

8 Autor

12 Einleitung

14 Kulturgeschichte

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 14 Eine Liebeserklärung an das Jassen,
des Schweizlers liebsten Sport | 17 Der Jass-Röschti-Graben |
| 15 Das Abendland im Spielfieber | 18 Schweizer Meisterschaft im Jassen |
| 16 Wie das Jassen in die Schweiz kam | 19 Sport oder Glücksache? |
-

20 Allgemeine Jassregeln

- | | |
|--------------------------------|---|
| 20 Abheben der Karten | 27 Nachschauen gekehrter Stiche |
| 20 Ausmachregel | 28 Nichtfarben |
| 21 Ausspiel | 28 Platztausch |
| 21 Bedanken/Ende der Partie | 29 Rest machen |
| 22 Bemerkungen/Kommentare | 29 Schneider |
| 23 Bergpreis | 30 Schreiben |
| 24 «Bock» erwähnen | 30 Spiel annullieren |
| 24 Bodentrumpf | 30 Spiel geben |
| 24 Falscher Spieler spielt aus | 32 Spiel vergeben |
| 25 Fehlende Karte | 32 Spielverlust |
| 25 Fragen während dem Spiel | 33 Spielverrat |
| 25 Kartenpunkte nicht gezählt | 34 Stechwert verlieren |
| 25 Kartenspiel nicht komplett | 35 Stich machen |
| 25 Karte zu früh bereithalten | 35 Trumpfansage |
| 26 Klopfen | 36 Trumpf-Bauer |
| 26 Kontermatsch | 36 Untertrumpfen |
| 26 Letzter Stich | 36 Vorspielen |
| 26 Liegengelassene Stiche | 37 Zusammenwerfen oder
Zeigen der Karten |
| 26 Matsch und Matschprämie | |
| 27 Mischen der Karten | 37 Zwei Karten spielen |
-

Um eine sprachliche Vereinfachung zu erreichen, wird in diesem Regelwerk generell für weibliche und männliche Jasser beziehungsweise Spieler und andere Personen die männliche Form benutzt. Die Regeln gelten jedoch für weibliche und männliche Personen.

©2016 Fona Verlag AG, CH-5600 Lenzburg, www.fona.ch

Lektorat Léonie Schmid

Illustrationen Karin Widmer

Kulturgeschichte Erika Lüscher (unter Verwendung von Walter Haas, Claus D. Grupp, AGM AG Müller, Museum Allerheiligen in Schaffhausen u.a.)

Gestaltung Inhalt Fona Grafik, Daniela Friedli/Melanie Graser

Porträt Autor Kurt Meier, Horgen

Druck Druckerei Uhl, Radolfzell

ISBN 978-3-03781-091-0

INHALTSVERZEICHNIS

38 Weisregeln

- | | |
|------------------------------------|---------------------------|
| 38 Allgemeine Weisregeln | 42 Stöcke |
| 40 Deklaration des gültigen Weises | 43 Stöcke beim Bergpreis |
| 40 Falsche Weisdeklaration | 44 Stöcke vorausweisen |
| 41 Gleich hohe Weise | 45 Stöckpunkte schreiben |
| 41 Korrektur der Weismeldung | 45 Unnötige oder |
| 42 Schreiben der Weispunkte | nicht gültige Weismeldung |

46 Jasskurs

- | | |
|------------------|-----------------------------------|
| 46 Spielkarten | 53 Tschau Sepp |
| 51 Karten-Domino | 55 Spiel zu viert mit Bodentrumpf |

58 Jassarten

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------|
| 58 Aucho | 105 Rumba |
| 61 Bieter (Steiger) | 108 Schafhauser |
| 65 Bolschewik | 110 Schaggi-Haas |
| 67 Cinq Cents | 112 Schaufel-Dame-Jass |
| 70 Coiffeur-Schieber | (Eichel-Ober-Jass) |
| 75 Differenzler mit offener Ansage | 113 Schellenjass (Herzjass) |
| 76 Differenzler mit verdeckter Ansage | 116 Schieber |
| 78 Glücksjass | 126 Schiltten-Ober-Jass |
| 79 Guggitaler | (Ecken-Dame-Jass) |
| 81 Handjass/Butzer/Sackjass/Schläger | 127 Schmaus |
| 86 Hindersi-Jass | 130 Schnüffler |
| 87 Hose abe/Schnauz/Schwimmen | 131 Sidi-Barrani |
| 91 Kreuzjass | 136 Stich-Differenzler |
| 92 Mittlere | 138 Ufgleit |
| 94 Molotow | 140 Viehhändler |
| 96 Palette-Jass | 145 Zuger |
| 98 Pandur | 149 Zwick-Jass |
| 103 Ramset | |

152 Turnierreglemente

- 152 Coiffeur-Partner-Schieber
- 155 Differenzler mit verdeckter Ansage
- 158 Einzel- und Partner-Schieber

160 Jassausdrücke

166 Adressen

Der Jass ist ein Kartenspiel mit 36 Karten. In diesem Kapitel werden die Zusammensetzung der Spielkarten, deren Kartenfarben und Werte vorgestellt. Nach der theoretischen Einführung folgt die Praxis: Zum Üben eignen sich einfache Spielarten wie das Karten-Domino, der Tschau Sepp und das Spiel zu viert mit Bodentrumpf.

