

# Coiffeur-Tafel mit Varianten

## Coiffeur Grundsätze

- 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 vierfach usw. bis zum untersten.
- Die vier Trumpffarben sowie der Obenabe und der Undenufe sind in der Reihenfolge und dadurch in der Wertigkeit gesetzt (einfach bis 6-fach). Die anderen Spiele können nach belieben eingefügt werden. In der Regel wird mit 10 verschiedenen Spielen gespielt.
- 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 = 16.
- Weisen kann man – ausser beim Wiis-Spiels – jeweils nur die Stöcke und das nur bei Spielen bei denen wie beim Trumpf gezählt wird.
- Im weiteren gelten die offiziellen Jassregeln gemäss <http://www.jassregeln.ch>.

## Coiffeur Spielvarianten

### Schaufel/Eichel ♠ ♠

- Trumpfspiel mit der entsprechenden Farbe
- Zählweise: Trumpf-Puur=20, Nell=14, As=11, König=4, Dame=3; Puur=2, 10er=10

### Kreuz/Rosen ♣ ♣

- Trumpfspiel mit der entsprechenden Farbe
- Zählweise: Trumpf-Puur=20, Nell=14, As=11, König=4, Dame=3; Puur=2, 10er=10

### Ecken/Schilten ♦ ♠

- Trumpfspiel mit der entsprechenden Farbe
- Zählweise: Trumpf-Puur=20, Nell=14, As=11, König=4, Dame=3; Puur=2, 10er=10

### Herz/Schellen ♥ ♠

- Trumpfspiel mit der entsprechenden Farbe
- Zählweise: Trumpf-Puur=20, Nell=14, As=11, König=4, Dame=3; Puur=2, 10er=10

### Obenabe é

- Spielweise: As ist höchste Karte
- Zählweise: As=11, König=4, Dame=3; Puur=2, 10er=10, 8er=8

### Undenufe é

- Spielweise: 6er ist höchste Karte
- Zählweise: König=4, Dame=3; Puur=2, 10er=10, 8er=8, 6er=11

### Slalom

- Spielweise: Es wird abwechselnd je ein Stich Obenabe und Undenufe gespielt.
- Zählweise: König=4, Dame=3; Puur=2, 10er=10, 8er=8, 6er=11 (wenn das erste Spiel Undenufe ist) bzw. As=11 (wenn das erste Spiel Obenabe ist)

### Misère

- Spielweise: Jedes andere Spiel auf der Tafel (Ausser der Joker und der Wiis) 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

### Tutti

- Spielweise: 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

### Trumpf-Undenufe

- Spielweise: Wie Trumpf, jedoch kommt nach dem Trumpf-Puur, und dem Nell nicht das As, sondern der 6er, 7er, 8er etc. Die Trumpffarbe wird durch den ansagenden bestimmt.
- Zählweise: Wie Trumpf, jedoch zählt das As=0 und der 6er=11 Punkte

### Tännli, Mitte

- Spielweise: Gespielt wird ohne Trumpf. Der 10er ist die jeweils höchste Karte. Von dort geht es abwärts mit Puur, 9er, Dame, 8er, König, 7er, As, 6er (beim Tännli-Obenabe), bzw. 9er, Puur, 8er, Dame, 7er, König, 6er, As (beim Tännli-Undenufe).
  - Zählweise:
    - Wie Obenabe beim Tännli-Obenabe
    - Wie Undenufe beim Tännli-Undenufe

### Wiis

- Spielweise: Dieses Spiel wird nicht gespielt. Es zählt nur der Weis.
- Zählweise: Wie jeder Weis inkl. Stöck. Es wird sowohl der Weis von dem Spieler der das Spiel macht als auch der Weis des Spielpartners gezählt. Kreuzweise sind erlaubt. Der Weis der gegnerischen Mannschaft hat keinen Einfluss auf den Weis der Spielmachenden Mannschaft. Gezählt wird wie folgt:
  - 3 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe: 2 Pt
  - 4 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe: 5 Pt
  - 5 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe: 10 Pt
  - 6 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe: 15 Pt
  - 7 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe: 20 Pt
  - 8 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe: 25 Pt
  - 9 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe: 30 Pt
  - 4 Asse/Könige/Ober/10er/8er/7er/6er: 10 Pt
  - 4 Uder/Bauern: 20 Pt
  - 4 Neuner: 15 Pt

### 3/3/3, Trio

- Spielweise: Die folgenden Varianten sind möglich:
  - Drei Trumpf, drei Obenabe, drei Undenufe
  - Drei Trumpf, drei Undenufe, drei Obenabe
  - Drei Obenabe, drei Trumpf, drei Undenufe
  - Drei Obenabe, drei Undenufe, drei Trumpf
  - Drei Undenufe, drei Trumpf, drei Obenabe
  - Drei Undenufe, drei Obenabe, drei TrumpfWelche der sechs Varianten gespielt wird legt der Spieler fest, der das Spiel ansagt. Die Trumpffarbe wird aber von dem Spieler angesagt, der die erste Karte im Trumpfspiel ausspielt
- Zählweise:
  - Wie Trumpf wenn mit Trumpf begonnen wird.
  - Wie Obenabe wenn mit Obenabe begonnen wird.
  - Wie Undenufe wenn mit Undenufe begonnen wird.

### 4-5, 5-4, Guschti oder Riesenslalom

- Spielweise: Die folgenden Varianten sind möglich:
  - 4 Obenabe, 5 Undenufe
  - 4 Undenufe, 5 Obenabe
  - 5 Obenabe, 4 Undenufe
  - 5 Undenufe, 4 Obenabe
- Zählweise:
  - Wie Obenabe wenn mit Obenabe begonnen wird.
  - Wie Undenufe wenn mit Undenufe begonnen wird.

### Blind, Klopft

- Spielweise: Der Ansagende wählt ein beliebiges Spiel auf der Liste (ausser den Wiis). Gespielt wird nach den Regeln des entsprechenden Spiels. Das Spiel wird jedoch angesagt, ohne dass die Karten angeschaut werden (Blind)
- Zählweise: Gemäss der Zählweise des gespielten Spiels

### Joker

- Spielweise: Der Ansagende wählt ein beliebiges Spiel auf der Liste (ausser den Wiis). Gespielt wird nach den Regeln des entsprechenden Spiels
- Zählweise: Nach der Zählweise des gespielten Spiels

Spiel		Δ		Δ
1  				
2  				
3  				
4  				
5 				
6 				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				