



SPIELREGEL

ebbes

PALATIA



SPIELE



SPIELMATERIAL:

75 Spielkarten

in den Farben blau, braun, gelb, grün, rot,
jeweils mit den Werten 1 – 15



15 Zahlenbestimmerkarten

mit den Werten 1 – 15



5 Farbbestimmerkarten

in den Farben blau, braun, gelb, grün, rot,



5 Wertungskarten

in den Farben rosa, grau, orange, schwarz, weiß

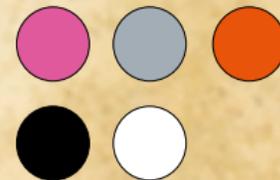


1 Bestimmer- und Punktetableau



5 Holzscheiben

in den Farben rosa, grau,
orange, schwarz, weiß



VORWORT:

Das pfälzische Wort **ebbes** hat im Hochdeutschen die Bedeutung von **etwas**.

SPIELIDEE:

Jeder Spieler versucht in seinen Stichen möglichst viele Plus- und möglichst wenige Minuspunkte zu sammeln. Dabei stehen die Spieler zu Spielbeginn allerdings vor der Herausforderung, dass keiner weiß, welche Kartenfarbe Plus- bzw. Minuspunkte bringt.

Zu Beginn einer Spielrunde werden 5 Spielkarten bestimmt, die für diese Runde das Zünglein an der Waage sind. Sobald diese Karten ausgespielt werden, werden die Farben der ausgespielten Karten entweder zu **Trumpf, Plus, ebbes, Minus** oder **nix** bestimmt, abhängig vom Zeitpunkt des Ausspielens. So lüftet sich langsam das Geheimnis, wobei jeder Spieler bestrebt ist, das Bestimmen der Farben zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Am Ende einer Runde werden die Plus- und Minuspunkte auf einem Punktetableau festgehalten. Wer dort bei Spielende am weitesten vorne steht, ist Sieger des Spiels.

Zunächst werden die Spielregeln für das Basisspiel erklärt, mit denen man einen leichten Einstieg in das Spiel bekommt. Im Anschluss daran werden 2 Varianten beschrieben, die nach Belieben mit dem Basisspiel kombiniert werden können. Den Abschluss bildet die Spielregel für 2 Personen.

BASISSPIEL:

SPIELVORBEREITUNG:

Von den 75 Spielkarten werden je nach Spielerzahl folgende Karten benötigt:

3 Spieler: Spielkarten in jeder Farbe mit den Werten 1 – 6 (= 30 Karten)

4 Spieler: Spielkarten in jeder Farbe mit den Werten 1 – 8 (= 40 Karten)

5 Spieler: Spielkarten in jeder Farbe mit den Werten 1 – 10 (= 50 Karten)

Die Spielkarten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die nicht benötigten Spielkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Von den 15 **Zahlenbestimmerkarten** werden die Karten mit den Werten 1 – 5 verdeckt gemischt, als verdeckter Stapel bereitgelegt und die oberste Karte offen danebengelegt. Die nicht benötigten Zahlenbestimmerkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Das **Bestimmer- und Punktetableau** sowie die **Farbbestimmerkarten** werden offen bereitgelegt.

Jeder Spieler wählt eine farbige Holzscheibe und eine farblich dazu passende Wertungskarte und setzt die Holzscheibe zum Festhalten seiner erzielten Plus- und Minuspunkte auf das Startfeld des Bestimmer- und Punktetableaus.

Für die erste Spielrunde wird der Spieler zum Startspieler, der zuletzt **ebbes*** gespielt hat.

*zur Erinnerung: **ebbes** = etwas

SPIELABLAUF

ebbes ist ein Stichkartenspiel, das über mehrere Spielrunden gespielt wird. In jeder Spielrunde werden 10 Stiche ausgespielt. Für den ersten Stich spielt der Startspieler eine beliebige Karte offen in die Tischmitte aus. Reihum im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler genau **eine Karte** offen in die Tischmitte ausspielen. Damit ist der erste Stich gespielt.

AUSSPIELREGELN:

Farbzwang: Die ausgespielten Karten müssen der Farbe der zuerst ausgespielten Karte entsprechen. Besitzt ein Spieler keine entsprechende Karte, kann er entweder trumpfen oder eine Karte abwerfen.

