

Die neuen Trumpfvarianten im Coiffeurjass

Hinweis: Der Coiffeurjass steht nur im sjOnline zur Verfügung und nur wenn sich vier Leute an einem Tisch einfinden. Verlässt eine Person während dem Spiel den Tisch, dann wird das Spiel abgebrochen. Grund: Es sind keine Computerspieler für den Coiffeurjass programmiert.

Im Trumpfmachfenster vom Coiffeurjass finden Sie neu die folgenden Symbole (siehe Bild):



Bild: Misère, Tutti, Riesenslalom, 3x3.

Misère

Bei Misère (wie sie in Swiss Jass!! programmiert ist) ist immer "Obenabe" Trumpf. Es gilt dabei den Gegnern möglichst viele Punkte anzuhängen. Denn: Nur alle Punkte welche die Gegner machen, zählen für Sie. (Anders geschrieben: Je weniger Punkte Sie machen, desto besser.)

Gezählt wird wie beim „Obenabe“.

Tutti

In jedem Stich ist entweder Herz, Ecken, Kreuz oder Schaufel Trumpf (bzw. bei den deutschen Karten: Schellen, Schilten, Rosen oder Eicheln).

Die neuen Trumpfvarianten im Coiffeurjass

Für jeden der neun Stiche gilt: Die Farbe, welche ausgespielt wird ist für diesen Stich Trumpf.

Beispiel:

Sie spielen im Stich 1 den Herz Bauer (Schellen Under) aus è Es ist Herz Trumpf.

Sie spielen in Stich 2 den Ecken Bauer (Schilten Under) aus è Es ist Ecken Trumpf.

usw.

Gezählt wird, als wäre das ganze Spiel über die Farbe aus Stich 1 Trumpf gewesen.

Wenn Sie also in Stich 1 Herz (Schellen) Trumpf machen, dann zählt der Herz Bauer (Schellen Under) 20 Punkte und das Herz (Schellen) Nell 14 Punkte. Es ist egal, in welchem Stich diese Karten gespielt werden. Die übrigen Bauern (Under) zählen 2 Punkte und die 9er Karten zählen 0 Punkte.

Riesenslalom

Sie haben die Auswahl zwischen vier Varianten:

- Zuerst 4 Obenabe und dann 5 Undenufe
- Zuerst 5 Obenabe und dann 4 Undenufe
- Zuerst 4 Undenufe und dann 5 Obenabe
- Zuerst 5 Undenufe und dann 4 Obenabe

Vor dem ersten Stich erscheint ein Fenster, in welchem Sie auswählen können, welche der vier möglichen Varianten gespielt wird.



Gezählt wird wie folgt: Wenn Sie im ersten Stich „Obenabe“ Trumpf gemacht haben, dann wird das ganze Spiel wie bei einem „Obenabe“ gezählt.

Entsprechend: Wenn Sie im ersten Stich „Undenufe“ Trumpf gemacht haben, dann wird das ganze Spiel wie bei einem „Undenufe“ gezählt.

3x3

Beim 3x3 werden drei Stiche Trumpf, drei Stiche Obenabe und drei Stich Undenufe gespielt. Die Reihenfolge ist dabei beliebig.

D.h. die folgenden sechs Varianten sind möglich:

- Drei Stiche Trumpf, dann drei Obenabe, dann drei Undenufe
- Drei Stiche Trumpf, dann drei Undenufe, dann drei Obenabe
- Drei Obenabe, drei Trumpf, drei Undenufe
- Drei Obenabe, drei Undenufe, frei Trumpf
- Drei Undenufe, drei Trumpf, drei Obenabe
- Drei Undenufe, drei Obenabe, drei Trumpf

Wer im Stich 1 ausspielt, darf entscheiden wie gestartet wird. Wer im Stich 4 ausspielt, darf entscheiden, wie es weitergeht. Wurden in den Stichen 1 bis 6 Obenabe und Undenufe gespielt, dann darf Trumpf machen, wer in Stich 7 ausspielt.

Bei der Auswahl erscheint jeweils dieses Fenster:



Gezählt wird, als wäre das ganze Spiel wie in Stich 1 gespielt worden. Wurde also in Stich 1 Obenabe Trumpf gemacht, dann zählt das ganze Spiel wie bei einem Obenabe.

Wurde im Stich 1 zum Beispiel Ecken (Schilten) Trumpf gemacht, dann wird das ganze Spiel gezählt, als wäre Ecken Trumpf gewesen.

www.swissjass.ch, info@swissjass.ch, 8.1.2003/MG