

## **Hammerjass royal**

Zu zweit jassen wir den «Zweier-Sidi». Zu viert kommt bei uns der klassische «Sidi-Barrani» zum Zug. Und zu dritt? Ja zu dritt, müssen wir nicht kräftig in unserer Jass-Kiste wühlen, um den Mode-Jass «Coiffeur-Schieber» zu entdecken. Die Grundidee – alle Disziplinen zu absolvieren – respektive die royale Suche mit der reizvollen Novität (Traumkarte) genießt bei uns ab sofort erste Priorität. Entstanden ist der «Hammerjass royal» per Zufall, da beim Final im «Sternen» in Ballwil (Mai 2026) ein Spieler aus gesundheitlichen Gründen kurzfristig «passen» musste.

### **Regeln**

Jeder der drei Spieler muss sich einmal allein durch jede einzelne der sechs Disziplinen durchboxen und jeweils versuchen, mehr Punkte als die anderen Beiden zu erobern. Wer wann was zu spielen hat, entnehmen wir am einfachsten an einem illustrierenden Beispiel:

Spieler A verteilt jedem 12 Karten. Spieler B darf nun eine (von ihm noch nicht gespielte) Variante wählen oder aber das Spiel zu C schieben. Falls B schiebt, wählt C eine (offene) Variante oder schiebt zu A. Will schliesslich auch A nicht zugreifen, so muss Spieler B, der sich in dieser Runde «im Fass steckt», eine Disziplin wählen.

Neu und umwerfend ist der Wunschgedanke einer Traumkarte. Wer spielen darf oder je nachdem muss, kann sich eine Karte von der Gegnerschaft wünschen! Dafür wird dem Gegenspieler eine unerwünschte Karte verdeckt zurückgegeben. Dadurch wird alles spannender und sogar das kaum realisierbare Matchspiel rückt in Sichtweite.

### **6 Disziplinen**

Nun werfen wir einen Blick auf die Tabelle und schliessen zugleich Bekanntschaft mit den Varianten «Slalom», «Gustav», «Riesenslalom» und «Joker».

- In den ersten beiden Disziplinen kann ein beliebiger Trumpf gespielt werden.
- Die Wahl in der doppelt bewerteten Disziplin ist «Undenufe» oder «Obenabe».
- In der 4. Disziplin ist entweder «Slalom» oder «Gustav» zu wählen.

#### **Slalom**

Alternierend ist ein Stich «Obenabe» und ein Stich «Undenufe» zu spielen. Der Spieler entscheidet, wie begonnen wird.

**Gustav**                   Zuerst werden 6 Stiche «Undenufe» gespielt, anschliessend 6 Stiche «Obenabe» oder umgekehrt.

**Riesenslalom**       Zuerst erfolgen vier Stiche Trumpf, danach vier Stiche «Undenufe» und schliesslich vier Stiche «Obenabe».

**Joker**                   In der «Königdisziplin» ist die Tür für alle Varianten offen. Alles (auch «Slalom» und «Gustav») können hier gespielt werden.

|                           | A | B | C | Wert     |
|---------------------------|---|---|---|----------|
| <b>Trumpf</b>             |   |   |   | einfach  |
| <b>Trumpf</b>             |   |   |   | einfach  |
| <b>Obenabe / Undenufe</b> |   |   |   | doppelt  |
| <b>Slalom / Gustav</b>    |   |   |   | doppelt  |
| <b>Riesenslalom</b>       |   |   |   | dreifach |
| <b>Joker</b>              |   |   |   | dreifach |

### Abrechnung

Die Abrechnung gestaltet sich einfach. Der Sieger in einer Disziplin erhält 2 Striche, der Mittlere 1 Strich und der Verlierer respektive der Spieler mit den wenigsten Punkten in einer Disziplin geht leer aus. Somit ergibt Gold 2 Striche, Silber 1 Strich.

**Beispiel**       Bei der Disziplin O / U realisiert A 84 Punkte , B 121 Punkte und C nur 83 Punkte. So erhält B 4 Punkte ( 2 Punkte verdoppelt ) für seinen Sieg. A wird mit 2 Punkten ( 1 Punkt verdoppelt ) belohnt und C geht leer aus.

Experten lassen in allen Disziplinen den Assen die 11 Punkte. Zudem gleicht ein Match-Spiel einem Paukenschlag, der zusätzlich mit zwei Strichen belohnt wird, allerdings ohne Verdoppelung oder Verdreifachung. Ein Kontermatch ist absurd, da das Novum – bitte gib mir diese Traumkarte – das Kartenglück-Gefühl auch in dieser Beziehung eine neue Dimension erfährt !