

Jassreglement: Coiffeur-Partnerschieber

1. Spielart

Zur Anwendung gelangt der Partner-Jass, d.h. die beiden Partner spielen stets zusammen. Jede Passe wird gegen ein anderes Paar ausgetragen. Gespielt werden 3 Passen à 10 Spielen. Jedes Paar hat jede Variante einmal zu wählen. Total 20 Spiele pro Passe. Alle Passen werden gewertet.

2. Bewertung

Die Bewertung der einzelnen Wahlmöglichkeiten erfolgt analog der Aufstellung auf dem offiziellen Coiffeurschieber-Jasszettel.

3. Trumpfwahl

Die Reihenfolge der zu wählenden Varianten ist frei. Bei den Varianten "Joker" kann sowohl Trumpf als auch Obenabe, Undenufe, Slalom oder Gushti gewählt werden.

Der Schreiber verteilt die Karten zum ersten Spiel. Sein rechts von ihm sitzender Gegner A ist als erster berechtigt eine Wahl zu treffen oder zu schieben. Sofern A schiebt, ist als nächster Spieler B berechtigt eine Variante zu wählen oder zu schieben. Schiebt auch B so kommt C an die Reihe. Nach C folgt D. Hat auch D kein erfolversprechendes Blatt zur Selbstwahl, kann er wiederum zu A schieben. In diesem Fall ist A im "Zwang" und muss eine noch offenstehende Variante wählen. Derjenige Spieler, welcher eine Variante wählt, spielt aus! Das Kartenverteilen hingegen erfolgt in der Reihenfolge wie beim Schieber: A, B, C, D, unabhängig davon wer das Spiel übernommen hat. Hat eine Partei alle Varianten gespielt und die Gegner müssen noch Varianten wählen, erfolgt das Spielverteilen nur noch durch die Partei die fertig ist und zwar abwechslungsweise. Ab diesem Moment darf zurückgeschoben werden.

4. Fehlwahl

Wird von einer Partei eine Variante gewählt, welche bereits gespielt wurde, wird diese Wahl automatisch sieben- oder achtfach bewertet, sofern einer oder beide "Joker" noch offen sind. Wurden bereits beide "Joker" gespielt, so ist bei der niedrigsten noch offenen Variante ein Nuller und dementsprechend in die Kolonne der Gegner ein Match zu notieren.

5. Zählweise

Beim Undenufe zählen die Sechser je 11 Punkte anstelle der Asse. Beim Slalom und Gushti erfolgt die Zählweise wie folgt: Wird der 1. Stich "Obenabe" gespielt, so werden die Ass gezählt, beginnt das Spiel "Undenufe" so gelten die Sechser je 11 Punkte.

Beim Gushti besteht freie Wahl zuerst 5 Stiche Obenabe und dann 4 Stiche Undenufe oder zuerst 5 Stiche Undenufe und dann 4 Stiche Obenabe.

6. Schreibweise

Beim Coiffeurschieber werden nur die Zehner geschrieben. Das Spiel zählt nicht 157 sondern 160 Punkte. (Der zehnte Teil von aufgerundet 160). Der Partei welche das Spiel übernommen hat, werden die erzielten Punkte gutgeschrieben und dem Gegner in der danebenstehenden Kolonne den Rest.

Achtung ab 4 wird aufgerundet! Beispiel: 74 = 80 Punkte bzw. 8 Schreibpunkte. Ein Match zählt immer 16 Punkte. Die erzielten Punkte werden gemäss der gewählten Variante mit dem entsprechenden Faktor multipliziert. So ergeben beispielsweise 120 Punkte beim Obenabe $5 \times 12 = 60$ Punkte für die Partei A und $5 \times 4 = 20$ Punkte für die Partei B.

7. Allgemeines

Beim Coiffeurschieber gelten im Übrigen die gleichen Bestimmungen wie beim Schieber, d.h. es gelten kein Weis und keine Stöcke. Spielbeeinflussende Bemerkungen wie "Bock" etc. sind zu unterlassen. Gekehrte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden. Die Karten dürfen beim Spielverteilen von allen vier Spielern sofort aufgenommen werden. Das warten bis Vorhand einen Entscheid gefällt hat, fällt dahin.

Über allfällige Streitigkeiten entscheidet im Saal der zuständige Jassleiter endgültig!

Für alle in diesem Reglement nicht ausführlich geschilderten Regeln gelten die TA-Schieberregeln bzw. der "Schweizer Jassführer" von Ernst Marti.