

WHERE'S BOB'S HAT?

by Alan R Moon
for 3 - 5 players aged 8 and up; length 30 - 45 minutes.

OVERVIEW

WHERE'S BOB'S HAT? is for 3-5 players, but is best with 3 or 4. Over several hands, players bid to take the most cards in one or more of the three suits, or to take the fewest cards in tricks played during each hand. Players score points for making their bids and lose points for missing their bids. The player with the most points at the end of the game is the winner.

CONTENTS

60 playing cards – 1-20 blue, 1-20 red, and 1-20 black

2 Bob's Hat cards



20 bid cards - (five sets of 4 cards; each set has one each of blue, red, black, and gray)



4 trump cards (one each of blue, red, black, and gray)



rule booklet



PREPARATION

Each player takes one set of bid cards.

The youngest player is the starting player. He takes the 4 trump cards, the Bob's Hat cards, and the deck of playing cards.

The game is played over several hands. With 3 players, play 12 hands; with 4 players, play 10 hands; and with 5 players, play 8 hands. Players may choose to play more or fewer hands if they like.

Choose one player to be the scorekeeper. He will keep track of the players' scores during the game using a score sheet similar to the one shown in these rules. He may copy the example or create his own using the example as a model.

PLAYING THE GAME

The game is played in hands. The youngest player is the dealer for the first hand. After the first hand, the deal passes to the left around the table, each player taking the deck, the 4 trump cards, and the Bob's Hat cards on his turn.

The dealer shuffles the 4 trump cards and turns the topmost card face up. This is the trump suit for the hand. Each card in the trump suit is a trump. If the gray card is turned up, there is no trump suit.

The dealer shuffles the deck. For the first hand of the game, each player is dealt five cards. On the second hand, each player is dealt six cards. On the third hand, each player is dealt seven cards, and so on.

After looking at his cards, but before any player bids, the dealer chooses a Bob's Hat card for this hand. He places one of the Bob's Hat cards in the middle of the table, either the +10 card or the -10 card.

Bidding

Each player studies the cards in his hand. Based on his cards and the trump suit, each player decides what his objective for the hand will be. Then, beginning with the dealer and proceeding clockwise around the table, each player **must** make a bid.

A player bids by placing one or more of his bid cards face up on the table in front of him. He places his other bid cards face down to the side.

The three colored bid cards are "most" cards and indicate a bid to take the most cards in the suit of that color. If a player bids a most card, he must take more cards in that suit than every other single player. The gray card indicates the player expects to take the fewest cards. If a player bids fewest cards, he must take fewer cards than every other single player.

Taking tricks

Each round consists of a number of tricks equal to the number of cards dealt to each player. The dealer leads to the first trick by choosing a card from his hand and playing it face up in the center of the table. Each other player in turn, clockwise around the table, must choose a card from his hand and play it to the trick face up in the center of the table, but not directly on top of the other cards played.

A player must play a card of the suit that was led. If a player does not have a card of the suit that was led, he may play any card from his hand instead.

After each player has played one card, the player who played the highest card in the suit that was led takes the trick. If there is a trump suit, however, and one or more players play a trump card, the player who played the highest trump takes the trick, regardless of the suit led.

The blue, red, and black 14 and 15, all have a picture of Bob's Hat on them. Each time a player takes a trick with one or more of these cards, he takes the Bob's Hat card (from the center of the table or from the player who is holding it) and places it face up in front of him. If there are no 14's or 15's, Bob's Hat remains unfound and the Bob's Hat card remains where it was.

When a player takes a trick, he places the cards face down in a pile on the table in front of him. He then leads to the next trick. The rules for subsequent tricks are the same as for the first, except that the player who leads to the trick is the player who took the last trick. Play continues in this manner until all the cards have been played.

Scoring

At the end of each hand, each player must establish whether he has successfully made his bid or not.

If a player bid a most card, he makes his bid if no other player took an equal or lesser number of cards in the suit. He scores 5 points **plus** the number of cards he took in the suit. A player who fails to make a most bid scores -5 points (minus 5 points) and gets nothing for any cards he took in that suit.

