

Informationen

Peter Hammer Tel. 044 724 18 46

Email chaosachso21@gmail.com



Karikatur Orlando Eisenmann

quoi faire ? – Hammerjass !

Die kitzelnde Frage «quoi faire» begleitet den Coiffeur-Schieber. Bei dieser Jassart zu viert, die in all den Jahren nichts von ihrer Beliebtheit eingebüsst hat, variiert die Spielweise von Tisch zu Tisch ganz nach dem Motto « auch im Leben ist alles erlaubt, was Sinn macht ! »

Bei dem von Peter Hammer (Rapperswil) kreierten «Hammerjass» ist es der auf sechs Disziplinen gestutzte Coiffeur, bei dem schnell einmal ein Sachzwang vorliegt. Als besonders attraktiv erweist sich der Disziplinen-Sieg. Ausschlaggebend ist somit bei jeder Disziplin einzig, welche Partei jeweils mehr Punkte herausspielen wird. Erobert beispielsweise beim Joker eine Partei nur ein Pünktchen mehr als die Gegenpartei, so gibt es bereits die drei Striche, die bei dieser Disziplin zu gewinnen sind. Nun bedarf es nur noch zweier kleiner Zusätze, und bereits ist dieser unterhaltsame, taktisch raffinierte Coiffeur-Schieber spielreif.

Zentral beim Coiffeur ist das «Im-Kreis-herum-schieben». Es wird somit nicht wie beim gewöhnlichen Schieber zum Partner, sondern zum folgenden Spieler geschoben. Das hat den unübersehbaren Vorteil, dass jeder Spieler in jeder Runde das Spannungsfeld des Wählens spürt. Eine Sonderrolle nimmt der Spieler direkt nach dem Kartengeber ein. Er steckt im «Sack». Wenn alle vier im Kreis herum schieben, ist er gezwungen, eine Disziplin zu wählen. Ein Thema für sich ist die Auswahl der Disziplinen.

Gustav (4 / 5)	4 Stiche Undenufe anschliessend 5 Stiche Obenabe oder umgekehrt
Slalom (1 / 1 / 1 / ...)	alternierend Obenabe und Undenufe
Riesen-Slalom (3 / 3 / 3)	Je 3 Stiche in dieser Reihenfolge: Trumpf – Undenufe – Obenabe
Joker	freie Wahl

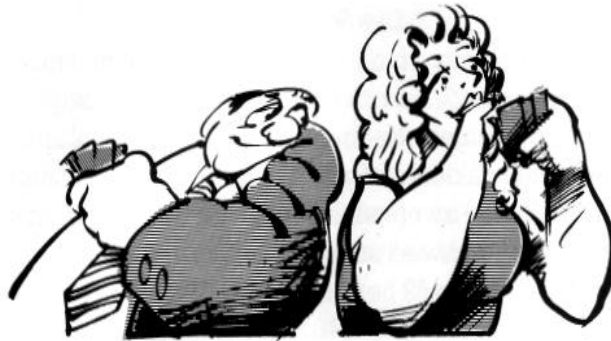
Diskussionswürdig ist ebenfalls die Zählweise. Bei uns zählen (auch beim Undenufe) die Asse elf Punkte, die Sechser gehen stets leer aus. Der «Reisen-Slalom» wird wie ein gewöhnliches Trumpf-Spiel, der Slalom und Gustav wie ein gewöhnliches Obenabe-Spiel abgerechnet. Zusätzlichen Pfeffer versprüht der Match-Strich. Wer einen Match erzielt, kassiert hierfür einen Extra-Strich. Nicht zuletzt wegen dem Match-Bonus kann es durchaus an der Moral nagende Kanter-Niederlagen geben. Diese Tiefschläge sind allerdings insofern zu relativieren, als beim Coiffeur-Schieber das Kartenglück kräftig mitmischt – insbesondere, wenn der Coiffeur einen sechsstufig gestutzten Schnitt erhält.

	A / B	C / D	
Trumpf			1 x
Trumpf			1 x
Obenabe / Undenufe			2 x
Gustav / Slalom			2 x
Riesen – Slalom			3 x
Joker			3 x

Beispiel

	A / B	C / D	
Trumpf	83	85	1 x
Trumpf	112	70	1 x
Obenabe / Undenufe	Match	Match	2 x
Gustav / Slalom	37	142	2 x
Riesen – Slalom	Match	144	3 x
Joker	122	123	3 x
Endstand	IIII III	IIII IIII	
	8	9	

Hammersystem



Pro Partie werden **6 Punkte** verteilt !

Delta **Unterschied Anzahl Striche**

Delta 5 (oder mehr)	6 : 0	zum Beispiel 10 : 5	souveräner Sieg
Delta 3 - 4	5 : 1	zum Beispiel 8 : 5	klarer Sieg
Delta 1 - 2	4 : 2	zum Beispiel 9 : 7	knapper Sieg
Delta 0	3 : 3	zum Beispiel 7 : 7	Unentschieden