Spielkarten

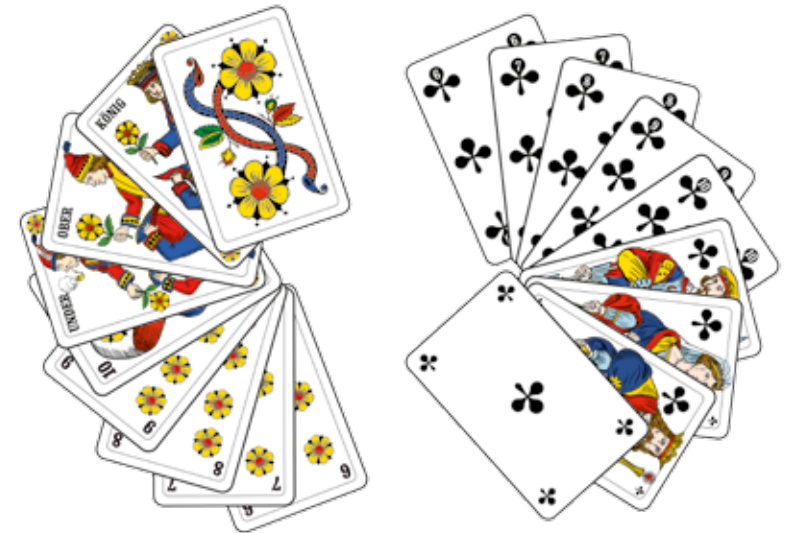
Das deutschschweizerische Blatt besteht aus vier Farben: Schelle, Schilte, Rose und Eichel.



Das französische Blatt besteht aus vier Farben: Herz/Cœur, Ecken/Carreau, Kreuz/Trèfle und Schaufel/Pic.



Jede Farbe besteht aus 9 Karten mit folgenden Bildern: Ass, König, Ober/Dame, Under/Bube, Banner/Zehner, Neuner, Achter, Siebner, Sechser.



Die höchste Karte einer Farbe ist das Ass, die niedrigste ist der Sechser. Die Karten haben folgende Werte: Ass 11, König 4, Ober/Dame 3, Under/Bube 2, Banner/Zehner 10, Neuner 0, Achter 0, Siebner 0, Sechser 0.



Schnüffler für 2 Spieler

Der Schnüffler wird mit einem «Blinden» gespielt, wobei dieses eigentliche Austauschblatt nicht getauscht, sondern erraten beziehungsweise «erschnüffelt» wird. Dazu stellen sich die Spieler abwechselnd Fragen zum Blatt des Gegners, die von diesem wahrheitsgetreu zu beantworten sind.

Spiel geben

Wer aus den verdeckten Karten die niedrigste Karte zieht, gibt das erste Spiel. Die folgenden Spiele werden der Reihe nach in Spielrichtung gegeben. Der Spielgeber verteilt insgesamt 3 Blätter mit je 12 Karten (3×4 Karten), wobei die mittleren 12 Karten den «Blinden» bilden. Wird ein Spiel vergeben, ist der nächste Spieler an der Reihe, die Karten zu verteilen.

Spielablauf

Vorhand beginnt mit der ersten Frage. Dabei dürfen nur Fragen gestellt werden, die mit «Ja» oder «Nein» beantwortet werden können. Eine korrekte Frage lautet beispielsweise: «Hast du einen König in deinen Handkarten?», während die Frage: «Wie viele Neuner hast du?» nicht erlaubt ist.

Statt eine Frage zu stellen, kann ein Spieler jederzeit, sofern er an der Reihe ist, eine Behauptung aufstellen. Dabei benennt er eine vermeintliche Karte aus dem «Blinden», die er aufgrund der gewonnenen Erkenntnisse dort vermutet. Trifft seine Aussage tatsächlich zu, was sein Gegner aufgrund seiner Karten feststellen kann, notiert er dafür 1 Strich. Falls seine Aussage nicht zutrifft, erhält er 1 Nuller. Dieser kann im weiteren Spielverlauf mit 1 Strich getilgt werden. Die so erratenen Karten bleiben verdeckt und dürfen bis zum Ende des Spiels nicht eingesehen werden. Aus taktischen Gründen kann der Gegner nach einer Karte aus dem eigenen Blatt gefragt werden, um ihn zu einer falschen Behauptung zu verleiten.