Example: Anna bids most blue. She takes 4 blue cards, Bob takes 3 blue cards, and Chris takes 1 blue card. Anna makes her bid and scores 9 points: 5 points for making the bid and 4 points for the 4 blue cards she took. If Anna takes only 3 blue cards, she fails to make her bid (she ties with Bob) and scores -5 points.

If a player bids fewest cards, he makes his bid if no other player took an equal or greater number of cards. He scores a number of points equal to the number of cards dealt to each player that hand. A player who fails to make a fewest cards bid scores minus points equal to the number of cards dealt to each player that hand.

Example: seven cards are dealt to each player. Bob bids fewest cards and takes 3 cards. Anna takes 12 and Chris takes 6. Thus, Bob makes his bid and he scores 7 points. If both Bob and Chris take 3 cards (and Anna 15), Bob misses his bid and he scores -7 points.

The result of each bid is calculated separately. It is possible for a player to make one or more bids and fail to make one or more others in the same hand.

Example: Chris bids most blue and most red. She makes the most blue bid taking 8 blue cards, but she fails to make the most red bid. Chris scores 8 Points: 13 for the most blue bid (5 points for making the bid and 8 points for taking 8 cards) and -5 for missing the most red bid.

The player with the Bob's Hat card at the end of the hand, scores either +10 or -10 points in addition to any other points he scored for the hand. He then places Bob's Hat card back in the middle of the table. If no player found Bob's Hat in this hand (there were no 14's or 15's in play), no one scores the points for Bob's Hat. The Bob's Hat card does not count as a card taken when determining success of a fewest card bid.

The scorekeeper records all the scores for each hand. Players may have minus scores.

GAME END

The winner is the player with the highest score after the last hand of the game.

OPTIONAL RULES

Double fewest cards – A player may bid double fewest cards by playing 2 fewest bid cards (he simply borrows an opponent's fewest bid card for the hand). He then scores plus or minus double the normal number of points.

No bids – Each player may make one no bid per game. The player still plays the hand and simply tries to hinder the chances of his opponents. The player does not score for the hand.

Secret bidding – All players select their bid cards in secret and reveal them simultaneously. This will change the game as players will not be able to see previous players' bids before making their own.

Negative scoring – If a player fails to make his bid, he scores -5 points **plus** -1 for each card he took in the suit he bid. This, of course, will cause much lower scores in the game.

UNUSUAL SITUATIONS

1. A player may bid most cards and fewest cards in the same hand. It is possible, though unusual, to make both bids.
2. If a player bids most cards and there are no cards of this suit dealt to anyone, the player makes his bid. If two or more players bid most cards in such a suit, they all make their bids.
3. If a player reneges (does not play the suit led when he has card(s) in the suit), the player scores -15 Points and the hand is replayed with the dealer shuffling and redealing the cards.

SAMPLE SCORE SHEET FOR 5 PLAYERS

hand #	player 1	player 2	player 3	player 4	player 5
#1 score					
#2 score					
sub-total					
#3 score					
sub-total					
#4 score					
sub-total					
#5 score					
sub-total					
#6 score					
sub-total					
#7 score					
sub-total					
#8 score					
total					

WHERE'S BOB'S HAT?

von Alan R Moon

Spieler: 3 - 5; Alter: ab 8 Jahren; Dauer: 20 - 40 Min.

SPIELIDEE

WHERE'S BOB'S HAT? eignet sich besonders gut für 3 und 4 Spieler.

Vor jeder Runde geben die Spieler Gebote ab, ob sie in einer der drei Farben die meisten Karten oder insgesamt die wenigsten Karten bekommen. Die Spieler erhalten Pluspunkte, wenn sie ihre Gebote erfüllen und Minuspunkte, wenn sie ihre Gebote nicht erfüllen. Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte hat.