Trumpfen: Wenn im Verlauf einer Spielrunde die Trumpffarbe schon bestimmt wurde (siehe Trumpf bestimmen), kann ein Spieler eine Karte in der Trumpffarbe ausspielen. Da die Trumpffarbe allen anderen Farben übergeordnet ist, bewirkt eine ausgespielte Karte in der Trumpffarbe, dass dieser Stich an den Besitzer der Trumpfkarte geht. Trumpfen ist aber keine Pflicht, es kann auch eine Karte abgeworfen werden.

Eine Karte abwerfen: Besitzt ein Spieler keine Karte der zuerst ausgespielten Farbe und kann oder möchte nicht trumpfen, spielt er eine beliebige andere Karte aus (= „Karte abwerfen“).

Derjenige Spieler, der in der zuerst ausgespielten Kartenfarbe den höchsten Kartenwert gespielt hat, gewinnt den Stich, es sei denn, es wurden eine oder mehrere Trumpfkarten in dem Stich gespielt. Dann gewinnt der Spieler mit dem höchsten ausgespielten Trumpfkartenwert den Stich. Abgeworfene Karten werden bei der Ermittlung des Gewinners eines Stiches nicht berücksichtigt. Der Gewinner eines Stiches legt alle ausgespielten Karten verdeckt vor sich ab und spielt die erste Karte für den nächsten Stich aus. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Karten ausgespielt sind.

BESTIMMEN VON TRUMPF, PLUS, EBBES, MINUS UND NIX:

In allen Spielrunden bleibt die Reihenfolge, in der **Trumpf**, **Plus**, **ebbes**, **Minus** und **nix** bestimmt werden, immer gleich und zwar nach der Vorgabe des Bestimmertableaus:



Für die gesamte erste Spielrunde bestimmt der aktuell offenliegende Kartenwert der Zahlenbestimmerkarten, welche Kartenfarben zu **Trumpf**, **Plus**, **ebbes**, **Minus** und **nix** werden.

I. TRUMPF BESTIMMEN:

Sobald die erste Karte mit dem Wert ausgespielt wurde, der dem Wert der aktuell offenliegenden Zahlenbestimmerkarte entspricht, wird die Farbe dieser Karte **mit sofortiger Wirkung** für den Rest dieser Spielrunde zum Trumpf bestimmt. Die Trumpffarbe wird mit der passenden Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmertableaus markiert.

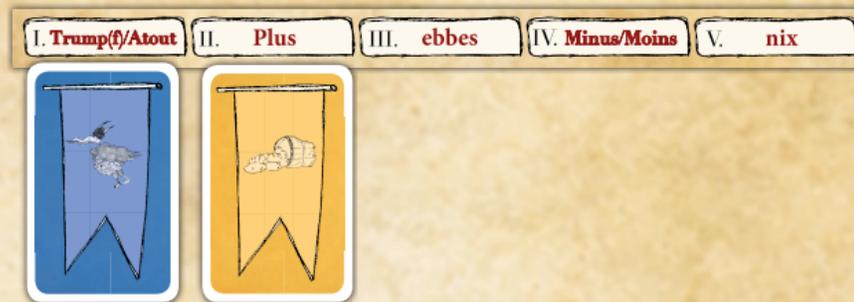
BEISPIEL: Für die 1. Spielrunde wurde die Zahlenbestimmerkarte mit dem Wert 1 aufgedeckt. Der Startspieler spielt die blaue 10 und der nächste Spieler die blaue 1. Dadurch wird blau sofort zur Trumpffarbe bestimmt, da die ausgespielte blaue 1 dem Wert der Zahlenbestimmerkarte entspricht. Mit der blauen Farbbestimmerkarte wird die Trumpffarbe unterhalb des Bestimmertableaus markiert. Ab sofort ist blau für den Rest dieser Spielrunde Trumpf.



