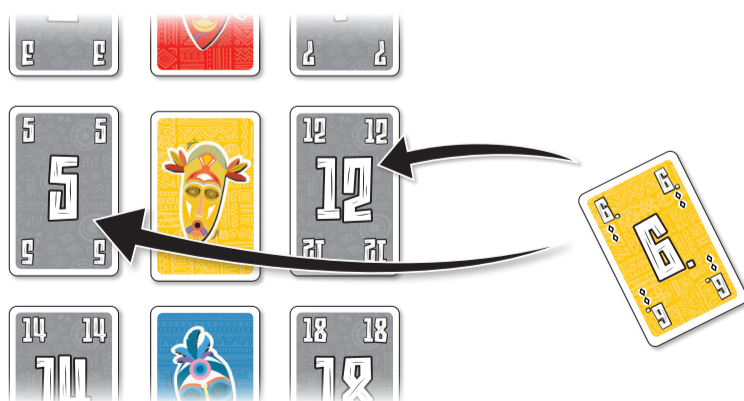


Spielablauf

Wer am schnellsten **Cabanga!** rückwärts buchstabieren kann, beginnt und spielt eine Karte aus. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

KARTE AUSSPIELEN

Bist du am Zug, spielst du **eine Karte** in die **farblich passende Reihe**. Welche Karte du ausspielst und auf welchen der beiden Ablagestapel der entsprechenden Farbe du sie ablegst, bleibt dir überlassen. Es spielt auch keine Rolle, welche Zahlenkarten oder Startkarten dort bereits liegen.



Beispiel: Eine gelbe Karte legst du entweder auf den linken oder den rechten Ablagestapel der gelben Reihe, in diesem Beispiel also entweder auf die Startkarte 5 oder die Startkarte 12.

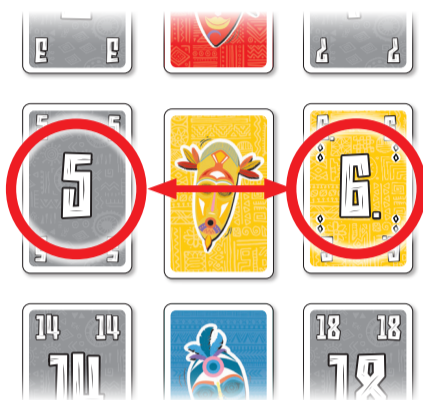
Wichtig: Spielst du dieselbe Farbe aus wie die Person vor dir, musst du anschließend eine Karte vom Strafstapel ziehen.

CABANGA!

Durch das Ablegen deiner Handkarte entsteht eine Zahlenlücke zwischen den Zahlen deiner abgelegten Karte und der obersten Karte des anderen Ablagestapels dieser Reihe. Jetzt sollten alle anderen gut aufpassen! Haben sie nämlich eine oder mehrere Karten **derselben Farbe** auf der Hand, die in die **entstandene Zahlenlücke passen**, dürfen sie „Cabanga!“ rufen und dir diese Karten zuwerfen.



Beispiel A: Du könntest deine gelbe 6 auf den linken Ablagestapel der gelben Reihe legen. Hierdurch würde in der gelben Reihe eine recht große Zahlenlücke entstehen, nämlich von 6 bis 12. Deine Mitspielenden dürften dir nun alle gelben Karten aus ihrer Hand zuwerfen, die in diese Zahlenlücke passen. In diesem Beispiel also die gelbe 7, 8, 9, 10 und 11.



Beispiel B: Du spielst jedoch cleverer und legst deine gelbe 6 auf die Startkarte 12 statt auf die 5. Dadurch entsteht keine Zahlenlücke und es kann dir niemand Karten zuwerfen.

Wichtig: Für jede dir zugeworfene Karte musst du eine Karte vom Strafstapel ziehen. Die zugeworfenen Karten nimmst du **nicht** auf die Hand, sondern legst sie einfach beiseite.

Die beiseitegelegten Karten benötigt ihr in diesem Durchgang nicht mehr. Sollte es jedoch vorkommen, dass der Strafstapel ausgeht, mischt ihr die beiseitegelegten Karten und legt sie als neuen verdeckten Strafstapel bereit.

Nachdem du eine Karte ausgespielt hast, ist die Person zu deiner Linken am Zug. Bis sie ihre Karte abgelegt hat, können alle „Cabanga!“ rufen und dir passende Karten zuwerfen.

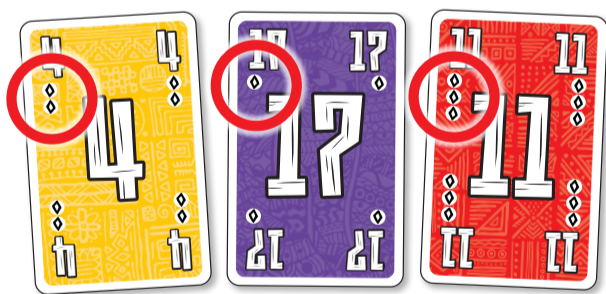
Ende eines Durchgangs

Ein Durchgang endet, sobald jemand von euch am Ende eines Spielzugs keine Karten mehr auf der Hand hat. Dies kann entweder durch Ausspielen oder durch Zuwerfen geschehen.

Bist du am Zug und spielst deine letzte Karte aus, haben alle anderen noch die Möglichkeit, dir passende Karten zuzuwerfen. Es kann deshalb auch passieren, dass das Spiel noch nicht endet, wenn du deine letzte Karte ablegst, weil du für jede dir zugeworfene Karte noch eine vom Strafstapel nachziehen musst. Hast du deine letzte(n) Karte(n) jemand anderem zugeworfen, endet der Durchgang, nachdem diese Person ihre Strafkarten gezogen und damit ihren Zug beendet hat.

Es kann vorkommen, dass mehrere Personen am Ende eines Spielzugs keine Karten mehr auf der Hand haben.

Am Ende des Durchgangs erhaltet ihr für jede auf eurer Hand verbliebenen Karte je nach abgebildeter Anzahl ein bis drei Minuspunkte. Notiert eure jeweiligen Minuspunkte auf dem Zettel.



Beispiel: Am Ende des Durchgangs hast du noch diese Karten auf der Hand und somit 6 Minuspunkte (2+1+3).

Beginnt nun einen neuen Durchgang. Baut dafür das Spiel wie in der Spielvorbereitung beschrieben erneut auf. Den neuen Durchgang beginnt die Person links von derjenigen, die im vorherigen Durchgang zuletzt am Zug war.

Spielt so viele Durchgänge, bis ihr das Ende des Spiels erreicht.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn jemand insgesamt mindestens **18 Minuspunkte** hat. Wer dann die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt! Haben mehrere von euch die wenigsten Minuspunkte, gewinnen diese gemeinsam.

Für kürzere Partien oder längeren Spielspaß könnt ihr natürlich auch eine andere Punktzahl vereinbaren oder eine vorher festgelegte Anzahl an Durchgängen spielen.



WORAUF WARTET IHR NOCH?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de