

Fässler-Coiffeur-Jass

Autor

Ramon Schildknecht

Ebenaustrasse 10

6048 Horw

Horw, November 2020



1	Einleitung.....	2
2	Spielen	2
2.1	Wie wird gestartet?	2
2.2	Wer darf ansagen beim Coiffeur?	3
2.3	Wie werden die Punkte notiert im Coiffeur?	4
2.4	Welche Regeln müssen die Spieler beim Coiffeur beachten? .5	
3	Danke	6

1 Einleitung

Der Coiffeur-Jass zählt zu einen der beliebtesten Jassarten in der Schweiz. Beim Coiffeur-Jass müssen verschiedene Trumpfarten gespielt werden. Und sogar Joker-möglichkeiten gibt es. Hier folgt die Anleitung und die Jassregeln für einen Coiffeur-Jass zu Viert.

Beim Coiffeur-Jass müssen verschiedene vorgegebene Trumpfarten gespielt werden. Dabei wird nur die Punktzahl der ansagenden Partei notiert. Sobald beide Teams alle vorgegebenen Trumpfarten angesagt und gespielt haben, werden die Punkte zusammengezählt. Jene Partei mit den meisten Punkten gewinnt [\[1\]](#).

2 Spielen

2.1 Wie wird gestartet?

Zuerst wird ein Schreiber bestimmt. Dafür braucht es nur eine Person aus der Vierrunde. Danach werden die zu absolvierenden Trumpfvarianten (TV) definiert [\[1\]](#). Gemäss dieser Version sind dies die Varianten gemäss der nachfolgenden Tabelle.

x-fach	TV-Name	Erklärung
1	EICHLE	Trumpf [2]
2	ROSE	Trumpf [2]
3	SCHILTE	Trumpf [2]
4	SCHELLE	Trumpf [2]
5	OBE ABE	As = höchste Karte, 1 = tiefste Karte
6	ONDE UFE	1 = höchste Karte, As = tiefste Karte
7	MISERE	Eine beliebige TV wird gewählt. Das Ziel ist es möglichst wenige Punkte zu erzielen.
8	SLALOM	Abwechslungsweise zählt OBE ABE oder ONDE UFE gefolgt vom Gegenspieler (ONDE UFE oder OBE ABE).

9	5/4 - 4/5	Start entweder mit 5- oder 4-mal OBE ABE oder ONDE UFE gefolgt von 4 oder 5 mal ONDE UFE oder OBE ABE.
10	3 MAL 5	Start entweder mit 5-mal TRUMPF, OBE ABE oder ONDE UFE gefolgt von 5-mal TRUMPF, OBE ABE oder ONDE UFE (2 restliche Optionen) und beendet mit 5-mal TRUMPF, OBE ABE oder ONDE UFE (verbleibende Option). Der TRUMPF bleibt immer gleich.
11	ZICK ZACK	Mischung aus 3 MAL 5 und SLALOM. Abwechslungsweise wird also ein TRUMPF, OBE ABE oder ONDE UFE (Reihenfolge zu Beginn wählbar, bleibt dann gleich) gespielt. Der TRUMPF bleibt immer gleich.
12	ZUERI	Jede ausgespielte Karte ist TRUMPF. Alle «Näll» und «Puure» zählen 14 bzw. 20 Punkte.
13	FREI	Eine beliebige Trumpfvariante ist wählbar.
14	FREI	Eine beliebige Trumpfvariante ist wählbar.
Option	Nidwald- ner	Eine beliebige TV ist wählbar. Zudem wird der «Weiss» der beiden Jasser im Team dazugezählt, die diese TV wählen.

Weitere Optionen sind auf jassverzeichnis.ch [\[3\]](#) zu finden.

2.2 Wer darf ansagen beim Coiffeur?

Der Spieler rechts neben dem Kartenverteiler kann ansagen. Kann oder möchte dieser Spieler nicht ansagen, kann er schieben. Jedoch schiebt er in diesem Fall nicht zu seinem Partner, sondern zum Spieler rechts neben ihm. Es wird also im «Kreis herum» geschoben. Derjenige Spieler, der ansagt, darf auch zum ersten Stich eine Karte ausgeben. Wird viermal geschoben so landet das Ansagerecht wieder beim ersten Spieler, welcher nun ansagen muss (gemäss Jass-Chargon ist er «im Loch» oder «im Fass»). Jede Runde gibt eine neue Person der Reihe nach die Karten im Gegenuhrzeigersinn aus. Damit ist auch stets eine andere Person im «im Loch» [\[1\]](#).

2.3 Wie werden die Punkte notiert im Coiffeur?

Gemäss offiziellem Jassreglement werden nur die «gerundeten Zehner-Punkte» notiert. Beispiele:

- Werden 54 Punkte erzielt = 5 (da auf 50 abgerundet)
- Werden 125 Punkte erzielt = 13 (da auf 130 aufgerundet)
- Ein Match (300 Punkte) = 30

Diese «Zehnerzahlen» werden mit der Spalte «x-fach» multipliziert (also wie vielfach eine Trumpfart zählt). Stöck- und Weispunkte werden nicht dazu gezählt. Wer mit den vollen Punktzahlen anstatt der «Zehnerzahlen» rechnen will, muss dies vorgängig abmachen. Ebenfalls falls ein Match nicht 200 Punkte, sondern nur 300 Punkte zählen soll.