II. PLUS BESTIMMEN:

Nachdem die Trumpffarbe feststeht, wird die Farbe bestimmt, die Pluspunkte bringt. Dies kann schon im gleichen Stich geschehen, in dem die Trumpffarbe bestimmt wurde! Sobald die 2. Karte mit dem Wert der aktuell offenliegenden Zahlenbestimmerkarte ausgespielt wird, werden alle Karten dieser Farbe zu Pluspunkten und zählen am Ende der Spielrunde **jeweils einen Pluspunkt pro Karte**. Die Kartenfarbe der Pluspunkte wird mit der passenden Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmertableaus markiert.

BEISPIEL: Der Gewinner des letzten Stichs spielt die grüne 10, in der Hoffnung, dass die grüne 1 fällt, weil dann die grünen Karten Pluspunkte bringen würden. Der nächste Spieler hat aber keine grünen Karten und wirft die gelbe 1 ab. Sofort wird mit der gelben Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmertableaus die Farbe der Pluspunkte markiert. Am Schluss dieser Spielrunde zählen alle gelben Karten jeweils 1 Pluspunkt.



III. EBBES BESTIMMEN:

Wird die 3. Karte mit dem Wert der aktuell offenliegenden Zahlenbestimmerkarte ausgespielt, wird die Farbe dieser Karte sofort zu **ebbes** und mit der entsprechenden Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmertableaus markiert. Am Ende der Spielrunde bekommen die Spieler mit den meisten und den wenigsten Karten in dieser Farbe **keine Punkte** (die wenigsten Karten können auch keine Karten sein!). Alle anderen Spieler bekommen **jeweils 3 Pluspunkte!**

IV. MINUS BESTIMMEN:

Wird die 4. Karte mit dem Wert der Zahlenbestimmerkarte ausgespielt, werden alle Karten dieser Farbe sofort zu Minuspunkten und die Kartenfarbe der Minuspunkte wird mit der entsprechenden Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmertableaus markiert. Am Ende dieser Spielrunde zählt jede Karte dieser Farbe **jeweils 1 Minuspunkt**.

V. NIX BESTIMMEN:

Da nach dem Bestimmen der Minuspunkte nur noch eine Farbe übrig ist, wird diese Farbe automatisch zu nix bestimmt und unterhalb des Bestimmertableaus mit der verbleibenden Farbbestimmerkarte markiert. Der Spieler mit den meisten Karten in der nix-Farbe darf in der nächsten Spielrunde den Startspieler bestimmen. Bei Gleichstand zählt die höhere Einzelkarte der nix-Farbe.

WICHTIG! Fallen in einem Stich mehrere Karten, die dem Wert der aktuellen Bestimmerkarte entsprechen, so werden sie in der Reihenfolge des Ausspiels abgewickelt!

ABRECHNUNG:

Nachdem alle Karten ausgespielt wurden, wird diese Spielrunde abgerechnet. Die Abrechnung wird erleichtert, wenn jeder Spieler die Karten seiner Stiche nach Farben sortiert:

Aktuelle Trumpf-Farbe: Karten in der Trumpf-Farbe zählen keine Punkte.

Aktuelle Plus-Farbe: Jede Karte in der Plus-Farbe zählt 1 Pluspunkt.

Aktuelle ebbes-Farbe: Die Spieler mit den meisten und den wenigsten Karten in der ebbes- Farbe bekommen **keine Punkte (die wenigsten Karten können auch keine Karten sein!)**. Alle anderen Spieler bekommen **jeweils 3 Pluspunkte**.

BEISPIEL: Am Ende einer Spielrunde mit 5 Spielern kommt es zu folgender Kartenverteilung:

Alex und Hauri haben keine Karten in der ebbes-Farbe, Jesko hat 2 Karten in der ebbes-Farbe, Bernhard hat 3 Karten in der ebbes-Farbe und Paul hat 5 Karten in der ebbes-Farbe.

Alex und Hauri haben die wenigsten Karten in der ebbes-Farbe und bekommen keine Punkte.

Paul hat die meisten Karten in der ebbes-Farbe und bekommt ebenfalls keine Punkte.

Jesko und Bernhard bekommen jeweils 3 Pluspunkte.

Aktuelle Minus-Farbe: Jede Karte in der Minus-Farbe zählt 1 Minuspunkt.

Aktuelle nix-Farbe: Der Spieler mit den meisten Karten in der nix-Farbe darf in der nächsten Spielrunde den Startspieler bestimmen. Bei Gleichstand zählt die höhere Einzelkarte der nix-Farbe.