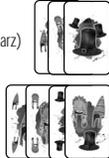
INHALT

60 Spielkarten (jeweils mit den Zahlen 1-20 in blau, rot und schwarz)

2 "Bob's Hat"-Karten



20 Bietkarten (5 Sätze zu je 4 Karten; jeder Satz besteht aus 1 blauen, 1 roten, 1 schwarzen und 1 grauen Karte)



4 Trumpfkarten (blau, rot, schwarz, grau)



1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Satz Bietkarten.

Der jüngste Spieler ist der erste Kartengeber. Er nimmt die 4 Trumpfkarten, die "Bob's Hat"-Karten und alle Spielkarten.

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt:

- Mit 3 Spielern werden 12 Runden gespielt.
- Mit 4 Spielern werden 10 Runden gespielt.
- Mit 5 Spielern werden 8 Runden gespielt.

Die Spieler können sich auch einigen, dass mehr oder weniger Runden gespielt werden.

Ein Spieler legt Papier und Bleistift bereit. Er notiert nach jeder Runde die Plus- und Minuspunkte der Spieler. Am Ende der Regel ist ein Beispiel abgedruckt, wie ein solcher Wertungszettel aussehen könnte. Man kann das Beispiel aber auch einfach kopieren.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt. In der ersten Runde teilt der jüngste Spieler jedem Spieler die Karten aus. Nach der ersten Runde teilt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die Karten aus und so weiter.

Trumpf festlegen

Zuerst mischt der Kartengeber die 4 Trumpfkarten und dreht die erste Karte um. Diese Karte zeigt, welche Farbe in dieser Runde als Trumpf gilt. Falls die graue Karte umgedreht wurde, gibt es in dieser Runde keinen Trumpf.

Karten ausgeben

Nun mischt der Kartengeber die Spielkarten und teilt in der ersten Runde jedem Spieler 5 Karten aus. In der zweiten Runde werden 6 Karten an die Spieler ausgeteilt. In der dritten Runde werden 7 Karten ausgeteilt, und so weiter.

"Bob's Hat"-Karte auswählen

Nachdem die Spieler ihre Karten erhalten haben, wählt der Kartengeber eine der beiden "Bob's Hat"-Karten für diese Runde aus. Er legt die Karte mit dem Wert +10 oder -10 offen in die Mitte des Tisches. Die andere Karte wird bis zur nächsten Runde verdeckt zur Seite gelegt.

Bieten

Danach überlegt sich jeder Spieler aufgrund seiner Karten, wie viele Stiche er in dieser Runde in jeder Farbe zu machen glaubt. Beginnend mit dem Kartengeber und danach im Uhrzeigersinn, machen die Spieler ihre Gebote. Jeder Spieler **muß** ein Gebot machen.

Der Spieler macht sein Gebot, indem er eine oder mehrere seiner Bietkarten offen vor sich ablegt. Seine übrigen Bietkarten bleiben verdeckt vor ihm liegen.

Deckt er eine Bietkarte mit einer der 3 Farben (rot, blau oder schwarz) vor sich auf, bedeutet dies, dass er glaubt, mehr Karten dieser Farbe zu erhalten, als jeder andere einzelne Spieler. Deckt er die graue Bietkarte auf, bedeutet dies, dass er glaubt weniger Karten zu erhalten als jeder andere einzelne Spieler.

Ein Spieler kann auch für mehrere Farben Bietkarten aufdecken. Dann wird am Ende der Runde jedes seiner Gebote einzeln ausgewertet. Natürlich dürfen mehrere Spieler auf die selbe Farbe bieten, aber am Ende der Runde kann höchstens ein Spieler das entsprechende Gebot erfüllt haben.

Stiche machen

In jeder Runde werden genau so viele Stiche gespielt, wie zu Beginn der Runde jeder Spieler Karten erhalten hat.

Der Kartengeber beginnt. Er eröffnet den ersten Stich, indem er eine Karte offen in die Mitte des Tisches ausspielt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und müssen nun jeder ebenfalls eine Karte in den Stich legen. Diese Karte muss die gleiche Farbe haben, wie die Karte, mit der der Stich eröffnet wurde. Nur wenn ein Spieler die zuerst gespielte Farbe nicht auf der Hand hat, kann er eine Karte in einer anderen Farbe oder in der Trumpffarbe spielen. Die Trumpffarbe wird am Anfang jeder Runde durch die aufgedeckte Trumpfkarte bestimmt.

