

Der Coiffeur-Schieber

Bei dieser Schiebervariante ist keine Zahl als Ziel genannt, sondern es müssen alle Varianten einmal gespielt werden. Es gibt nur einen Schreiber, der auf der Tafel 2 Kolonnen für die 2 Parteien bereit hat. Geschrieben wird jeweils der zehnte Teil der erzielten Punkte (analog zum Zugerjass). Pro Spiel wird nur das Ergebnis geschrieben für die Partei, die das Spiel übernommen hat. Total pro Partei sind also 16 (2 mal 8) Spiele notwendig.

		A/C	B/D
Eichel/Schaukel	einfach	8	4
Rosen/Kreuz	doppelt	14	50
Schilten/ Ecken	dreifach	33	27
Schellen/Herz	vierfach	48	28
Obenabe	fünffach	50	60
Undenufe	sechsfach	48	150
Siebenfach (Joker)		63	56
Achtfach (Joker)		<u>200</u>	<u>64</u>
	total	<u>464</u>	<u>439</u>

Anhand dieser Tabelle haben zum Beispiel A/C mit Schellentumpf 124 Punkte erzielt. Das ergibt 4 mal 12 = 48 Punkte.

Oder B/D erzielen einen Undenufematch. Das sind 6 mal 25 = 150 Punkte. Die Einerzahlen werden also weggelassen. Dies erleichtert die Multiplikationen.

Es zählen grundsätzlich keine Stöck- und Weispunkte.

Beim Wählen einer Variante können sich in jedem Umgang beide Parteien beteiligen (analog dem Sidi-Barrani). Wer das erste Angebot macht, ist die spielübernehmende Partei. Bei der Sitzreihenfolge A, B, C und D verteilt Schreiber A das erste Spiel. B kommt zum ersten Ansagen. Sieht er keine günstige Variante mit seinen Karten, sagt er fort. Hierauf kommt C zum Ansagen.

Sagt auch er fort, hat D die Möglichkeit zu wählen. Hat auch D ungünstige Karten, ist die Reihe an A. Sagt auch A fort, *muss* Vorhand B wählen. Er ist im Trumpfzwang oder im Fass, wie es in der Jasssprache heisst. Derjenige Spieler, der das Spiel übernimmt, muss ausspielen. Wer zum Beispiel ein wertvolles Spiel in Rosen/Kreuz erwarten kann, meldet «Rosen/Kreuz achtfach».

Rosen/Kreuz doppelt behält sich diese Partei für eine spätere Gelegenheit auf, wenn sie weniger gute Karten in dieser Farbe erhält. Ist die Kolonne der Partei A/C bei Obenabe bereits mit einem Resultat besetzt, kann diese Partei während der laufenden Partie keinen fünffachen Obenabe mehr wählen. Ist aber mit wertvollen Obenabekarten die siebenfach Variante noch frei, wird «Obenabe siebenfach» bestimmt.

Sieben- und achtfach wird also dann gewählt mit irgendeiner Farbe oder mit Obenabe oder Undenufe, wenn viele Punkte erwartet werden. Eine Wahl über die Reihenfolge ist frei.

Hat eine Partei alle Varianten durchgespielt, hat sie ihr Ziel erreicht. In der Fortsetzung der Spiele können nur noch die Gegner ihre restlichen Varianten bestimmen. Sobald alle 16 Spiele vorbei sind, werden die Ergebnisse der beiden Parteien zusammengezählt. Aufgrund der Tabelle haben A/C mit 464 Punkten gegenüber B/D mit 439 Punkten gewonnen. Als Endergebnis kann auch die Differenz zwischen den beiden Totals gewertet werden.

Es wird abwechselungsweise verteilt, A, B, C usw. Die Übernahme eines Spieles ändert daran nichts.

Entscheidend bleibt beim Coiffeur-Schieber, dass im richtigen Moment anhand der erhaltenen Karten die bestmöglich bewertete Variante bestimmt wird. Je höher die Bewertung, desto wichtiger das Zusammenspiel mit dem Partner.

Wählt eine Partei eine Variante, die bereits ein Resultat aufweist, muss die fehlbare Partei das Resultat bei einer der beiden Varianten 7- oder 8fach (Joker) notieren. Wurden bereits beide Joker gespielt, so ist bei der schwächsten noch offenen Varianten ein Nuller einzutragen. Und dies ist der Fall, ob der Fehler sofort oder erst später bemerkt wird.

Wichtig bleibt deshalb, dass vor der Wahl einer Variante der Schreiber orientiert, welche Varianten noch offen sind.

Zu dritt und zu viert kann dieser Jass auch als Coiffeur-Jass gespielt werden. Jeder spielt für sich. Die Tafel enthält dann entsprechende Kolonnen für jeden Teilnehmer. Die Wahl einer Spielvariante entspricht dem Coiffeur-Schieber.

Hat eine Partei ihre sämtlichen Resultate der 8 Spiele, wird weiterhin in der reglementgemässen Reihenfolge verteilt, bis auch die andere Partei am Ziel ist