

Der Sidi Barrani

(Infos für Leute, welche mit den Spielregeln des Schiebers vertraut sind.)

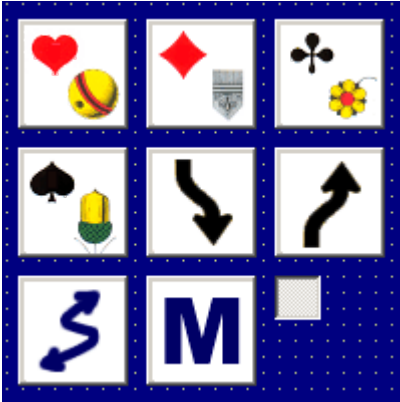
Der Sidi Barrani ist eine sehr interessante, taktisch anspruchsvolle Schiebervariante. Im Gegensatz zum allgemein bekannten Schieber, können nach dem Kartenverteilen jeweils alle am Tisch mitreden, was dann während einer Runde Trumpf sein wird.

Beim Sidi muss also fast nie jemand nach einer Runde sagen: „Oh ich hätte einen Slalommatch in der Hand gehabt, aber ich war leider nicht am Trumpfen...“

(Der Sidi Barrani ist in Swiss Jass!! www.swissjass.ch eingebaut. Er kann nur via Netz gespielt werden und nur dann, wenn vier Leute am Tisch sitzen.)

Die Trümpfe

Die möglichen Trümpfe beim Sidi Barrani sind:



- Herz (Schellen)
- Herz Misère
- Ecken (Schilten)
- Ecken Misère
- Kreuz (Rosen)
- Kreuz Misère
- Schaufeln (Eicheln)
- Schaufeln Misère
- Obenrunter
- Obenrunter Misère
- Untenrauf
- Untenrauf Misère
- Slalom
- Slalom Misère

Dabei bedeutet Misère: Alle Stiche welche die Gegner machen zählen für uns. Und alle Stiche, welche wir machen, zählen für die Gegner. Bei Misère gilt also: Möglichst wenig Punkte nehmen, denn diese zählen für die Gegner...

Beispiel: Herz Misère. Dein Team nimmt 97 Punkte rein, die Gegner nehmen demnach Stiche im Wert von 60 Punkten rein. => Dein Team erhält 60 Punkte, die Gegner 97.

Das Bieten

Beim Bieten können reihum alle mitmachen. Der Spieler rechts vom Kartengeber beginnt mit dem Bieten. Dann ist der Partner des Kartengebers an der Reihe, usw.

Mit einem Gebot, sagt man einen Trumpf an (mögliche Trümpfe siehe weiter oben im Text) und eine Punktzahl, welche man mit diesem Trumpf zu erreichen glaubt.

Beispiele:

„Ich biete Ecken 100“ bedeutet : „Ich bin bei Ecken gut und glaube zusammen mit meinem Partner 100 Punkte erreichen zu können, wenn Ecken Trumpf wird und ich ausspielen darf.“

„Ich biete Herz Misère 110“ bedeutet: „Ich bin bei Herz nicht gut und glaube zusammen mit meiner Partnerin den Gegnern 110 Punkte anzuhängen, wenn Herz Trumpf ist und ich ausspielen darf.“

Wer nicht bieten will schiebt weiter.

Wenn eine Person ein Gebot macht, welches von allen anderen Spielern am Tisch nicht mehr überboten wird, dann wird der angesagte Trumpf gespielt. Die Person, welche das höchste Gebot angesagt hat spielt aus.

Das Bieten kann durch „Doppeln“ (siehe weiter unten) abgebrochen werden.

Wie wird eine Spielrunde gewertet?

Beim Sidi Barrani zählen alle Trümpfe einfach. Es wird normal nach Schieberregeln gejasst, gezählt und aufgeschrieben. Weisen ist nicht erlaubt, die Stöck zählen nicht.

