

Jass

Spieler: 4

Kartendeck: 36 Karten, Schweizer oder französisches Blatt

Kartenwerte: Ass, König, Dame, Bube, 10,9,8, 7 und 6.

Augenwerte für die Abrechnung: Ass: 11; König: 4; Dame: 3; Bube: 2; Zehn: 10, alle übrigen Werte: 0.

Achtung

Obwohl die Zehn 10 *Augen* zählt, steht sie in der **Stichkraft** unter dem Buben!

Trümpfe (bei wechselnder Trumpffarbe): Puur (Bube), Neil (9), Ass, König, Dame, 10, 8, 7 und 6.

Augenwerte für die Abrechnung:

Puur: 20; Neil: 14; Ass: 11; König: 4; Dame: 3; Zehn: 10.

Achtung

Der Trumpf-Bube und die Trumpf-Neun stehen über dem Ass. Die Zehn mit 10 *Augen* jedoch unter der Dame!

Jass ist für die Schweizer das Kartenspiel schlechthin. Und wer den Schweizern Eigensinn nachsagt, der findet zumindest im Jass eine Bestätigung für diese Verallgemeinerung, denn wenigstens 30 Abwandlungen sind allgemein verbreitet. Hinzu kommen noch rund 40 spezielle Varianten, die oft nur in einem Dorf oder Tal üblich sind.

Dennoch ist Jass kein Spiel, das nur auf die Schweiz beschränkt ist. Längst finden alljährlich Europameisterschaften im Jassen statt, bei denen so mancher Preis über die Landesgrenze hinaus vergeben wird.

Mit dem hier beschriebenen »Schieber-Jass« lernt man all jene Spielelemente, die dazu befähigen, auch bei anderen Jassvarianten mitzuhalten. Wer Jass original austragen will, sollte sich ein Schweizer Kartenspiel zulegen. Bei diesem Spiel gibt es neben den Rängen der deutschen Spielkarte und den Farben Eichel und Schellen, die Farben »Rose« und »Schilte«.

Die Übertragung dieser Farben auf die französische Karte ist von eigener Auslegung: So steht die Rose für Kreuz, Schilte für Karo, Schelle für Herz und Eichel für Pik. Einzigartig ist auch die Darstellung der Zehn als Farbe in einem Banner.



Eine beispielhafte Folge der Schweizer Karten;
 von links nach rechts: Rose-Ass, Schilte-König,
 Schellen-Ober, Eichel-Unter, Rose-Zehn

Die Spielidee

Beim Jass kann man durch das »Weisen« (siehe rechts) von *Figuren* und das Einstechen von *Augen* Punkte gewinnen. Dabei zählt jeder Stich - auch wenn das Spiel verloren wird. Denn entscheidend ist der Gewinn der Partie und hierfür sind beim Schieber-Jass 1000 Punkte zu sammeln. Der Schieber-Jass ist ein Partnerspiel, bei dem je zwei Spieler zusammenspielen. Die Spieler einer Partei sitzen sich am Tisch gegenüber.

Die Vorbereitung

Der Geber wird durch Ziehen der *niedrigsten* Karte ausgelost. Er mischt die Karten und lässt seinen Nachbarn zur Linken abheben. Anschließend teilt er an jeden Spieler neun Karten in drei *Würfen* zu je drei Karten aus.

Da der Jass *gegen den Uhrzeigersinn* gespielt wird, werden auch die Karten entsprechend gegenläufig gegeben. Nachdem die Spieler ihre Karten aufgenommen haben, bestimmt Vorhand die Trumpffarbe. Erscheint ihr dazu das Blatt nicht gut genug, darf sie die Trumpfbestimmung an ihren Partner »schieben«. Dieser muss darauf die Trumpffarbe festlegen.

