

Zweier – Sidi

Der «Zweier-Sidi», den 1976 der Zürcher Mathematiker Peter Hammer kreierte, beginnt mit einem kuriosen Akt: Jeder der beiden Spieler erhält 18 Karten, und dies wie folgt: Die ersten sechs Karten bleiben vor jedem Spieler verdeckt liegen. Danach werden auf diesen verdeckten Karten sechs weitere Karten offen hingelegt. Schliesslich erhält jeder Spieler noch sechs Handkarten. Der Spieler kann in der Folge stets entscheiden, ob er eine seiner Handkarten oder eine Tischkarte spielen will. Die vorerst verdeckten, unter den offenen liegenden Karten dürfen erst dann gekehrt und verwendet werden, nachdem die darüber liegende Karte weg respektive gespielt worden ist.



Orlando Eisenmann (1988)

Wer das Sagen hat, wird zu Beginn durch das Bieten ausgereizt. Die Steigerung erfolgt jeweils in Fünfer-Schritten, das heisst, die letzte Ansage muss jeweils um mindestens fünf Punkte erhöht werden. Dabei bleibt die Trumpffarbe vorerst unausgesprochen. Der Meistbietende, der zugleich ausspielen darf, rückt erst nach der Bietphase mit der bevorzugten Variante heraus. Hierbei darf auch Undenufe und Obenabe gewählt werden. Auch beim Undenufe zählen die Asse 11 Punkte – so ist die Spielweise reizvoller und im klassischen Sinn.

Die Abrechnung soll locker vonstattengehen. Erreicht der Meistbietende das Ziel, kassiert er den Rundenstrich, andernfalls geht der Punkt an den Gegner. Ist der Gegenspieler der Meinung, der Meistbietende wird das Ziel nicht erreichen, meldet er ein «Kontra», womit das Spiel verdoppelt wird und es zwei Punkte zu gewinnen gibt.

Aber nicht wegen der spannenden Reizphase, sondern auch wegen der speziellen Technik und den überraschenden Spielverläufen gilt der Zweier-Sidi als eine der schönsten Jassart zu zweit und ist mittlerweile bereits ein Klassiker.