

Ebbe & Flut - Kurzspielregel

Jeder Spieler hat entweder 25 Ebbe- oder 25 Flutkarten.
Von jedem Spieler liegen 5 Stapel aus den eigenen Karten verdeckt als waagerechte Randbegrenzung aus.
Nun nimmt jeder von einem seiner Stapel die oberste Karte und legt sie auf eines der 3 Startfelder (Skizze im Spiel beachten).
Wer die niedrigste Karte hat, beginnt seinen Zug mit 4 Phasen.
Das Ziel sind die Startfelder des Gegenspielers.

1. Karten des Mitspielers prüfen:

Sind *gleiche Buchstaben oder Zahlen* in einer Reihe waagerecht oder senkrecht auf **Karten** des **Mitspielers** zu finden, muß **dieser eine** bereits ins Ziel geführte Karte - wenn er kann - aus dem Spiel geben und **sofort** mit den **Phasen 3 und 4** weitermachen.

2. Karte ziehen:

Zugspieler deckt die **oberste Karte** eines seiner Stapel auf und legt diese auf **eines der 3 Startfelder**, auch wenn dabei eine Karte abgedeckt wird. Sollten zuvor durch Verschiebungen des Mitspielers Karten sichtbar geworden sein, kann er sie zuvor verschieben.

3. Karte schieben:

- Finden sich *gleiche Buchstaben oder Zahlen* der **eigenen Karten** in einer waagerechten oder senkrechten Reihe (auch fremde dazwischen), müssen diese Karten derart verschoben werden, daß die Situation nicht mehr besteht.

a) senkrechte Reihe: 1 betroffene Karte um 1 Feld nach LINKS schieben.
b) waagerechte Reihe: 1 betroffene Karte um 1 Feld nach OBEN schieben.
Es sind Verschiebungen in beliebiger Reihenfolge möglich.

- Landen **eigene Karten auf gegenerischen Zielfeldern**, erhält man diese Karte sofort zur eigenen Ablage = **1 Punkt**.

- Kommen Karten auf den linken/rechten **Rand**, sind sie ohne zu punkten **aus dem Spiel**.

4. Spielzug abschließen:

Hat der Zug-Spieler alle Verschiebungen vorgenommen, die möglich waren, sagt er "Ebbe kommt" bzw. "Flut kommt".
Der Gegenspieler beginnt nun mit Phase 1.

Spielende:

Kann kein Spieler mehr Karten nachziehen, wird Phase 2 solange gespielt, bis keiner mehr agieren kann.

Sieger:

..wer die meisten Punkte hat

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*

Ebbe & Flut - Kurzspielregel

Jeder Spieler hat entweder 25 Ebbe- oder 25 Flutkarten.
Von jedem Spieler liegen 5 Stapel aus den eigenen Karten verdeckt als waagerechte Randbegrenzung aus.
Nun nimmt jeder von einem seiner Stapel die oberste Karte und legt sie auf eines der 3 Startfelder (Skizze im Spiel beachten).
Wer die niedrigste Karte hat, beginnt seinen Zug mit 4 Phasen.
Das Ziel sind die Startfelder des Gegenspielers.

1. Karten des Mitspielers prüfen:

Sind *gleiche Buchstaben oder Zahlen* in einer Reihe waagerecht oder senkrecht auf **Karten** des **Mitspielers** zu finden, muß **dieser eine** bereits ins Ziel geführte Karte - wenn er kann - aus dem Spiel geben und **sofort** mit den **Phasen 3 und 4** weitermachen.

2. Karte ziehen:

Zugspieler deckt die **oberste Karte** eines seiner Stapel auf und legt diese auf **eines der 3 Startfelder**, auch wenn dabei eine Karte abgedeckt wird. Sollten zuvor durch Verschiebungen des Mitspielers Karten sichtbar geworden sein, kann er sie zuvor verschieben.

3. Karte schieben:

- Finden sich *gleiche Buchstaben oder Zahlen* der **eigenen Karten** in einer waagerechten oder senkrechten Reihe (auch fremde dazwischen), müssen diese Karten derart verschoben werden, daß die Situation nicht mehr besteht.

a) senkrechte Reihe: 1 betroffene Karte um 1 Feld nach LINKS schieben.
b) waagerechte Reihe: 1 betroffene Karte um 1 Feld nach OBEN schieben.
Es sind Verschiebungen in beliebiger Reihenfolge möglich.

- Landen **eigene Karten auf gegenerischen Zielfeldern**, erhält man diese Karte sofort zur eigenen Ablage = **1 Punkt**.

- Kommen Karten auf den linken/rechten **Rand**, sind sie ohne zu punkten **aus dem Spiel**.

4. Spielzug abschließen:

Hat der Zug-Spieler alle Verschiebungen vorgenommen, die möglich waren, sagt er "Ebbe kommt" bzw. "Flut kommt".
Der Gegenspieler beginnt nun mit Phase 1.

Spielende:

Kann kein Spieler mehr Karten nachziehen, wird Phase 2 solange gespielt, bis keiner mehr agieren kann.

Sieger:

..wer die meisten Punkte hat

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*