Das Weisen

Mit dem Weisen von *Figuren* kann man zu Spielbeginn wertvolle Punkte gewinnen. Allerdings werden nur die Meldungen der Partei gutgeschrieben, die die höchste *Figur* ansagen kann. Die Ansagen der Gegenpartei bleiben unberücksichtigt. Folgende Figuren, auch »Weise« genannt, können gemeldet werden:

- **Vier Buben: 200 Punkte**
- **Vier Neunen: 150 Punkte**



Obwohl das Fünfblatt in Schelle () als höchste Karte das Ass hat, geht das Fünfblatt in Rose () vor, da dieser Weis um eine Karte länger ist.

- **Sätze aus vier gleichrangigen Karten:** 100 Punkte, mit Ausnahme von Sätzen aus Sechser, Siebener oder Achter. Diese Sätze bringen keinen Punkt.
- **»Fünfblatt«**, Sequenz aus fünf farbgleichen Karten: 100 Punkte
- **»Vierblatt«**, Sequenz aus vier farbgleichen Karten: 50 Punkte
- **»Dreiblatt«**, Sequenz aus drei farbgleichen Karten: 20 Punkte
- **»Stöcke«**, Trumpfkönig und Trumpfdame: 20 Punkte

Mit Ausnahme der Stöcke muss ein Weis gemeldet werden, sobald man seine Karte in den ersten Stich gibt. Zunächst wird nur der höchste Weis im Blatt gemeldet, wobei man nur die Punktzahl dieser Kombination ansagt. Hat ein Spieler bereits einen Weis gemeldet, darf lediglich noch ein gleich-

oder höherwertiger Weis angesagt werden. Nach dem ersten Stich wird der höchste gemeldete Weis der entsprechenden Partei angeschrieben.

Sind mehrere Weise gleichrangig, so werden die Spieler nach der Zusammensetzung ihrer Meldung reihum abgefragt. Entscheidend ist dabei zunächst die Anzahl der Karten. Der Weis aus mehr Karten geht vor. Ein »Fünfblatt« steht demnach über einem Satz oder einem »Vierblatt«.

Ein »Fünfblatt«, das sich eigentlich aus einer Sequenz von sechs Karten zusammensetzt, steht über einem »Fünfblatt« aus nur fünf Karten.

Führt die Abfrage nach Umfang der Meldung zu keiner Entscheidung, so wird nach der höchsten Karte der Kartenfolge gefragt. Bringt auch dies noch keine Klarheit, geht ein Weis in der Trumpffarbe vor.

Sind die Meldungen auch danach noch unentschieden, wird der Weis des in *Vorhand* sitzenden Spielers für gut geheißen; also der Weis, der zuerst gemeldet wurde.

Ein für gut befundener Weis muss von dem Spieler benannt und auch vorgezeigt werden, sofern dies die Gegenpartei verlangt. Haben Sie beispielsweise ein »Fünfblatt aus Herz-Dame, Herz-Bube, Herz-10, Herz-9 und Herz-8, so sagen Sie »Fünfblatt mit Herz-Dame« als die höchste Karte Ihres Weis an.

Nachdem darüber entschieden ist, welcher Weis gutgeschrieben wird, darf diese Partei noch weitere gleichwertige, aber auch niedrigere Meldungen machen. Diese Meldungen müssen allerdings sofort erfolgen, nachdem der gültige Weis geschrieben ist. Können Sie beispielsweise Ihren Weis mit 100 Punkten durchsetzen und halten Sie darüber hinaus noch einen weiteren Weis mit 100 Punkten auf der Hand und Ihr Partner ein Dreiblatt mit 20 Punkten, werden Ihrer Partei zu den 100 Punkten des ersten Weis noch 120 weitere Punkte gutgeschrieben.

Bei der Meldung weiterer Weise dürfen mit Ausnahme der beiden Stöcke (Trumpfkönig und Trumpfdame) keine Karten zweimal in einer Meldung vertreten sein.

Haben Sie beispielsweise einen Satz aus Zehnen gemeldet, so dürfen Sie keine Sequenz mehr melden, in der eine Zehn mit dabei ist.

