

Datum und Sieger	Team 1		Team 2	
Name				
	Punktzahl	Differenz	Punktzahl	Differenz
1x Eicheln				
2x Rosen				
3x Schellen				
4x Schilten				
5x Unten				
6x Oben				
7x 3/3/3				
8x (4) 5 (4)				
9x Slalom				
10x Tutti				
11x Misère				
12x Jocker				

Spass mit dem Coiffeurjass



Gespielt wird zu viert in zwei Zweier-Mannschaften. Jede Mannschaft muss jedes Spiel auf der Tafel einmal spielen. Das oberste Spiel auf der Tafel zählt einfach, das Zweite doppelt, das Dritte dreifach usw. bis zum Untersten.

Die vier Trumpffarben sowie der Oben und der Unten sind in der Reihenfolge und dadurch in der Wertigkeit gesetzt, einfach bis 6-fach. Die anderen Spiele können nach belieben eingefügt werden. Geschoben wird im Kreis. Hat jeder in der Runde geschoben so ist der Erste im Zwang und muss ein Spiel ansagen. Der Spieler, welcher das letzte Spiel angesagt hat, gibt die Karten für das nächste Spiel aus. Es werden jeweils nur die Punkte der ansagenden Mannschaft geschrieben. Gezählt werden nur die 10er. Dabei wird nach der kaufmännischen Regel gerundet: 85 gibt 9 Punkte, 84 gibt 8 Punkte. Das Maximum an Punkten ist demnach 16 Punkte : 157 Punkte im Spiel gibt 16.

Ansonsten gelten die offiziellen Jassregeln gemäss

www.jassregeln.ch

Imfeld Treuhand- & Revisions AG
Museumstrasse 6 | 6060 Sarnen

Eichel/Schaufel

Trumpfspiel mit der entsprechenden Farbe

Zählweise: Trumpf-Bauer 20, Nell 14, As 11, König 4, Ober 3, Bauer 2, 10er 10

Rosen/Kreuz

Trumpfspiel mit der entsprechenden Farbe

Zählweise: Trumpf-Bauer 20, Nell 14, As11, König 4, Ober 3, Bauer 2, 10er 10

Schellen/Herz

Trumpfspiel mit der entsprechenden Farbe

Zählweise: Trumpf-Bauer 20, Nell14, As11, König 4, Ober 3, Bauer 2, 10er 10

Schilten/Ecken

Trumpfspiel mit der entsprechenden Farbe

Zählweise: Trumpf-Bauer 20, Nell 14, As 11, König 4, Ober 3, Bauer 2, 10er 10

Unten

Die 6 ist die höchste Karte

Zählweise: König 4, Ober 3, Bauer 2, 10er 10, 8er 8, 6er 11

Oben

Das As ist die höchste Karte

Zählweise: As 11, König 4, Ober 3, Bauer 2, 10er 10, 8er 8

3/3/3 Trio

Die folgenden Varianten sind möglich:

Drei Trumpf, drei Oben, drei Unten

Drei Trumpf, drei Unten, drei Oben

Drei Oben, drei Trumpf, drei Unten

Drei Oben, drei Unten, drei Trumpf

Drei Unten, drei Trumpf, drei Oben

Drei Unten, drei Oben, drei Trumpf

Welche der sechs Varianten und welche Reihenfolge gespielt wird legt der Spieler fest, der das Spiel ansagt.

Zählweise: Wie Trumpf, wenn mit Trumpf begonnen wird.

Wie Oben, wenn mit Oben begonnen wird.

Wie Unten, wenn mit Unten begonnen wird.

4 (5) 4 Guschi oder Riesenslalom

Die folgenden Varianten sind möglich:

4 Oben, 5 Unten

4 Unten, 5 Oben

5 Oben, 4 Unten

5 Unten, 4 Oben

Zählweise: Wie Oben, wenn mit Oben begonnen wird.

Wie Unten, wenn mit Unten begonnen wird.

Slalom

Es wird abwechselnd je ein Stich Oben und Unten gespielt.

Zählweise: König 4, Ober 3, Bauer 2, 10er 10, 8er 8

Wenn das erste Spiel Unten ist zählt die 6 als 11 Punkte

Wenn das erste Spiel Oben ist zählt das As als 11 Punkte

Tutti

Immer die erste Karte eines Stichs gibt die Trumpffarbe für den jeweiligen Stich an.

Zählweise: Wie beim Trumpf. Die erste Karte des ersten Stichs gibt die für die Zählweise massgebende Trumpffarbe an.

Misère

Jedes andere Spiel auf der Tafel, ausser der Joker, kann als Misère gespielt werden. Gespielt wird nach den Regeln des entsprechenden Spiels.

Zählweise: Gemäss der Zählweise des gewählten Spiels, jedoch werden die Punkte der gegnerischen Mannschaft gezählt.

Joker

Der Ansagende wählt ein beliebiges Spiel auf der Liste.

Gespielt wird nach den Regeln des entsprechenden Spiels.

Zählweise: Nach der Zählweise des gespielten Spiel.