Die Plus- und Minuspunkte jedes Spielers werden auf dem Punktetableau festgehalten.

WEITERE SPIELRUNDEN:

Zu Beginn einer neuen Spielrunde wird die offen liegende Zahlenbestimmerkarte mit der Vorderseite nach oben unter den Kartenstapel mit den Zahlenbestimmerkarten geschoben. Danach wird die oberste Karte des Stapels aufgedeckt. Damit ist die neue Zahlenbestimmerkarte für diese Spielrunde festgelegt.

Die Farbbestimmerkarten werden offen neben dem Punkte- und Bestimmertableau bereitgelegt. Der linke Nachbar des letzten Gebers mischt alle Karten und teilt an die Mitspieler alle Karten gleichmäßig aus. Nachdem sich alle Spieler ihre Karten angeschaut haben, darf der Spieler, der in der letzten Spielrunde die meisten Karten in der nix-Farbe hatte, den neuen Startspieler bestimmen. Er darf sich auch selbst bestimmen. Der so bestimmte Startspieler eröffnet eine neue Spielrunde durch das Ausspielen einer beliebigen Karte.

SPIELENDE:

Das Spiel endet nach 5 Spielrunden, also nachdem der Stapel der Zahlenbestimmerkarten einmal durchgespielt wurde. Gewinner des Spiels ist der Spieler, der auf dem Punktetableau am weitesten vorne steht. Gleichstände sind möglich.

Nachfolgend werden die 2 Varianten erklärt, die nach Belieben mit dem Basisspiel kombiniert werden können.

SPIELREGEL FÜR 2 PERSONEN:

Von den Spielkarten werden die Kartenwerte wie für ein Spiel mit 3 Personen benötigt (jeweils in 5 Farben die Kartenwerte 1 - 6). Beim Verteilen der Karten gilt es, immer folgende Sitzordnung im Uhrzeigersinn zu beachten:



fiktive
Mitspieler



Spielpartner



Kartengeber

Der fiktive Mitspieler
sitzt also immer **links**
vom Kartengeber!

Für den fiktiven Mitspieler werden die Karten wie folgt ausgelegt:

Die ersten 5 Karten werden von links nach rechts verdeckt nebeneinander ausgelegt. Die nächsten 5 Karten werden offen von links nach rechts auf die verdeckt liegenden Karten ausgelegt.

Es gelten die normalen Spielregeln für ebbes, d.h. für den fiktiven dritten Mitspieler:

- Wird eine Farbe ausgespielt, muss bedient werden.
- Liegt nur eine Karte der ausgespielten Farbe bei dem fiktiven Mitspieler aus, wird mit dieser Karte bedient.
- Liegen mehrere Karten der ausgespielten Farbe aus, wird immer die Karte dieser Farbe gewählt, die am weitesten **links** offen ausliegt.
- Liegt von der ausgespielten Farbe keine Karte bei dem fiktiven Mitspieler aus, wird immer die Karte gespielt, die am weitesten **links** offen ausliegt.
- Liegt nach einem gespielten Stich beim fiktiven Mitspieler eine Karte verdeckt aus, wird diese vor dem Ausspielen zum nächsten Stich umgedreht.
- Hat der fiktive Mitspieler einen Stich gemacht, beginnt er das Ausspiel immer mit der am weitesten **links** liegenden offenen Karte.

Die Wertung erfolgt wie bei einem 3-Personen-Spiel.

VARIANTE 1 „SPIELEN MIT MEHR KARTEN“:

Bei dieser Erweiterung wird einfach mit mehr Karten gespielt. Das macht das Spiel noch spannender, da es i.d.R. länger dauert, bis die Bestimmerkarten fallen. Dadurch hat man häufiger Stiche vor sich liegen, deren Karten noch unbestimmt sind und somit ein größeres Risiko in sich bergen.

Je nach Spielerzahl werden für diese Erweiterung folgende **zusätzlichen** Karten benötigt:

3 Spieler: Aus dem Kartenset in jeder Farbe jeweils die Werte 7 9 (= 15 Karten)

4 Spieler: Aus dem Kartenset in jeder Farbe jeweils die Werte 9 12 (= 20 Karten)

5 Spieler: Aus dem Kartenset in jeder Farbe jeweils die Werte 11 15 (= 25 Karten)

Ansonsten gelten die gleichen Spielregeln wie beim Basisspiel.

