

Ebbes - KSR	
Allgemeines:	ZBK = Zahlenbestimmerkarte
	In jeder Spielrunde werden 10 Stiche ausgespielt. Für den 1. Stich spielt der Startspieler eine beliebige Karte offen in die Tischmitte aus. Reihum im U-Sinn MUSS jeder Spieler 1 Karte dazulegen. Die zuerst ausgespielte Farbe muss bedient werden. Ansonsten darf man abwerfen oder trumpfen. Den Stich gewinnt die höchste Karte in der angespielten Farbe bzw. bei Trumpf dabei die höchste Trumpfkarte. Der gewonnene Stich bleibt beim Gewinner, der auch die erste Karte für den nächsten Stich ausspielt.
	Ablauf der 5 Bestimmungen:
I - TRUMPF bestimmen:	Sobald die erste Karte mit dem Wert ausgespielt wurde, die dem Wert der offenen ZBK entspricht, wird die Farbe dieser Karte mit <u>sofortiger Wirkung</u> für den Rest dieser Spielrunde zum Trumpf. Trumpffarbe mit passender Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmer-Tableaus markieren.
II - PLUS bestimmen:	Sobald nun zum 2. Mal* eine Karte mit dem Wert der ZBK gespielt wurde, werten alle Karten dieser Farbe <u>sofort</u> je 1 Plus-Punkt. Die Kartenfarbe mit passender Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmer-Tableaus markieren.
III - EBBES bestimmen:	Sobald nun zum 3. Mal* eine Karte mit dem Wert der ZBK gespielt wurde, wird die Farbe dieser Karte <u>sofort</u> zu EBBES. Die Kartenfarbe mit passender Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmer-Tableaus markieren. Zum Spielende erhalten die Spieler mit den meisten/wenigsten Karten in der EBBES-Farbe keine Punkte, alle anderen je 3 SP.
IV - MINUS bestimmen:	Sobald nun zum 4. Mal* eine Karte mit dem Wert der ZBK gespielt wurde, werten alle Karten dieser Farbe <u>sofort</u> je 1 Minus-Punkt. Die Kartenfarbe mit passender Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmer-Tableaus markieren.
V - NIX bestimmen:	Die verbliebene Farbe wird automatisch zu NIX bestimmt. Die Kartenfarbe mit passender Farbbestimmerkarte unterhalb des Bestimmer-Tableaus markieren. Wer zum Ende der Spielrunde die meisten Karten in der NIX-Farbe hat, darf den nächsten Startspieler bestimmen. Bei Patt zählt die höhere Einzelkarte der NIX-Farbe.
Abrechnung:	Sind alle Stiche gespielt, sortiert jeder Spieler seine Karten nach Farben. Nun werden Siegpunkte (SP) gezählt:
... erfolgt auf dem Punkte-Tableau	⇒ Karten in aktueller TRUMPF-Farbe: 0 SP ⇒ Karten in aktueller PLUS-Farbe: je 1 SP ⇒ Wer die meisten/wenigsten Karten in EBBES-Farbe hat = 0 SP, auch null Karten zählen mit. Alle anderen Spieler erhalten je 3 SP. ⇒ Karten in aktueller MINUS-Farbe: je -1 SP ⇒ Karten in aktueller NIX-Farbe (siehe V) werten.
Neue Runde:	Nächste ZBK aufdecken. Die Farbbestimmerkarten bereitlegen. Alle Spielkarten mischen und verteilen. Der NIX-Sieger bestimmt den nächsten Startspieler (ggf. sich selbst).
Spielende:	Nach 5 Spielrunden sieg(t)en der/die Spieler mit den meisten SP.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.01.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de	
	*ggf. im selben Stich möglich