Zusätzlich zu den Spielpunkten wird aber noch die gebotene Punktzahl verteilt: Erreicht das trumpfende Team mindestens die angesagte Punktzahl, dann erhält dieses Team diese Punktzahl als Bonus gut geschrieben. Erreicht das Team die angesagte Punktzahl nicht, dann geht diese als Bonus an den Gegner.

Wenn Match geboten wird, dann wird wie folgt geschrieben:

Wenn das bietende Team den Match macht, so erhält dieses $257+157 = 414$ Punkte.

Erreicht das trumpfende Team den Match nicht, so werden bei beiden Teams die erzielten Spielpunkte notiert und das gegnerische Team darf sich einen Bonus von 257 Punkten schreiben lassen.

Beispiele:

Anna und Berta haben Ecken 100 angesagt und machen im Spiel 113 Punkte. Anna und Berta schreiben 113 Punkte auf plus 100 Punkte Bonus, insgesamt also 213 Punkte. Christoph und Daniel dürfen die 44 Punkte aus dem Spiel notieren.

Anna und Berta haben Herz Misère 120 geboten und machen im Spiel 107 Punkte (hängen den Gegnern also Stiche im Wert von 107 Punkten an). - Anna und Berta haben also die angesagte Punktzahl (120) nicht erreicht. Anna und Berta schreiben 107 Punkte auf. - Christoph und Daniel dürfen die 50 Punkte aus dem Spiel aufschreiben plus den Bonus von 120 Punkten. Insgesamt schreiben sie also $50+120 = 170$ Punkte auf.

Doppeln



Doppeln während dem Bieten:

Wenn während dem Bieten ein Team einen Trumpf geboten hat (zum Beispiel „Ecken 110“), so kann ein Spieler des gegnerischen Teams doppeln („Ich dopple“). Die Bietrunde wird nach dem Doppeln abgebrochen und das Team, welches die 110 Punkte geboten hat spielt den angesagten Trumpf.

Doppeln im ersten Stich:

Wenn beim Bieten noch nicht gedoppelt wurde, dann gilt: Beim Ausspiel der Karte im ersten Stich dürfen die Spieler des Teams, welches nicht getrumpft hat doppeln.

Durch das Doppeln verdoppelt sich der Bonus.

Bei gedoppeltem Match wird wie folgt geschrieben: Wenn das bietende Team den Match macht, so erhält dieses $257 + 2 \times 157 = 571$ Punkte.

Erreicht das trumpfende Team den Match nicht, so werden bei beiden Teams wie üblich die erzielten Spielpunkte notiert und das gegnerische Team darf sich einen Bonus von $2 \times 157 + 100 = 414$ schreiben lassen.

Beispiele:

Christoph bietet 120 Ecken. Gegnerin Anna sieht, dass Christoph die 120 von Ecken wohl nicht erreichen wird. Also doppelt Anna Christophs Gebot von 120 Punkten. Der Bonus beträgt nach dem Doppeln $2 \times 120 = 240$ Punkte.

Nach dem Spiel:

Christophs Team erreicht nur 113 Spielpunkte. D.h. Christophs Team notiert die 113 Punkte. Anna Team schreibt die 44 Spielpunkte plus den Bonus von 240 Punkten, insgesamt als $44 + 240 = 284$ Punkte auf.

Hätte Christophs Team die angesagte Punktzahl von 120 erreicht, dann wäre der Bonus von 240 Punkten an sein Team gegangen.

Ein weiteres Beispiel: Team A sagt Match an und wird von Team B gedoppelt. Team A erreicht erreicht gegen Team B nur 119 Punkte (und nicht den angesagten Match). Team A schreibt 119 Punkte, Team B darf sich $38 +$ den Bonus $2 \times 157 + 100$ Punkte notieren, also insgesamt $38 + 414 = 452$ Punkte.

Die nächste Runde

Falls nach einer Runde noch niemand gewonnen hat (siehe weiter unten „Wer gewinnt?“), so gibt die Person, welche in der Runde zuvor ausgespielt hatte (also das höchste Gebot gemacht hatte) das neue Spiel.