Hingegen dürfen Sie bei einem Satz aus Damen oder Königen auch einen Weis in der Trumpffarbe melden, in dem die Trumpf-

dame oder der Trumpfkönig vertreten sind. Die Stöcke müssen erst dann gemeldet werden, wenn die zweite Karte zum Stock in den Stich gegeben wurde. Gemeldete Stöcke sind immer gültig. Sie können also auch dann ihre Stöcke melden, wenn Ihr Weis zu Spielbeginn überboten wurde. Auch ist es für das Anschreiben der 20 Punkte unerheblich, ob Sie mit einer Ihrer Stockkarten einen Stich gewinnen konnten odernicht.

Die Spielweise

Vorhand zieht zum ersten *Stich* an. Es muss Farbe bekannt werden. Hat man die angespielte Farbe nicht in seinem Blatt, darf man trumpfen oder eine andere Karte beliebiger Farbe abspielen.

Wurde jedoch Trumpf angespielt, so muss man - sofern möglich - die vorgespielten Trümpfe überstechen. Dies gilt auch, wenn man in einer Farbe *skat* ist und auf eine bereits getrumpfte Farbe Trumpf zugeben will. Ausgenommen von dieser Stichpflicht beim Trumpfspiel ist, wer nur noch Trümpfe in der Hand hat. In diesem Fall darf auch untertrumpft werden. Ebenfalls ausgenommen von der Stichpflicht ist der Puur, der Trumpfbube. Diese Karte darf man beim Trumpfspiel verleugnen.

Wer den *Stich* gewonnen hat, zieht zum nächsten Stich an. Die Partei, die den letzten Stich macht, erhält hierfür fünf Punkte extra. Erobert eine Partei alle Stiche, so erhält sie eine sogenannte »Matchprämie« von 100 Punkten **zusätzlich**.

Besondere Beachtung wird beim **Jassen der Zehn geschenkt**; bringt sie doch einerseits 10 Punkte, andererseits hat sie jedoch nur geringe StICKkraft. Versuchen Sie daher, Ihre Zehnen möglichst rasch in sicheren Stichen Ihres Partners unterzubringen.

Bei der Trumpfbestimmung sollten Sie in jedem Fall schieben, wenn Sie höchstens drei Karten einer Farbe besitzen. Ansonsten sollten Sie möglichst die Farbe bevorzugt zu Trumpf erheben, in der Sie einen Buben oder eine Neun halten.

Eröffnen Sie als Vorhand das Spiel mit einem mittleren Trumpf, können Sie anhand des Zuspiels die Spielstärke Ihres Partners und Ihrer Gegner meist recht gut einschätzen.

Das Ausmachen

Die Partei, die zuerst 1000 Punkte erreicht, hat die Partie gewonnen. Bleibt die gegnerische Partei unter 500 Punkten, so ist sie *Schneider* und hat die Partie doppelt verloren.

Oft sind es jedoch nur wenige Punkte, die beide Parteien vom Spielziel trennen. In diesen Fällen aber kommt dem vorzeitigen Beenden des Spiels - dem *Ausmachen* - eine entscheidende Bedeutung zu: Denn die Mannschaft, die im Laufe eines Spieles 1000 Punkte erreicht, darf die Partie jeder-

zeit mit dem einfachen Ruf »**Wir bedanken uns!**« **beenden**

Da die meisten Punkte durch das Weisen im ersten Stich anfallen, wird eine knappe Partie häufig auch mit diesem Stich entschieden. Deshalb ist das *Ausmachen* mit dem ersten *Stich* gesondert geregelt. Es gilt die Reihenfolge: »*Stöcke- Weis-Stich*«.

