

CABANGA

Spelregels

Kort speloverzicht

Probeer handig en het liefst zonder leegtes kaarten af te leggen om zo snel mogelijk van je kaarten af te komen, want die leveren aan het einde van het spel minpunten op. Dat zou eenvoudiger zijn als je geen tegenstanders had. Verschijnt er namelijk een leegte, dan klinkt van alle kanten "Cabanga!" en krijg je direct weer kaarten toegeschoven. Lukt het jou om na meerdere ronden de minste minpunten te incasseren en met een laatste "Cabanga!" te winnen?

Speelmateriaal

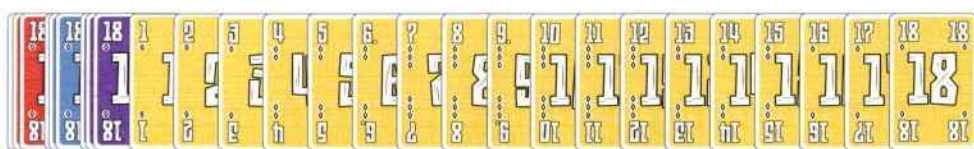
84 speelkaarten:



4 rijenkaarten
(in rood, blauw, paars en geel)



8 startkaarten
(met de getallen 1, 3, 5, 7, 12, 14, 16, 18)



72 getallenkaarten (met de getallen 1-18 in rood, blauw, paars en geel)

Vorbereiding

Leg de 4 rijenkaarten onder elkaar midden op tafel. Schud dan de 8 startkaarten. Leg steeds 1 willekeurig getrokken startkaart open links en rechts naast elke rijenkaart. Elke startkaart vormt het begin van 1 van 2 aflegstapels per kleur. Schud alle getallenkaarten en geef iedere speler gedekt, 8 handkaarten. Vorm met de resterende getallenkaarten een gedekte strafstapel en leg die voor iedereen bereikbaar naast de rijenkaarten. Leg pen en papier klaar om de minpunten te kunnen noteren.

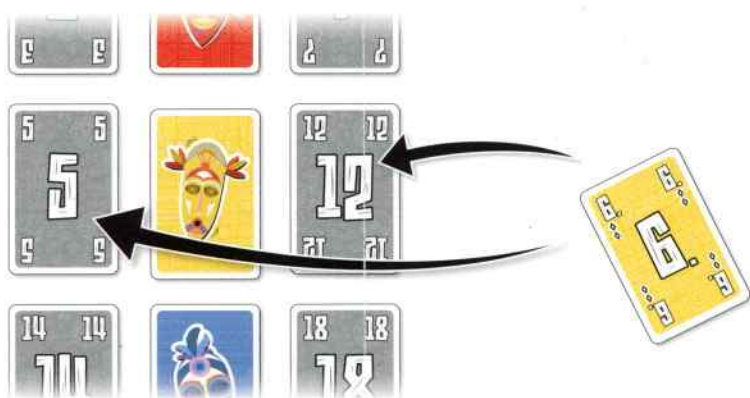


Spelverloop

De speler die *Cabanga!* het snelst achterstevoren kan spellen, begint en speelt een kaart. Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

KAART SPELEN

Ben je aan de beurt, dan speel je één kaart in de rij van de betreffende kleur. Je mag zelf bepalen op welke van de 2 aflegstapels van die kleur je de kaart legt. Het is niet van belang welke getallen- of startkaarten er op die aflegstapels lagen.



Voorbeeld: je kunt een gele kaart op de linker- of rechteraflegstapel van de gele rij leggen. In dit voorbeeld dus op startkaart 5 of startkaart 12.

Belangrijk: speel je dezelfde kleur als de voorgaande speler, dan moet je direct daarna één kaart van de strafstapel trekken.

CABANGA!

Door het afleggen van je handkaart ontstaat een verschil tussen het getal op je afgelegde kaart en dat op de bovenste kaart van de andere aflegstapel van die rij. Nu moeten alle andere spelers goed opletten! Hebben die namelijk 1 of meer kaarten van dezelfde kleur in hun hand die in de ontstane getallenleegte passen, dan mogen ze "Cabanga!" roepen en die kaarten aan jou geven.



Voorbeeld A: je kunt je gele 6 op de linker aflegstapel van de gele rij leggen. Daardoor ontstaat een vrij grote getallenleegte, namelijk van 6 tot 12. Jouw medespelers mogen jou nu alle gele kaarten uit hun hand die in die getallenleegte passen toeschuiven. In dit voorbeeld zijn dat de gele 7, 8, 9, 10 en 11.



Voorbeeld B: je doet echter iets slimmers en legt je gele 6 op startkaart 12 in plaats van op de 5. Daardoor ontstaat geen getallenleegte en kan niemand jou kaarten toeschuiven.

Belangrijk: voor elke op deze manier gekregen kaart moet je één kaart van de strafstapel trekken. De door de andere spelers gegeven kaarten neem je niet in je hand, maar leg je simpelweg opzij.

In deze ronde heb je de opzijgelegde kaarten niet meer nodig. Mocht het echter voorkomen dat de strafstapel leegraakt, schud dan de opzijgelegde kaarten en gebruik die als nieuwe gedekte strafstapel.

Nadat je een kaart hebt gespeeld, is de speler links van je aan de beurt. Zolang die nog geen kaart heeft gespeeld, kunnen alle spelers nog "Cabanga!" roepen en jou passende kaarten toeschuiven.

Einde van een ronde

Een ronde is voorbij zodra een speler na een speelbeurt geen kaarten meer in zijn hand heeft. Dat kan door het spelen van een kaart of het toeschuiven van kaarten gebeuren.

Ben je aan de beurt en speel je je laatste kaart, dan krijgen de andere spelers nog de kans om jou passende kaarten toe te schuiven. Het kan dus voorkomen dat het spel nog niet voorbij is nadat je je laatste kaart hebt gespeeld, omdat je voor elke toegeschoven kaart weer een kaart van de strafstapel moet trekken. Heb je jouw laatste kaart(en) naar een andere speler geschoven, dan eindigt de ronde nadat die speler zijn strafkaarten heeft getrokken en zijn beurt zo heeft beëindigd.

Het is mogelijk dat meerdere spelers aan het einde van een speelbeurt geen kaarten in hun hand hebben.

Aan het einde van een ronde krijgt een speler voor elke kaart die hij nog in zijn hand heeft het afgebeelde aantal minpunten (1-3). Noteer deze op een vel papier.



Voorbeeld: aan het einde van de ronde heb je deze kaarten nog in je hand. Je incasseert dus 6 minpunten (2+1+3).

Als het spel nog niet voorbij is (zie onder), start je een nieuwe ronde. Bereid het spel voor zoals onder "Voorbereiding" beschreven. De speler links van degene die in de vorige ronde als laatste aan de beurt was, begint.

Einde van het spel

Het spel is voorbij als een speler in totaal ten minste 18 minpunten heeft. De speler met de minste minpunten wint! Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

Je kunt natuurlijk ook een ander aantal minpunten of een vast aantal ronden afspreken.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2023
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice
Auteur: Michael Modler
Illustraties: Kreativbunker
Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