Wer gewinnt?

Wer zuerst 1'500 Punkte erreicht gewinnt das Spiel.

Dabei kann zusätzlich mit einer der folgenden Schlussregeln gespielt werden (in Swiss Jass!! sind beide eingebaut):

Entweder mit der „Überbiet-Schlussregel“ oder der „Bonus-Schlussregel“.

„Überbiet-Schlussregel“

Diese wird angewandt, wenn die folgenden Punkte alle erfüllt sind:

- Das trumpfende Team hat 1'500 Punkte erreicht.
- Das trumpfende Team hat mehr Punkte als die Gegner.
- Das trumpfende Team hat die angesagte Punktzahl nicht erreicht.
- Die Gegner haben nicht gedoppelt.

In diesem Fall wird beiden Teams die angesagte Punktzahl abgezogen.

Beispiel:

Anna und Christoph haben 1445 Punkte, benötigen also noch 55 Punkte. Berta und Daniel haben 1067 Punkte. Anna bietet Schellen 100, erreicht aber mit Christoph nur 95 Punkte.

Es wird normal geschrieben:

Anna und Christoph: $1445 + 95 = 1540$ Punkte

Berta und Daniel : $1067 + 62 + 100 = 1229$ Punkte

Die Schlussregel wird angewandt.

Anna und Christoph : $1540 \text{ Punkte} - 100 \text{ Punkte} = 1440 \text{ Punkte}$

Berta und Daniel: $1229 \text{ Punkte} - 100 \text{ Punkte} = 1129 \text{ Punkte}$

Diese Schlussregel soll verhindern, dass ein Team, welches stark führt und nur noch wenige Punkte benötigt nicht überbietet. Würde diese Schlussregel nicht existieren, dann könnten in diesem Beispiel Anna und Christoph einfach Match Schellen bieten, im Spiel 95 Punkte erreichen und wären fertig...

„Bonus-Schlussregel“

Das Team, welches nach einer Runde

- 1500 oder mehr Punkte aufweist UND
- mehr Punkte aufweist als das gegnerische Team UND

- soeben den Bonus geholt hat

hat das Spiel gewonnen.

Beispiel: Es steht Team A gegen Team B 1400:1150. Team A bietet 110 und macht Trumpf. Team A erreicht nur 108 Punkte, Team B also 49 + 110 Bonus. Es steht neu Team A gegen Team B 1508:1309. Das Spiel ist *nicht* zu Ende, da Team A zwar „1500 oder mehr Punkte“ und auch „mehr Punkte als Team B“ aufweist, jedoch den Bonus nicht geholt hat.

„Ungeschriebene Regeln“

Das Ansagen von Trümpfen beim Bieten dient dem Informationsaustausch zwischen den Spielern am Tisch.

Die folgenden „ungeschriebenen Regeln“ sind **keine Spielregeln** und nicht bindend.

Wenn die Zahlen 50 oder 70 von einer Farbe angesagt werden, dann heisst dies in der Regel: „Ich habe von dieser Farbe Trümpfe, der Bauer fehlt mir aber.“

Wenn darauf der Partner auch von dieser Farbe bietet, dann bestätigt er damit: „Ich habe den Bauer.“

Wenn die Zahlen 60 oder 80 von einer Farbe geboten werden, dann heisst dies in der Regel: „Ich habe von dieser Farbe Trumpf und ich besitze den Trumpf Bauer.“

Es gibt auch andere „Spezialitäten“...

