



BUT DU JEU

Cabo est un jeu pour 2 à 5 joueurs **[JUSQU'À 6 EN MÉLANGEANT 2 JEUX]** qui se joue en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un joueur **DÉPASSE LES 100 POINTS**. Lorsque cela arrive, le joueur qui possède **LE MOINS DE POINTS** remporte la partie.


DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

MISE EN PLACE

1 MÉLANGEZ LES CARTES pour composer une pioche que vous placez face cachée au centre de la table.

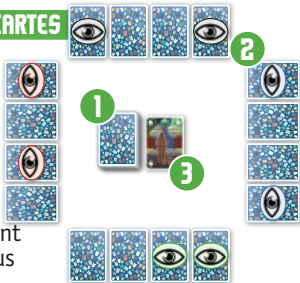
2 CHAQUE JOUEUR REÇOIT 4 CARTES

qu'il place face cachée devant lui **SANS LES REGARDER**.

 **REGARDEZ 2** de vos cartes sans les montrer aux autres joueurs et replacez-les au même endroit.

Attention ! **VOUS NE POURREZ PAS** regarder vos cartes pendant la manche, sauf si un effet vous y autorise.

3 RÉVÉLEZ LA PREMIÈRE CARTE de la pioche et placez-la face visible à côté pour former une défausse.



CHOISISSEZ UN 1^{ER} JOUEUR POUR LA PREMIÈRE MANCHE

Pour les manches suivantes, **LE 1^{ER} JOUEUR SERA TOUJOURS CELUI QUI A EU LE MOINS DE POINTS À LA MANCHE PRÉCÉDENTE**.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, ce sera le premier d'entre eux sur la gauche du précédent premier joueur.

COMMENT JOUER ?



RAPPEL : Pour trouver CABO (la licorne) vous cherchez à faire **le moins de Points** possible à chaque manche.

À votre tour, vous devez faire **1 ACTION PARMIS LES 3 SUIVANTES**. Puis c'est au joueur à votre gauche de jouer.

A - PIOCHEZ 1 CARTE et **REGARDEZ-LA** sans la montrer aux autres joueurs. Vous pouvez :

- 1 Soit **LA PLACER DANS LA DÉFAUSSE** face visible. Vous pouvez éventuellement **ACTIVER SON EFFET** si elle en a un.
- 2 Soit **L'ÉCHANGER CONTRE 1 CARTE** ou plusieurs identiques (voir **RÈGLE D'ÉCHANGE MULTIPLE**). Placez la carte piochée devant vous **FACE CACHÉE**, et placez la ou les cartes échangées face visible dans la défausse sans activer leur effet.



B - RÉCUPÉREZ LA PREMIÈRE CARTE DE LA DÉFAUSSE et **ÉCHANGEZ-LA** contre 1 carte ou plusieurs (voir **RÈGLE D'ÉCHANGE MULTIPLE**). Placez la carte récupérée devant vous **FACE VISIBLE**, et placez la ou les cartes échangées face visible dans la défausse sans activer leur effet.

C - ANNONCEZ CABO ET PASSEZ VOTRE TOUR pour **DÉCLENCHER LA FIN DE LA MANCHE** si vous pensez avoir moins de Points que vos adversaires (ou un 'Kamikaze', voir **FIN DE MANCHE**). Chacun d'entre eux joue encore une fois puis passez au décompte de Points.

FIN DE MANCHE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

La manche se termine après qu'un joueur ait déclaré Cabo et que tous les autres joueurs ont joué leur dernier tour **OU SI LA PIOCHE EST VIDE**. Chaque joueur révèle les cartes qu'il a devant lui et additionne l'ensemble de leur valeur (*utilisez un papier et un crayon ou un téléphone pour garder la trace des Points de chaque joueur*).



KAMIKAZE : Si un joueur révèle exactement **deux 12 et deux 13**, il marque **0 Point** et tous les autres joueurs marquent **50 Points** (même si un joueur a réussi son CABO).



- **LE JOUEUR QUI A ANNONCÉ CABO** marque **0 POINT** si aucun joueur n'a fait moins de Points que lui.
- **LE JOUEUR QUI A ANNONCÉ CABO** marque autant de Points que la somme de ses cartes **PLUS 10 POINTS DE PÉNALITÉ** si au moins un joueur a fait moins de Points que lui.
- **CHAQUE AUTRE JOUEUR** marque la somme de ses cartes. Ajoutez les Points de chaque joueur à son total.

SCORE FINAL ET FIN DE PARTIE

SI UN JOUEUR DÉPASSE LES 100 POINTS (ou atteint les 100 points pour la seconde fois*), le jeu s'arrête et **LE JOUEUR AVEC LE MOINS DE POINTS REMPORTE LA PARTIE**. En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité qui a fait le moins de Points sur la dernière manche qui remporte la partie.

SINON, recommencez une nouvelle manche. Le joueur qui a eu le moins de Points à la manche précédente devient le 1^{er} joueur. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ce sera le premier d'entre eux sur la gauche du précédent premier joueur.



***2^E CHANCE** : Si vous atteignez exactement **100 POINTS**, **REDESCENDEZ À 50 POINTS** et la partie continue (autorisée une seule fois par joueur).

RÈGLE D'ÉCHANGE MULTIPLE

Pour échanger plusieurs de vos cartes, elles doivent toutes avoir la même valeur (*ex : que des 4*). Sélectionnez vos cartes sans les regarder, puis révélez-les toutes ensemble.



• **SI ELLES ONT TOUTES LA MÊME VALEUR**, l'échange est réussi, placez les cartes échangées face visible dans la défausse. Vous pouvez donc vous retrouver avec moins de 4 cartes.

• **SI AU MOINS UNE D'ELLE N'A PAS LA MÊME VALEUR**, l'échange est loupé, laissez vos cartes devant vous **FACE VISIBLE**. Vous conservez également la carte piochée (face cachée) ou récupérée (face visible) par l'Action. Si au moins 3 cartes révélées sont de valeur différente, piochez 1 carte supplémentaire et placez-la devant vous sans la regarder.



EFFETS DES CARTES

8X REGARDEZ UNE DE VOS CARTES sans la révéler aux autres, puis replacez-la, face cachée, au même endroit.

8X ESPIONNEZ UN ADVERSAIRE. Regardez une de ses cartes sans la révéler, puis replacez-la face cachée au même endroit.



8X ÉCHANGEZ UNE DE VOS CARTES AVEC CELLE D'UN AUTRE JOUEUR sans les regarder si elles sont face cachée. Les cartes restent dans leur état, visibles ou cachées.



CRÉDITS - Auteur : Melissa Limes & Mandy Henning

• Développement : Ted Alspach • Illustration : Agus Muqith

• ©2019 Bezier Games, Inc. et Melissa Limes.

• Bezier Games et ses logos sont des marques déposées de Bezier Games, Inc. • CABO est édité sous license par ORIGAMES, 52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine, France



WWW.ORIGAMES.FR