

Der Fahnder

Keine Jassart sorgte in den vergangenen Jahren für so viele Schlagzeilen wie «der Fahnder» – eine Kreation des Zürcher Mathematikers Peter Hammer unterstützt durch die HTL-Ingenieure Josef Rauch, Gerhard Hosang und Michael Bickel. Kaum war die originelle Idee, «Sidi-Barrani»-Reizelemente mit österreichischen Partnerwahl-Riten zu vermischen im Dezember 1988 in mehreren Tageszeitungen erschienen, wurde diese gelungene Jassidee aufgegriffen und auf peinliche Art verunstaltet. So entstand der «Palette-Jass», dessen Überlebenschancen trotz der Unterstützung des Radios DRS gering ist. Wer setzt sich gern mit gestohlenen Jass-Ideen auseinander, wenn das Original die billige Kopie in jeder Beziehung übertrumpft.

Und hier ist er, der echte «Fahnder», der nicht nur durch einfache, hieb- und stichfeste Regeln besticht, sondern auch mit einem fairen Abrechnungsmodus glänzt – im Gegensatz zum «Palette»-Jass.

Die Ermittlung des Fahnders

Runde für Runde wird der Fahnder unter den vier Jass-Detektiven ermittelt, und zwar wird derjenige Spieler als Fahnder auserwählt, der am meisten Punkte bietet. In dieser Beziehung erinnert uns «der Fahnder» sogleich an den «Sidi-Barrani».

Anders hingegen ist die Art des Bietens. Es wird jeweils bloss das Zahlen-Angebot genannt, die Variante – die Trumpffarbe, «Undenufe» oder «Obenabe» – bleibt vorerst unausgesprochen. Ferner kann jeweils das Angebot um nur 5 Punkte (anstatt 10 Punkte beim «Sidi») gesteigert werden. Schliesslich bietet jeder der Vier vorerst für sich allein, obwohl zu guter Letzt jeder gleichwohl einen Partner haben wird.

Der Fahnder – jener Spieler, der in einer Biet-Runde am meisten bietet, darf eine für ihn günstige Karte nennen. Dadurch wird der Besitzer jener Karte, der sich sogleich zu erkennen gibt, der Partner des Fahnders.

Beispiel

Spieler A bietet 110 Punkte – die Variante bleibt vorerst unausgesprochen. Spieler B will das Angebot nicht steigern – aber er darf durchaus nochmals in die Biet-Phase einsteigen, es sei denn, Spieler C und D verzichten ebenfalls auf ein Angebot. Spieler C bietet selbstbewusst 135 Punkte, zu viel für Spieler D. Er meldet «passe», ebenso

Spieler A. Jetzt riskiert Spieler B tatsächlich noch 140 Punkte, die kein Spieler mehr steigern will. Somit ist Spieler B der Fahnder in dieser Runde und erst jetzt meldet er die bevorzugte Variante und Karte: «Es wird Schellen (Herz) gespielt und ich fahnde nach dem Schellen-Under (Herz-Under).» Der Spieler mit dem Schellen-Under (Herz-Under) meldet sich und wird zum Partner.

Kurios sind jeweils Situationen, bei denen der Fahnder und sein Partner nebeneinandersitzen. Wer keinen quadratischen Tisch besitzt, bei dem jeder durch eine Ecke getrennt wird, möge sich daran erinnern, dass jeder visuelle Seitensprung das Kartenglück restlos verärgert.

In unserer ausgiebigen Testphase hatten wir auf jeden Fall keine Mühe mit der Problematik, dass der Partner des Öfftern nicht mehr wie üblich Vis-à-vis sitzt. Vielmehr entdeckten wir aus jasstechnischer Sicht mancherlei Finessen, sei es beispielsweise beim Umgang mit den Zehnern, bei Attacken auf der Trumpffarbe oder bei Unterzügen.

Striche und Nuller

Der Abrechnungsmodus soll natürlich so einfach als möglich und vor allem fair sein, ohne die gewichtige Rolle des Fahnders zu übersehen. Und dies geschieht so:

Erreicht der Fahnder mit seinem Partner das Ziel (die Ansage), so erhält der Fahnder zwei Striche und sein Partner einen Strich. Die beiden übrigen Spieler gehen in dieser Runde leer aus, kassieren somit auch keinen Nuller.

Erreicht der Fahnder und sein Partner das Angebot nicht, so wird der Fahnder für dieses Missgeschick gleich mit zwei Nu/lern bestraft, sein Partner nur mit einem Nuller. Die beiden Gegenspieler erhalten indes für die bravouröse Leistung je einen Strich.

Eine Matchansage bringt dem Fahnder und seinem Gehilfen je einen Extra-Strich, sofern das Matchspiel tatsächlich realisiert wird. Demzufolge wird in den Höhen wie folgt gereizt: 150, 155, 157, 257 (Match).

Zwölf Striche

Sobald ein Spieler zwölf oder mehr Striche erreicht, steht der «Fahnder-König» fest, wobei es durchaus gleich zwei Könige geben darf, wenn zwei den Zielstrich gleichzeitig überqueren. Warum zwölf Striche? Damit soll zum Ausdruck kommen, dass der «Fahnder» in jedem Monat, ob heiss oder kalt, Trumpf ist.

Und ausserdem

- Zur Realisierung des Angebotes bleiben die Weis- und Stöck-Punkte unberücksichtigt.
- Beim «Undenufe» zählen die Asse 11 Punkte. Dies ist aus taktischer Sicht sehr wichtig!
- Sogenannte Missgeschicke wie Nichtfarben, Vorspielen, Blicke in benachbarte Karten dürfen mit zwei Nullern geahndet werden.
- Ein Match-Spiel allein gibt es nicht. Wer neun Stiche allein erobern will oder kann, muss gleichwohl einen Partner nennen.
- Falls die Gage des Fahnders berappt wird, lautet das Motto: «Jeder zahlt jedem die Punktedifferenz mal vereinbarte Einheit».
- Als Nebenvariante kann auch folgender «mysteriöser», aus dem österreichischen stammenden Ritus gepflegt werden: Der Partner des Fahnders gibt sich erst dann zu erkennen, wenn die genannte Karte auf dem Teppich auftaucht, anstatt sogleich nach der Biet-Phase. Wir deklarieren dieses Versteckspiel mit Nachdruck als Nebenvariante, denn der «Fahnder» ist auf dem besten Weg ein Klassiker zu werden.



« Am Fahnder missfällt mir nur eines – ich bin zu oft dein Partner ! »