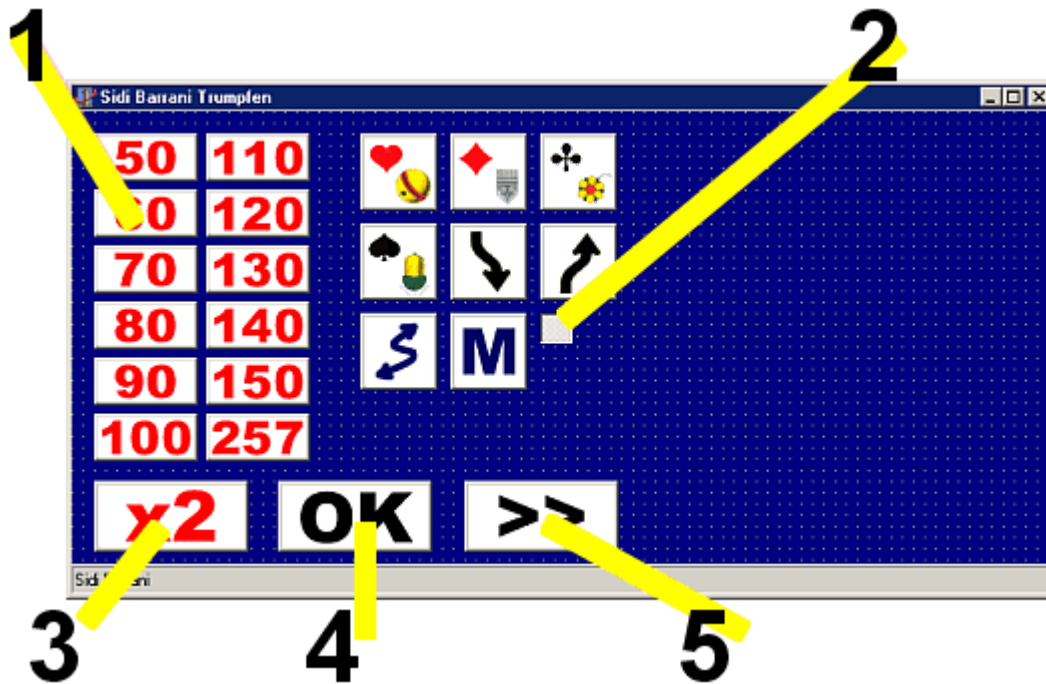
Wenn ein Spieler unten 50 anbietet, dann sucht er eigentlich gar nicht unten, sondern hat einen Slalom und fragt beim Partner auf diese Weise: Kannst du bei Slalom helfen und wo hast du ein As?

Schiebt der Partner weiter, dann kann er bei Slalom nicht helfen. Gibt der Partner aber zur Antwort „Ecken 70“, dann heisst dies: Ich kann helfen und ich habe das Ecken As. Aber aufgepasst... Wenn ein Gegner am Tisch sitzt, welcher gute Eckenkarten besitzt und die Sprache des Sidis versteht, dann wird er vielleicht doppelnd, um so einen sehr teuren Slalom zu verhindern....

„Oben 50“ heisst entsprechend: „Kannst du bei Slalom helfen und wo hast du eine 6?“

Es gibt natürlich weitere kleine und feine Bietregeln. Ein gut eingespieltes Team hat mit einer gemeinsamen Sprache beim Bieten enorme Spielvorteile.

Das Trumpfmachfenster bei Swiss Jass!!



1. Weishöhe
2. Trumpfauswahl. Mit M wählst Du Misère. Willst du doch lieber keine Misère spielen, so drückst du den kleinen Knopf gleich rechts neben dem M-Knopf.
3. Damit kannst du ein Angebot der Gegner doppeln.
4. Sobald du eine Weishöhe und einen Trumpf ausgewählt hast, drückst du OK.
5. Wenn du nicht mitbieten willst, dann drückst du >> OK.

Beispiel:

Du willst Ecken 80 Misère bieten. (Du behauptest also damit Du schaffst es den Gegnern bei Ecken Trumpf mindestens 80 Punkte anzuhängen.). Du drückst den Knopf 80, den Knopf Ecken und den Knopf M und bestätigst deine Eingabe mit OK.

Falls du in der nächsten Runde wieder Ecken Misère bieten willst, dann musst du nur noch das Gebot erhöhen und OK klicken.