VARIANTE 2 „BESTIMMERKARTEN AUSSUCHEN“:

Bei dieser Erweiterung dürfen sich die Spieler, im Gegensatz zum Basisspiel, die Bestimmerkarten selbst aussuchen! Dadurch bekommen die Spieler mehr Einflussmöglichkeiten auf den Verlauf einer Spielrunde.

Bis auf die folgenden Änderungen gelten die Spielregeln des Basisspiels:

SPIELVORBEREITUNG:

Von den Zahlenbestimmerkarten werden die Kartenwerte benötigt, die den Kartenwerten entsprechen, die an die Spieler verteilt werden.

BEISPIEL: Bei 3 Spielern, die das Basisspiel in Kombination mit der ersten und zweiten Erweiterung spielen möchten, werden aus dem Kartenset in jeder Farbe jeweils die Werte 1 – 9 benötigt. Für diese Variante werden also auch Zahlenbestimmerkarten mit den Werten 1 – 9 benötigt!

Alle Zahlen- und Farbbestimmerkarten werden **offen** und gut sichtbar für alle Spieler in die Tischmitte gelegt!

SPIELABLAUF:

Der Spieler **links** neben dem Startspieler wählt in der Tischmitte eine der Zahlenbestimmerkarten sowie eine Farbbestimmerkarte aus und legt sie gut sichtbar offen vor sich ab. **Dies muss nicht unbedingt eine Karte sein, die der Spieler selbst auf der Hand hält!**

BEISPIEL: Der Spieler links neben dem Startspieler wählt die Zahlenbestimmerkarte mit dem Wert 5 und die grüne Farbbestimmerkarte aus. Dadurch ist in dieser Spielrunde die „grüne 5“ eine der Karten, die Trumpf, Plus, ebbes, Minus und nix festlegen.



Anschließend wählt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn jeweils eine der verbliebenen Zahlen- und Farbbestimmerkarten aus der Tischmitte aus und legt sie gut sichtbar offen vor sich ab. Dies wird so lange reihum fortgesetzt, bis alle 5 Farbbestimmerkarten mit zugeordneten Zahlenbestimmerkarten offen vor den Spielern ausliegen.

WICHTIG: Je nach Spieleranzahl können dadurch auch 2 Farbbestimmerkarten vor einem Spieler liegen!

Nach der Wahl der Bestimmerkarten beginnt der Startspieler mit dem Ausspielen der ersten Karte.

BESTIMMEN VON TRUMPF, PLUS, EBBES, MINUS UND NIX:

Sobald in einem Stich die erste Karte mit dem Wert und der Farbe gespielt wird, die einer der ausliegenden Bestimmerkartenkombinationen entspricht, wird die Farbe dieser Karte für den Rest dieser Spielrunde **Trumpf**. Die Trumpffarbe wird mit der passenden Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmertableaus markiert und die nicht mehr benötigte Zahlenbestimmerkarte verdeckt zur Seite gelegt.

Auf die gleiche Art und Weise werden im weiteren Spielverlauf **Plus, ebbes, Minus und nix** bestimmt.

WEITERE SPIELRUNDEN:

Zu Beginn einer neuen Spielrunde werden wieder alle Zahlen- und Farbbestimmerkarten, auch die aus der Vorrunde, offen in die Tischmitte gelegt.

SPIELENDE:

Das Spiel endet nach einer der folgenden Bedingungen:

- a) Wenn am Ende einer Spielrunde ein Spieler durch Vorrücken seines Spielsteins das Zielfeld erreicht hat,
- b) oder wenn am Ende einer Spielrunde ein Spieler das **Dabbscheedel***-Feld erreicht hat,
- c) oder nach einer fest vereinbarten Rundenzahl (es sollten mindestens 5 Runden gespielt werden).

* Dabbscheedel = nicht besonders intelligenter Mensch



© 2017 PALATIA SPIELE, Klaus Geis
3. Auflage
Kohlhof 4, 67117 Limburgerhof
www.palatia-spiele.de
Made in Germany