

Kartenphase

In der letzten Spielphase hat der Spieler die Möglichkeit, den Gesamtwert seiner Karten zu verändern, um seine Siegchancen zu verbessern. Dazu stehen ihm 2 Alternativen offen:

1. Der Spieler kann eine zusätzliche Karte vom Kartenstapel ziehen und so hoffen, dass der Wert all seiner Karten näher an die 23 rückt.
2. Sobald ein Spieler 3 oder mehr Karten auf der Hand hat, besteht zudem die Möglichkeit, eine der Karten zu tauschen. Dazu legt man eine der Spielkarten neben dem Kartenstapel in der Mitte ab und zieht anschließend eine neue vom Stapel.
Hält ein Spieler nur 2 Karten, kann er keine Karten tauschen! Ebenso muss für jede abgelegte Karte eine neue gezogen werden!

Es gibt beim Sabacc keine Begrenzung für die maximale Anzahl von Karten, die ein Spieler besitzen darf, es müssen jedoch stets mindestens 2 sein.

Nach Beendigung aller 4 Phasen und somit des Spielzuges wird im Uhrzeigersinn weitergespielt und jedes mal werden die 4 Spielphasen durchlaufen.

BEENDEN EINER RUNDE

Wenn ein Spieler die Karten sehen will, gewinnt derjenige, dessen Karten addiert der 23 am nächsten kommen oder genau 23 ergeben, ohne diese zu überschreiten.

Der Gewinner der Runde erhält die Einsätze aus dem Rundetopf. Hat ein Spieler zudem noch einen "puren Sabacc", also Karten im Gesamtwert von genau 23, bekommt er außerdem den Sabacc-Topf ausgezahlt.

Alle Mitspieler, deren Kartengesamtwert größer als 23, kleiner als -23 oder genau 0 ist, sind ausgebombt. Sie müssen als Strafe den Gegenwert aller sich im Rundetopf befindlichen Credits in den Sabacc-Topf einzahlen.

Möchte ein Spieler die Karten sehen, gewinnt dann jedoch NICHT diese Runde, so stirbt er den Narrentod und muss - als wäre er ausgebombt - eine Strafe in Höhe des Rundetopfes in den Sabacc-Topf einzahlen.

Haben 2 oder mehr Spieler den gleichen höchsten Kartenwert dieser Runde, kommt es zu einem Stechen. Jeder zieht eine Karte vom Stapel. Es gewinnt der Spieler, der nun näher an der 23 liegt.