

How to Jass like Grosi

Jass ist ein traditionelles Kaverrtenspiel, das in der Schweiz unter den älteren Generationen sehr beliebt ist. Da es auch mir dazumal beigebracht wurde, möchte ich mein Wissen sehr gerne weitergeben.

Die Regeln des Schieber-Jass

Spielablauf

Beim Schieber-Jass erhält jeder Spieler und jede Spielerin neun Karten. Das Ziel ist es, mit Partner/-In Punkte zu sammeln. Die erste Runde beginnt in der Regel mit dem Trumpfen. Ein höherer Trumpf schlägt einen niedrigeren Trumpf. Wenn ein/-e Spieler/-in nicht Trumpfen kann, kann er oder sie abwerfen. Der oder die Spieler/-in, der die höchste Karte ausgespielt hat, gewinnt den Stich und führt die nächste Runde aus. Das gilt auch bei den anderen Farben. Trumpf bestimmen wird der Reihe nach gemacht. Ich kenne die Regel, das als erstes Trumpfen darf, wer den Rosen-Banner hat. Ein ganzes Spiel besteht aus mehreren Runden. Eine Runde besteht aus den vorher genannten neun Karten.

Punktezahlung

In jeder Runde gibt es insgesamt 157 Punkte, die gesammelt werden können. Der oder die Spieler/-in, welcher oder welche den letzten Stich gewinnt, erhält fünf extra Punkte. Das Team, das am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt. Es gibt diverse Ziele. Einerseits kann kurzes Spiel gespielt werden auf 1500 oder die längere Variante auf 3000 (Du kannst es aber eigentlich frei bestimmen). Auf die verschiedenen Punkte der Karten gehe ich später ein.

Sitzordnung

Man sitzt immer diagonal gegenüber mit dem oder der Partner/-in. Dadurch wird immer abwechselnd in den Teams getrumpft.

Anfänger Tipps und Tricks für den Schieber

Hier ein wenig Einsteiger-Know-How

1 Teams bestimmen

Ein guter Partner/*in kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Wenn alle Jassen können, spielt es keine Rolle wie die Zweierteams aufgeteilt werden. Mit Anfängern macht es Sinn erfahrenere Jasser/-Innen mit weniger erfahren zu paaren, um es möglichst fair zu halten.

2 Jassregeln bestimmen

- **Weisen:** Erlaubt oder nicht?
- **Trumpfarten:** Welche Trumpfarten sind erlaubt?
Trumpfarten Faktoren: Werden alle Trumpfarten einfach gewertet oder gibt es eine Faktorisierung (beispielsweise, dass Schellen bzw. Herz doppelt zählt)?
- **Ausmachregeln:** Gilt Stöck, Wys, Stich?
- Auf wie viel Punkte wird gespielt?

3 Einsteigerregeln nach Jassverzeichnis.ch

- Ohne Weisen
- zu Beginn nur Trumpffarben und dann später mit Obenabe und Undenufe
- Wertung bei den Trumpfarten weglassen – sprich alles zählt einfach
- Ausmachregeln: Stöck, Wys, Stich
- Punkte: mit diesen Regeln wird empfohlen auf 1'000 Punkte zu spielen.

Trumpfen

1 Was ist ein Trumpf?

Trümpfe sind in jeder Runde unterschiedlich. In jeder Runde darf eine andere Person den Trumpf wählen. Es geht jeweils der Reihe nach. Starten darf die Person, welche in der ersten Runde den Rosen-Banner zieht (Rosen-Banner kann kurz gezeigt werden). Jetzt geht es darum den Trumpf zu wählen. In den Runden, welches dein Team trumpfen darf, solltet ihr am meisten Punkte erzielen. Das Hauptziel ist es einen Match zu machen (Alle neun Stiche gewinnen). Natürlich ist ein Match nicht immer möglich, da es von Karten, welche man zieht, abhängt. Ebenfalls hofft man auch, dass der oder die Teampartner/-in auch viele Trümpfe hat, welche man wählt. Wenn das andere Team dran ist mit trumpfen, ist es üblich, dass sie mehr Punkte erzielen.

Trümpfe können immer gespielt werden. Man muss also nicht *farben mit dem Trumpf, was man sonst **immer** muss.

*farben: Die gleiche Farbe spielen, welche von dem oder der ersten Spieler/-in gespielt wurde.