Sollten demnach beide Parteien nach dem ersten *Stich* das Spielziel, 1000 Punkte, erreichen, so zählen die *Stöcke* vor einem gültigen Weis und dieser wiederum vor den *Augen* des **Stichs**. Dabei ist es unerheblich, ob mit dem Weis insgesamt mehr Spielpunkte erzielt würden als mit den *Stöcken*. Gewinner der Partie ist die Partei, die die *Stöcke* meldet.

Diese Regelung verliert jedoch spätestens mit der Zugabe der Karte Ihrer Partei zum zweiten **Stich** ihre Gültigkeit. Danach gilt: *Wer sich zuerst bedankt, hat gewonnen!*

Bedanken Sie sich jedoch, ohne das Spielziel erreicht zu haben, so haben Sie die Partie verloren.

Die Wertung

Nach jedem Spiel zählt jede Partei die mit ihren *Stichen* gewonnenen *Augen*. Sie werden als Punkte gutgeschrieben. Insgesamt sind 152 *Augen* im Spiel. Hinzu kommen noch fünf Punkte für den letzten *Stich*. 100 Matchpunkte zusätzlich und somit 257 Punkte für das Spiel erhält die Partei, der es gelingt, alle neun *Stiche* zu gewinnen.

Die Punkte für Weis und *Stöcke* werden sofort nach der gültigen Meldung angeschrieben.

Die Schreibweise

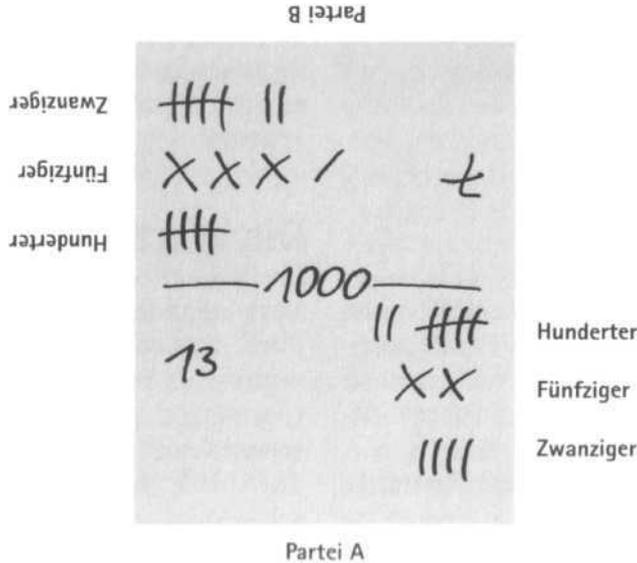
Beim Jassen werden die Punkte in Form von Strichen auf einer Tafel notiert. Dazu wird die Tafel durch einen Querstrich in zwei Hälften geteilt. Je eine Hälfte steht für eine Partei zum Anschreiben zur Verfügung.

Der schnellen Übersicht halber werden die Punkte in Form von Strichen wie folgt festgehalten:

- 100 Punkte: Senkrechter Strich, obere Zeile in der jeweiligen Hälfte von links nach rechts.

- 50 Punkte: Schrägstrich, mittlere Zeile. Zwei Schrägstriche zum x zeigen 100 Punkte an.
- 20 Punkte: Senkrechter Strich, untere Zeile. Die Bündelung zu fünf zeigt wiederum 100 Punkte.

Überzählige Punkte unter Zwanzig werden in Ziffern auf die rechte Tafelseite geschrieben. Dort darf immer nur eine Ziffer stehen. Die überzähligen Punkte werden also von Spiel zu Spiel addiert. Mit dem 20. Punkt erscheint ein zusätzlicher Strich in der unteren Zeile der jeweiligen Hälfte.



Ein typisches Beispiel für die Schreibweise im Jass. Die Tafel wird von den beiden sich gegenüber-sitzenden Parteien gleichzeitig ausgefüllt.