Nachdem jeder Spieler eine Karte gespielt hat, wird geprüft, welcher Spieler die höchste Karte in der Farbe gespielt hat, mit der auch der Stich eröffnet wurde. Dieser Spieler gewinnt den Stich und legt ihn als Stapel verdeckt vor sich ab.

Achtung Ausnahme: Liegt eine oder liegen mehrere Trumpfkarten in einem Stich, dann gewinnt der Spieler den Stich, der die höchste Trumpfkarte gespielt hat.

Die Karten mit den Wert 14 oder 15 zeigen zusätzlich jeweils "Bob's Hat". Jedesmal, wenn ein Spieler einen Stich gewinnt und eine oder mehrere Karten im Stich zeigen "Bob's Hat", nimmt er die offene "Bob's Hat"-Karte (entweder aus der Tischmitte oder vom Spieler, der sie derzeit hat) und legt sie, getrennt von seinen übrigen Karten, offen vor sich ab. Enthält ein Stich keine 14er- oder 15er-Karten, bleibt die "Bob's Hat"-Karte dort liegen, wo sie sich gerade befindet.

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, eröffnet den nächsten Stich, indem er eine beliebige Karte ausspielt.

Die Runde endet, wenn alle Spieler keine Karte mehr auf der Hand haben. Nun wird die Runde gewertet.

WERTUNG

Am Ende jeder Runde müssen die Spieler herausfinden, ob sie ihre Gebote erfüllt haben.

Ein Spieler hat sein Gebot auf die meisten Karten einer Farbe erfüllt, wenn kein anderer Spieler mehr oder gleich viele Karten dieser Farbe besitzt. Er erhält dann +5 Punkte. Außerdem erhält er die Anzahl der Karten in dieser Farbe in seinen gesammelten Stichen als Pluspunkte. Hat der Spieler sein Gebot nicht erfüllt, erhält er -5 Punkte und keine Punkte für seine Karten in dieser Farbe.

Beispiel: Anna hat bei Beginn der Runde die meisten Karten in Blau geboten. Sie hat 4 blaue Karten, Bernd hat 3 blaue Karten und Michael hat 1 blaue Karte. Anna erfüllt ihr Gebot und erhält 9 Punkte (5 Punkte für das Erfüllen des Gebots und 4 Punkte für ihre 4 blauen Karten.) Wenn Anna nur 3 blaue Karten gehabt hätte, hätte sie ihr Gebot nicht erfüllen können (Gleichstand mit Bernd) und -5 Punkte erhalten.

Ein Spieler hat sein Gebot auf die wenigsten Karten insgesamt erfüllt, wenn kein anderer Spieler weniger oder gleich viele Karten hat. Er erhält die Anzahl der Karten, die in dieser Runde pro Spieler ausgeteilt wurden als Pluspunkte. Wenn der Spieler das Gebot nicht erfüllen konnte, erhält er die Anzahl der Karten, die in dieser Runde ausgeteilt wurden, als Minuspunkte.

Beispiel: Bei Beginn der Runde wurden an jeden Spieler 7 Karten ausgeteilt. Bernd machte das Gebot für die wenigsten Karten.

- 1.) Am Ende der Runde hat Bernd 3 Karten, Anna hat 12 Karten und Michael hat 6 Karten. Bernd erfüllt sein Gebot und erhält 7 Punkte.
- 2.) Am Ende der Runde hat Bernd 3 Karten, Anna hat 15 Karten und Michael hat ebenfalls 3 Karten. Bernd erfüllt sein Gebot nicht und erhält -7 Punkte.

Hat ein Spieler in einer Runde mehrere Gebote abgegeben, wird das Ergebnis jedes einzelnen Gebots gesondert errechnet. Es kann daher vorkommen, dass der Spieler eines seiner Gebote erfüllt und ein anderes nicht.