2 Was soll ich als Trumpf bestimmen?

Es kann entweder eine Farbe gewählt werden (Schelle, Schilte, Eichle, Rose), Uneufe/Obenabe oder Slalom. Slalom ist vielleicht für Anfänger noch ein bisschen schwierig.

Farben: Am meisten werden Farben gewählt als Trumpf. Einerseits hängt es davon ab, was der Multiplikator der Farbe ist und andererseits welche Karten man hat. Meistens wählst du die Farbe, von welcher du am meisten Karten hast. Davon solltest du mindestens den Under, als Trumpf wird er zum Buur, oder die Kombi mit der Neun, als Trumpf das Nell, mit dem Ass haben. Der Buur ist die Höchste Karte und das Nell die zweithöchste. Danach geht es weiter von dem Trumpfass abwärts.

Obenabe/Uneufe: Wie es schon im Namen gesagt wird, geht es entweder Uneufe oder Obenabe. Beim Uneufe ist die 6 jeweils die beste Karte und beim Obenabe, wie beim Farbentumpf, das Ass. Achtung Uneufe und Obenabe zählt meistens dreifach am Schluss beim Punkte zählen. Man sollte mindestens 5-6 sichere Stiche haben.

Slalom: Slalom ist eine die speziellste Art Trumpf zu machen. Beim Slalom gilt abwechslungsweise die Höchste und die Tiefste Karte als die Beste. Wiederum spielt es eine Rolle, was der Multiplikator ist für das Zählen der Punkte.

3 Den Gegner beeinflussen

Als Trumpfer/-in hat man im Normalfalls die meisten oder die besten Trümpfe. Deshalb gilt es am Anfang die Trümpfe der Gegner herauszuziehen. Als geht man im Normalfall am Anfang trumpfen. Einerseits um dem oder der Teampartner/-in zu zeigen, was dein höchster Trumpf ist und andererseits um die anderen herauszuholen. Du willst ja nicht, das gegen Ende der Runde dir ein Ass abgestochen wird.

Wenn du denkst, dass der Gegner eine starke Trumpfkarte hat, kannst du eine schwächere Trumpfkarte ausspielen, um ihn zu zwingen, seine Karte frühzeitig zu spielen.

Wichtig: Der Buur muss nicht gespielt werden. Also hast du nur noch en Buur von der Trumpffarbe auf der Hand, musst du nicht farben.

Ich habe gelernt, dass du als Partner/-in des oder der Trumpfer/-in deinen besten Trumpf als erstes spielst. Der oder die Trumpfer/-in sollte die beste Trümpfe haben. Wenn du aber siehst, dass du einen starken Trumpf hast kannst du deinem oder deiner Partner/-in den Druck abnehmen, indem du deinen besten Trumpf spielst (Buur, Nell oder Ass).

4 Der richtige Zeitpunkt

Ein weiterer wichtiger Faktor beim Trumpfen ist der richtige Zeitpunkt. Wenn du eine Trumpfkarte ausspielst, solltest du sicherstellen, dass dein/-e Partner/-in in der besten Position ist, um Punkte zu sammeln. Immer wenn du abstichst mit einem Trumpf, musst du wieder ausgeben was taktische Konsequenzen hat.

5 Schieben

Falls du aus all den Möglichkeiten keinen Trumpf wählen möchtest hast du die Möglichkeit zu schieben. Je nachdem ist es besser seinem Partner oder seiner Partnerin zu schieben. Es kommt darauf an wie riskant du spielen möchtest. Die Chance, dass dein Gegenüber die Karten hat, welche du möchtest stehen 1:2. Also ist die Chance höher, dass das gegnerische Team die Karte besitzt.