Die Punkte werden jeweils nur bei der ansagenden Partei notiert. Das Spiel geht also so lange, bis beide Teams alle Varianten gespielt haben. Idealerweise notiert der Schreiber fortlaufend die Ergebnisse und auch die Differenzen, sobald beide Parteien eine Trumpfvariante gespielt haben. Oder der Schreiber zählt am Schluss nach allen Partien die Differenzen zusammen [\[1\]](#). Die Punkte werden gemäss dieser Übersicht zusammengezählt:

Punkte				
Karte	Punkte	Trumpf	Unä Ufä	Obä Abe
1	1		11	1
2	0		0	0
3	3		3	3
4	0		0	0
5	5		5	5
6	0		0	0
7	0		0	0
8	0		8	8
9	0	14 (Näll)	0	0
Banner	10		10	10
Fässler	1		1	1
Under	2	20 (Puur)	2	2
Ober	3		3	3
König	4		4	4
Ass	11		1	11
	40		48	48
<i>Der letzte Stich</i>		8	8	8
Total		200	200	200

Beim **SLALOM**, **5/4 - 4/5**, **3 MAL 5** und **ZICK ZACK** zählt immer die Trumpfart der ersten gespielten Karte. Beispiel: Wird beim **3 MAL 5** zuerst 5x **OBE ABE** ausgespielt, dann gelten diese Zählregeln («Obä Abe») für das gesamte Spiel.

Beim **ZÜRI** zählt der Trumpf (200 Punkte) sowie die drei zusätzlichen «Näll» (3 x 14 = 42) und die drei weiteren «Puur» (3 x 20 = 60). Total gibt es beim also 302 Punkte bzw. 402 Punkte (Match). Der **ZÜRI** kann diverse Spielvorteile ermöglichen (**MISERE** und **FREI**).

2.4 Welche Regeln müssen die Spieler beim Coiffeur beachten?

Ein paar Regeln sollte man beim Coiffeur unbedingt beachten [\[1\]](#):

- Der ansagende Spieler muss genau benennen, welche Trumpfvariante er spielt. Wird ein Joker gespielt, muss dies auch gesagt werden.
- Bei **3 MAL 5** und **ZICK ZACK** kann die Spielreihenfolge inkl. **TRUMPF** entweder von Anfang an festgelegt oder variabel gehalten werden. Grundsätzlich gilt die variable Variante, bei welcher jeweils die Person mit dem letzten Stich bestimmt wie es weiter geht. Beispiel **3 MAL 5**: Sticht das gegnerische Team bei beim 5 Stich beim Trumpf kann es bestimmen wie es weitergeht (Obe Abe oder Unde Ufe). Beispiel **ZICK ZACK**: Stich das gegnerische Team beim zweiten Stich nach Obe Abe beim Unde Ufe kann es den Trumpf bestimmen.
- Sagt ein Spieler eine Variante an, die bereits gespielt wurde, muss die Punktzahl bei einem Joker notiert werden. Sind die Joker schon gespielt wird bei der schwächsten noch offenen Variante ein Nuller notiert.
- Der Schreiber hat zu orientieren oder darzulegen, welche Varianten noch offen sind.
- Hat ein Team bereits alle Varianten gespielt, kann nur noch das andere Team ansagen. Innerhalb des Teams kann maximal einmal hin und her geschoben werden.
- [Optional] Pro Match kann vor Spielbeginn ein einmaliger Punktebonus vereinbart werden. Der Standardwert liegt bei 50 Punkten und liegt sinnvollerweise zwischen 20 und 100 Punkten.

- [Optional] Pro Coiffeur-Jasspartie kann jeder Spieler einmal eine Karte von einem Spieler wünschen. Dazu muss er zuerst die Karte verdeckt auf den Tisch legen, bevor er sich die Zielkarte wünscht.

2.5 Fragen & Antworten

Weitere Fragen beantworten begeisterte Coiffeurjasser auf dem Schweizer Jassverzeichnis [\[4\]](#).

3 Danke

[1] Ich danke den Autoren zum Artikel des Coiffeur-Jass auf <https://www.jassverzeichnis.ch/index.php/blog/208-anleitung-jassregeln-fuer-den-coiffeur-jass> (Online 8.11.2020).

[2] Ich danke Kurt Felix zu dieser sehr guten Anleitung zum Trumpf in der Jassvariante «Schieber»: https://www.youtube.com/watch?v=PryRCcilAP8&ab_channel=SRFArchiv (Online 8.11.2020).

[3] Ein weiterer Dank geht an die Verfasser des wunderbaren Artikels «Die 10 besten Trumpfarten beim Jassen» auf <https://www.jassverzeichnis.ch/index.php/blog/121-die-10-besten-trumpfarten-beim-jassen> (Online 8.11.2020).

[4] Merci an die Coiffeur- Enthusiasten auf dem Schweizer Jassverzeichnis: <https://www.jassverzeichnis.ch/index.php/component/tags/tag/coiffeur> (Online 8.11.2020).

Bonus: Ich danke Ruedi Walter für diesen wertvollen und unterhaltsamen Jass-Knigge bezüglich fortgeschrittenem Jassen: https://www.youtube.com/watch?v=gRbE0eODA94&ab_channel=SRFArchiv (Online 8.11.2020).