

Where's Bob's Hat? - KSR
<p>Jeder Spieler erhält einen Satz von 4 Bietkarten. Es werden je nach Anzahl (3, 4 o. 5) der Mitspieler 12, 10 oder 8 Runden gespielt.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <p>1. Trumpf bestimmen und Karten austeilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Kartengeber mischt die 4 Trumpfkarten und wählt daraus 1 Karte = <i>Trumpffarbe</i>. Wurde allerdings die <i>graue</i> Karte gewählt, gibt es in dieser Runde <i>keinen Trumpf</i>. - Die gemischten Spielkarten werden nun verteilt, anfangs 5 Karten je Spieler und dann <i>jede Runde 1 Karte mehr</i>. <p>Bob's Hat-Karte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Kartengeber wählt <i>eine</i> der beiden "Bob's Hat"-Karten (+10 oder -10) für diese Runde aus und legt sie in die Tischmitte. <p>2. Bieten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler überlegt sich nun, <i>wieviele Stiche</i> er in der aktuellen Runde in jeder Farbe machen kann oder will. - Beginnend ab Kartengeber MUSS jeder Spieler <i>mind. 1 Gebot</i> machen, d.h., ====> 1 oder mehrere Bietkarten aufdecken = Er will mehr Karten in der jeweiligen Farbe einheimsen, als jeder andere Spieler in dieser Runde. <i>Graue Karte</i> = Er glaubt, weniger Karten als jeweils jeder andere Spieler zu erhalten. - Mehrere Spieler können auf die selben Farben setzen. <p>3. Stiche machen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Kartengeber eröffnet den Stich mit dem Ausspielen 1 Karte, reihum folgen die anderen. - Es gilt <i>Bedienzwang</i>, d.h., Farbe bedienen, sonst kann getrumpft oder abgeworfen werden. <p>Stich-Gewinner:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Höchste gespielte Karte</i> in angespielter Farbe <i>ODER höchster Trumpf</i>. - Kommt die Karte "14" oder "15" im Stich vor, erhält der Stichgewinner die <i>"Bob's Hat"-Karte</i>, egal wo sie gerade liegt, und legt sie separat vor sich ab. <p>4. Wertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sind alle Karten einer Runde gespielt, wird gewertet. - <i>Jede Farbe (blau, rot, schwarz) wird überprüft</i>. Hat der Bieter mehr Karten als jeder andere Spieler in einer Farbe ==> +5 Punkte und zusätzlich 1 Punkt je Karte dieser Farbe. <p>Nicht erfülltes Gebot: -5 Punkte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer <i>GRAU</i> geboten hat, erhält <i>soviele Punkte, wie Karten</i> in dieser Runde <i>je Spieler verteilt</i> wurden, wenn er weniger Karten hat als jeder einzelne Mitspieler. <p>Nicht erfülltes Gebot in GRAU: Anzahl Karten, die ausgeteilt wurden = MINUS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jedes Gebot wird separat abgerechnet. - Wer <i>"Bob's Hat"</i> hat, bekommt die Punkte daraus (+10 oder -10) und legt die Karte in die Tischmitte. <p>5. Startspieler wechselt.</p> <p>Spiel-Ende:</p> <p>Wer nach Ende der vorgesehenen Rundenzahl die meisten Punkte hat, gewinnt.</p> <p>Sonderfälle:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "falsch bedient": -15 Punkte, Runde wird wiederholt. - "Farbe geboten und 0 Karten davon" sind in allen Stichen: Gebot gewonnen. <p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>

Where's Bob's Hat? - KSR
<p>Jeder Spieler erhält einen Satz von 4 Bietkarten. Es werden je nach Anzahl (3, 4 o. 5) der Mitspieler 12, 10 oder 8 Runden gespielt.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <p>1. Trumpf bestimmen und Karten austeilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Kartengeber mischt die 4 Trumpfkarten und wählt daraus 1 Karte = <i>Trumpffarbe</i>. Wurde allerdings die <i>graue</i> Karte gewählt, gibt es in dieser Runde <i>keinen Trumpf</i>. - Die gemischten Spielkarten werden nun verteilt, anfangs 5 Karten je Spieler und dann <i>jede Runde 1 Karte mehr</i>. <p>Bob's Hat-Karte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Kartengeber wählt <i>eine</i> der beiden "Bob's Hat"-Karten (+10 oder -10) für diese Runde aus und legt sie in die Tischmitte. <p>2. Bieten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler überlegt sich nun, <i>wieviele Stiche</i> er in der aktuellen Runde in jeder Farbe machen kann oder will. - Beginnend ab Kartengeber MUSS jeder Spieler <i>mind. 1 Gebot</i> machen, d.h., ====> 1 oder mehrere Bietkarten aufdecken = Er will mehr Karten in der jeweiligen Farbe einheimsen, als jeder andere Spieler in dieser Runde. <i>Graue Karte</i> = Er glaubt, weniger Karten als jeweils jeder andere Spieler zu erhalten. - Mehrere Spieler können auf die selben Farben setzen. <p>3. Stiche machen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Kartengeber eröffnet den Stich mit dem Ausspielen 1 Karte, reihum folgen die anderen. - Es gilt <i>Bedienzwang</i>, d.h., Farbe bedienen, sonst kann getrumpft oder abgeworfen werden. <p>Stich-Gewinner:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Höchste gespielte Karte</i> in angespielter Farbe <i>ODER höchster Trumpf</i>. - Kommt die Karte "14" oder "15" im Stich vor, erhält der Stichgewinner die <i>"Bob's Hat"-Karte</i>, egal wo sie gerade liegt, und legt sie separat vor sich ab. <p>4. Wertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sind alle Karten einer Runde gespielt, wird gewertet. - <i>Jede Farbe (blau, rot, schwarz) wird überprüft</i>. Hat der Bieter mehr Karten als jeder andere Spieler in einer Farbe ==> +5 Punkte und zusätzlich 1 Punkt je Karte dieser Farbe. <p>Nicht erfülltes Gebot: -5 Punkte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer <i>GRAU</i> geboten hat, erhält <i>soviele Punkte, wie Karten</i> in dieser Runde <i>je Spieler verteilt</i> wurden, wenn er weniger Karten hat als jeder einzelne Mitspieler. <p>Nicht erfülltes Gebot in GRAU: Anzahl Karten, die ausgeteilt wurden = MINUS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jedes Gebot wird separat abgerechnet. - Wer <i>"Bob's Hat"</i> hat, bekommt die Punkte daraus (+10 oder -10) und legt die Karte in die Tischmitte. <p>5. Startspieler wechselt.</p> <p>Spiel-Ende:</p> <p>Wer nach Ende der vorgesehenen Rundenzahl die meisten Punkte hat, gewinnt.</p> <p>Sonderfälle:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "falsch bedient": -15 Punkte, Runde wird wiederholt. - "Farbe geboten und 0 Karten davon" sind in allen Stichen: Gebot gewonnen. <p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>