Schreiben

Die erratenen Karten werden notiert, damit keine Karten zweimal benannt werden und um festzustellen, dass alle 12 Karten des «Blinden» bestimmt wurden. Sämtliche notierten Striche und Nuller werden am Ende des Spiels verrechnet. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Strichen.

Sidi-Barrani für 4 Spieler

Der Sidi-Barrani ist eine taktisch anspruchsvolle Schiebervariante mit Bieten beziehungsweise Steigern. Wie beim Schieber bilden je zwei Spieler ein Team. Im Gegensatz zum Schieber wird jedoch nicht zum Partner geschoben, sondern der Reihe nach in Spielrichtung zu jedem Spieler.

Da der Sidi-Barrani unterschiedlich gespielt wird, sollten die Ansageregeln vor Spielbeginn abgesprochen werden. Auch ob mit «Doppeln» und «Kontern» gespielt werden soll, kann vereinbart werden.

Teams bilden

Jeder Spieler zieht aus einem verdeckten Kartenspiel eine Karte. Die beiden Spieler mit den höheren Karten bilden dabei ein Team, die beiden mit den niedrigeren Karten sind das gegnerische Team. Die Partner sitzen sich kreuzweise gegenüber.

Spiel geben

Der Spielgeber wird durch Ziehen einer Karte aus dem Kartenspiel ermittelt. Wer die niedrigste Karte zieht, verteilt jedem Spieler 9 Karten (3×3 Karten) zum ersten Spiel. Die folgenden Spiele werden der Reihe nach in Spielrichtung gegeben.

Weisen

Siehe Kapitel «Weisregeln».

Spielablauf und Bieten (Steigern)

Jeder Spieler kann in jedem Spiel die Trumpffarbe wählen, indem er ein Gebot macht. Beim Bieten werden eine Punktzahl und die Trumpffarbe angesagt, die man mit diesem Trumpf zu erreichen glaubt. Weis- und Stöckpunkte werden beim Bieten nicht berücksichtigt. Wenn eine gemachte Ansage vom Gegner nicht überboten wird, darf diese nicht mehr erhöht werden. Das Team mit dem höchsten Gebot übernimmt das Spiel, wobei der Spieler mit der letzten Ansage zum ersten Stich ausspielt. Die zuletzt angesagte Farbe ist Trumpf, alle Trumpffarben werden einfach gewertet.

Die Ansagen sind für alle Spieler wertvolle Informationen über die jeweiligen Blätter. Dabei gelten folgende, nicht verbindliche Ansageregeln:

Gerade Zehnerzahlen

60 = Under/Bube + 2 Karten der gleichen Farbe

80 = Under/Bube + 3 Karten der gleichen Farbe

100 = Under/Bube + 4 Karten der gleichen Farbe

120 = Under/Bube + 5 Karten der gleichen Farbe

Ungerade Zehnerzahlen

50 = Nell + 2 Karten der gleichen Farbe

70 = Nell + 3 Karten der gleichen Farbe

90 = Nell + 4 Karten der gleichen Farbe

110 = Nell + 5 Karten der gleichen Farbe

Beispiel Spieler A sagt mit Rosen-Under/Kreuz-Bube plus 3 Karten «80 auf Rosen/Kreuz» an. Spieler B überbietet mit Schellen-Under/Herz-Bube plus 4 Karten und sagt «100 auf Schellen/Herz» an usw. Wer 100 auf Schellen/Herz bietet, ist stark in dieser Farbe und glaubt, zusammen mit seinem Partner mit dieser Trumpffarbe 100 Punkte erreichen zu können, wenn er ausspielen kann.

Ist Spieler C (Partner von Spieler A) in der gleichen Farbe stark, steigert er mit jeweils 10 oder 20 Punkten in der gleichen Farbe. Hat er eine andere starke Trumpffarbe, steigert er mit dieser Farbe, wobei sich ein Team im weiteren Verlauf des Bietens auf eine Trumpffarbe einigen muss, da die zuletzt angesagte Farbe Trumpf wird.

Asse einer Farbe, die nicht als Trumpf gewünscht wird, werden mit 5 Punkten angesagt. Wer beispielsweise «95 auf Schiltten/Ecken» ansagt, nachdem die Gegner bis 90 gesteigert haben, zeigt seinem Partner an, dass er das Schiltten-Ass/Ecken-Ass hat.