Jass mit Oberrunter und Untenrauf

Bei dieser Ergänzung zum üblichen Schieber-Jass kann die Vorhand-Partei statt eine Trumpf-Farbe zu bestimmen auch ein Spiel ohne Trumpf ansagen. Hierbei gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten des Spiels ohne Trumpf, nämlich das »Oberrunter« und das »Untenrauf«. Beim Oberrunter ist vor allem ein gemischtes Blatt mit vielen Assen im Vorteil, während beim Untenrauf einem schwachen Blatt mit niedrigen Karten eine Chance gegeben wird.

Beim *Oberrunter* gelten die normalen Jass-werte. Die Assen sind die höchsten Karten und die Zehnen stehen unter den Buben. Als Ersatz für die wegfallenden *Augen* von Puur (20 - 18 *Augen*, der Bube zählt 2) und Neil (14 *Augen*) werden die Achten bei der Abrechnung mit 8 *Augen* bewertet.



Ein ideales Blatt, um Untenrauf zu spielen: sechs Stiche sind Ihnen sicher. Mit dem Satz aus vier Sechsen können Sie 100 Punkte weisen. Sofern Ihr Weis besteht, können Sie allerdings das

Beim Untenauf verdreht sich der Stichwert **der Karten. Die höchste Karte** ist die Sechs, danach folgen Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König und als niedrigste Karte das Ass.

Der Augenwert der Assen ist Null, dafür bringt eine Sechs 11 *Augen*; zudem zählen die Achten 8 *Augen*.

Beim Melden eines *Weis* ändert sich beim Oberrunter nichts. Beim Untenrauf jedoch, wo die Wertigkeiten der Karten auf dem Kopf stehen, entscheidet bei gleichen Meldungen die niedrigere Karte. So rangiert beispielsweise ein »Dreiblatt« mit Sieben, Acht, Neun vor einem »Dreiblatt« mit Buben, Dame, König. Außerdem kann ein Satz aus Assen nicht mehr gemeldet werden. An seine Stelle tritt der Satz mit vier Sechsen. Stöcke können bei Oberrunter und Untenrauf nicht gemeldet werden.

Schellen-Dreiblatt nicht nachmelden, da die Schellen-Sechs bereits im gemeldeten Satz gebunden ist.

Jass für zwei

Jass für zwei Spieler wird nach den Regeln des Jass gespielt. Dabei gelten jedoch folgende Besonderheiten:

Der Geber gibt jedem Spieler zweimal neun Karten in zwei Fächern zu drei *Würfen* mit je drei Karten. Der erste Fächer mit neun Karten wird von den Spielern aufgenommen. Der zweite Fächer bleibt derweil so lange verdeckt liegen, bis die ersten neun Karten weggespielt sind.

Die Trumpffarbe wird vom Vorhandspieler anhand seiner ersten neun Karten festgelegt. Sie gilt für alle 18 Stiche des Spiels. *Vorhand* darf die Trumpfbestimmung nicht an seinen Gegenspieler »schieben«.

Weise werden zweimal angesagt. Und zwar einmal im ersten *Stich* nach Aufnahme des ersten Fächers und zum zweiten Mal nach Aufnahme des zweiten Fächers im zehnten *Stich*. Bei beiden Meldungen wird der jeweils höchste Weis gutgeschrieben. Es kann also mal der eine und mal der andere Spieler Weispunkte erzielen. Die Stöcke können nur gemeldet werden, wenn Trumpf-König und Trumpf-Dame im gleichen Fächer zusammenstecken.

Die möglichen Wertungspunkte sind dieselben wie beim Jass. Die fünf Punkte Prämie für den letzten **Stich** werden erst mit dem **18. Stichfällig**.



Erheben Sie bei diesem Blatt Schilte oder Rose zum Trumpf, haben Sie mit dem Puur (Trumpf-Buben) und der Neil die höchsten Trümpfe und damit 34 Augen sicher. Es empfiehlt sich,

Rose als Trumpf zu nennen. So werden Sie die 10 Augen der Zehn mit ziemlicher Gewissheit behalten; während das Schilte-Ass für sich allein für einen Stich gut ist.