Beispiel: Michael bietet die meisten Karten in Blau und Rot. Er erfüllt das Gebot in Blau und hat 8 blaue Karten. Das Gebot in Rot erfüllt er aber nicht. Er erhält 8 Punkte: 13 für die meisten Karten in blau (5 Punkte für das Gebot und 8 Punkte für seine blauen Karten) und -5 Punkte für das nicht erfüllte Gebot für Rot.

Hat am Ende der Runde ein Spieler die "Bob's Hat"-Karte vor sich liegen, erhält zusätzlich die +10 oder -10 Punkte die auf der Karte angegeben sind. Danach legt er die "Bob's Hat"-Karte wieder in die Tischmitte. Hat kein Spieler die "Bob's Hat"-Karte vor sich liegen, weil in dieser Runde keine 14er- oder 15er-Karten gespielt wurden, bekommt niemand die Zusatzpunkte.

Die Spieler können Minuspunkte haben.

ENDE DES SPIELS

Es gewinnt der Spieler, der nach der festgelegten Anzahl von Runden die meisten Punkte hat. Haben alle Spieler nur Minuspunkte, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

VARIANTEN

ZWEI GRAUE BIETKARTEN – Ein Spieler kann sein Gebot für die wenigsten Karten verdoppeln. Er legt 2 graue Bietkarten offen vor sich aus. Dazu leiht er sich eine graue Bietkarte von einem Mitspieler. Am Ende der Runde erhält er für dieses Gebot die doppelte Anzahl Plus- oder Minuspunkte.

KEIN GEBOT – Jeder Spieler darf einmal pro Spiel kein Gebot abgeben. Er spielt diese Runde ganz normal mit, erhält aber am Ende der Runde keine Punkte, auch nicht, wenn er die "Bob's Hat"-Karte vor sich liegen hat. Er kann natürlich versuchen, die Mitspieler an der Erfüllung ihrer Gebote zu hindern.

GEHEIMES GEBOT – Alle Spieler entscheiden sich gleichzeitig für ihre Gebote und decken ihre Bietkarten gleichzeitig auf. Dies verändert das Spiel, da die Spieler, wenn sie ihr Gebot festlegen, nicht wissen, was ihre Mitspieler bieten werden. So können sie keine Rückschlüsse auf deren Kartenhand ziehen.

NEGATIVE WERTUNG – Wenn ein Spieler sein Gebot nicht erfüllen kann, erhält er -5 Punkte und zusätzlich -1 Punkt für jede Karte in dieser Farbe in seinen gesammelten Stichen. Dies führt zu einem niedrigeren Wertungsergebnis für alle Spieler.

UNGEWÖHNLICHE SITUATIONEN

1. Ein Spieler bietet für die meisten Karten einer Farbe und insgesamt die wenigsten Karten in einer Runde. Es ist möglich beide Gebote zu erfüllen; es wird aber nur selten gelingen.

2. Wenn ein Spieler für die meisten Karten einer Farbe bietet und es waren keine Karten dieser Farbe im Spiel, gilt das Gebot trotzdem als erfüllt. Das gilt auch, wenn mehrere Spieler auf diese Farbe geboten haben. Sie erfüllen dann alle dieses Gebot.

3. Wenn ein Spieler den Stich nicht bedient, das bedeutet, er spielt eine Karte in einer anderen Farbe als die, mit der der Stich eröffnet wurde, erhält er 15 Punkte als Strafe, und die Runde wird nochmals gespielt.

BEISPIEL WERTUNGSBLATT FÜR 5 SPIELER

Runde #	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5
#1 Punkte					
#2 Punkte					
Zwischenwertung					
#3 Punkte					
Zwischenwertung					
#4 Punkte					
Zwischenwertung					
#5 Punkte					
Zwischenwertung					
#6 Punkte					
Zwischenwertung					
#7 Punkte					
Zwischenwertung					
#8 Punkte					
Endwertung					