Nachfolgend ein weiteres Beispiel des Bietens (Spieler A und C gegen Spieler B und D):

Spieler	Ansage/Gebot	Kriterien
A	80 auf Rosen/Kreuz	A hat Rosen-Under/Kreuz-Bube + 3 Karten.
B	100 auf Schelle/Herz	B hat Schellen-Under/Herz-Bube + 4 Karten.
C	105 auf Schiltten/Ecken	C hat Schiltten-Ass/Ecken-Ass.
D	110 auf Schelle/Herz	D hat das Nell mindestens zu zweit von der Farbe, die sein Partner B als Trumpffarbe wünscht.
A	115 auf Eichel/Schaukel	A hat Eichel-Ass/Schaukel-Ass.
B	120 auf Rosen/Kreuz	B hat Rosen-Ass/Kreuz-Ass.
C	«fort»	C kann A mit seinen Karten nicht weiter ergänzen, auch mit Trumpffarbe nicht.

Ablupf	Abheben der Karten durch den links vom Spielgeber sitzenden Spieler.	Eichel	Kartenfarbe der deutschschweizerischen Spielkarten.
anziehen	Mit dem Ausspiel einer Karte von einer starken (langen) Farbe dem Partner anzeigen, dass man in dieser Farbe gute Karten hat.	erben	Spielgeber, der nicht mitspielt, erhält beziehungsweise «erbt» vereinbarte Schreibpunkte.
Ausmachregel	Regel, die angewendet wird, wenn beide Teams im ersten Stich das Ziel (Schluss oder Bergpreis) erreichen.	farben	Farbe bekennen beziehungsweise «Leih» halten, d.h., eine Karte der ausgespielten Farbe angeben.
Banner	Begriff für die Zehner-Jasskarte beim deutschschweizerischen Kartenspiel (beim französischen Kartenspiel «Zehner» genannt).	fort	Bemerkung, wenn kein Angebot (mehr) gemacht werden kann, z.B. bei der Jassart Bieter (Steiger).
Bauernpartei	Gegnerisches Team des Meistbietenden bei der Jassart Bieter (Steiger).	Gushti/Zwischendurch	Trumpf-Variante ohne Trumpffarbe, bei der zuerst 4 Stiche Obenabe, dann 5 Stiche Undenufe oder umgekehrt gespielt werden.
bedanken	Verbindliche Aussage, um ein Spiel zu beenden.	Handkarten	Blatt beziehungsweise Karten, die gefächert in der Hand gehalten werden.
Belli	Schellen-Siebner beziehungsweise Ecken-Siebner als zweithöchste Stechkarte bei der Jassart Ramset; alle Siebner als zweit- bis fünft-höchste Stechkarten bei der Jassart Zwick-Jass.	Härdöpfel	Nuller beziehungsweise Sack.
Bergpreis	Zusatzprämie für das Team, das als erstes die Hälfte des Ziels erreicht.	Herz	Kartenfarbe der französischen Spielkarten.
bessern	Austausch von schlechten in vermeintlich bessere Karten.	Hindersi	Spielvariante, bei der möglichst wenige Kartenpunkte erreicht werden sollen.
Blatt	Spielkarten mit französischen oder deutschschweizerischen Bildern; auch Begriff im Zusammenhang mit Weisen (z.B. Dreiblatt).	Joker	5. Spieler bei der Jassart Schieber zu fünft (auch Knecht genannt).
Blinder	Austauschblatt (<i>Ausnahme: Bei der Jassart Schnüffler müssen diese Karten erraten statt getauscht werden</i>).	Kehr	Spielübernahme durch einen «Kehr» bei der Jassart Aucho, d.h., die Karten werden einzeln vom «Lukas» aufgedeckt beziehungsweise gekehrt, bis daraus eine Karte als Trumpf gewählt wird.
Bock	Bezeichnung für die höchste Karte einer Farbe, die nicht gestochen werden kann.	Knecht	5. Spieler bei der Jassart Schieber zu fünft (auch Joker genannt).
Bockkarte	Stechmässig höchste Karte jeder Farbe.	Königspartei	Meistbietender und sein Partner bei der Jassart Bieter (Steiger) für 5 Spieler.
Bodentrumpf	Unterste Karte nach dem Abheben, welche die Trumpffarbe anzeigt.	Kontermatsch	Nicht trumpfmachendes Team erzielt alle Stiche.
Brättli	Sechser, Siebner, Achter und Neuner.	Kreuz	Kartenfarbe der französischen Spielkarten
Ecken	Kartenfarbe der französischen Spielkarten.	Kreuzweis	Zwei Weise, in der jeweils die gleiche Karte vorkommt.
		Leih halten	Farbe bekennen beziehungsweise eine Karte der ausgespielten Farbe angeben.