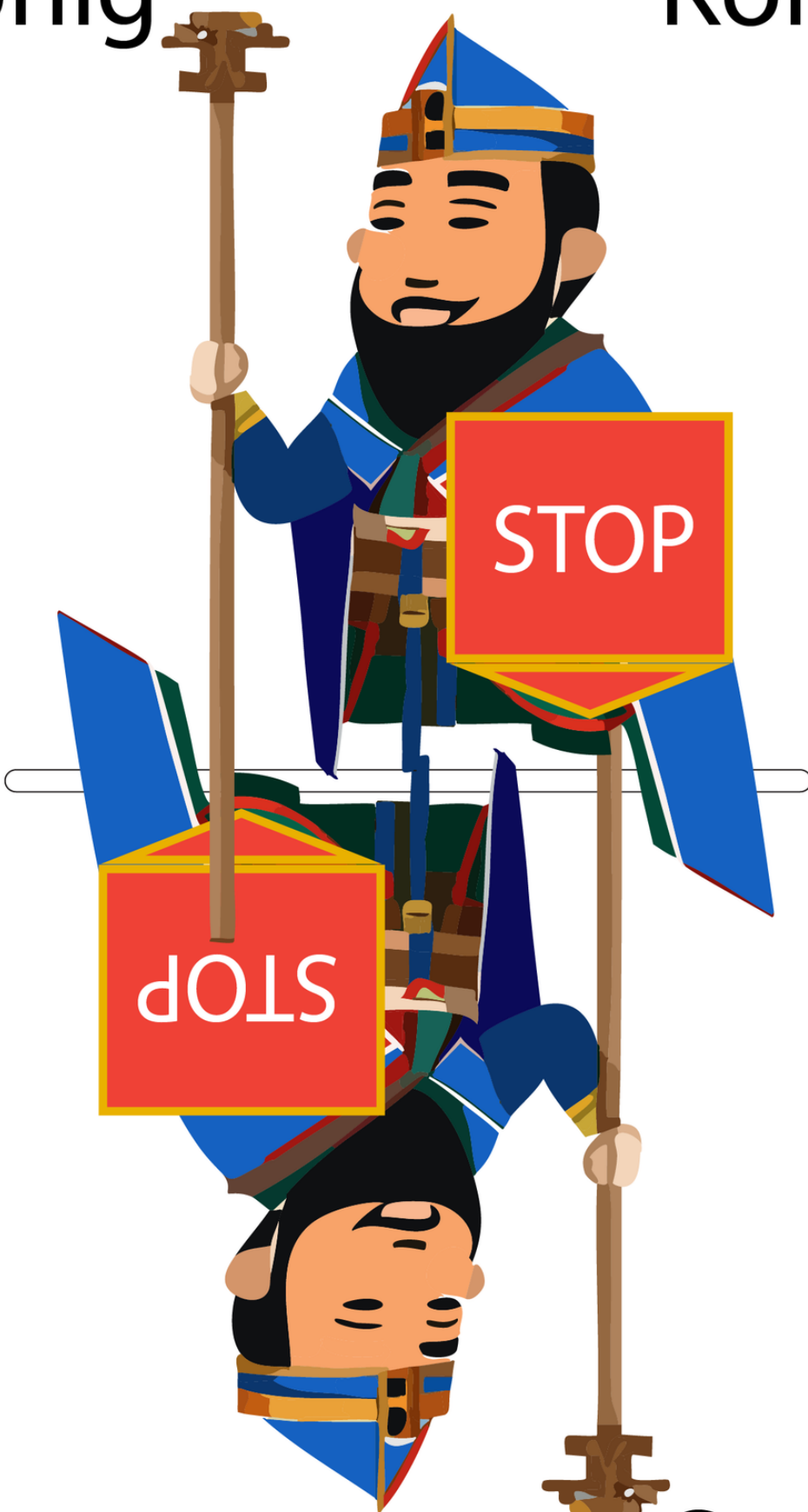
Zurück schieben ist nicht möglich. Sobald du geschoben hast, muss dein/-e Partner/-in den Trumpf wählen.

Beachte dies: Wenn du schiebst musst trotzdem du ausgeben. Dein/-e Partner/-in wählt den Trumpf aber du beginnst die Runde.

Tipp: Spiel deine beste Karte vom Trumpf. Damit dein Gegenüber nicht Trümpfe ziehen geht, welche du in der Hand hast. Das wäre eine Verschwendung der Trümpfe.

König

König



könig

könig

Spielablauf

Wie oben erwähnt wurde, wird zuerst der Trumpf gewählt. Der oder die Trumpfer spielt die erste Karte. Danach kommt der oder die Gegenspieler/-in zur rechten. Danach des Trumpfers Mitspieler/-in und als letztes der oder die zweite Gegenspieler/-in. Im Normalfall gewinnt der oder die Trumpfer/in. Wer auch immer den Stich gewonnen hat, darf die Runde zu sich nehmen.

Als nächstes spielt wieder die Person an, welche den letzten Stich gemacht hat. Alle müssen farben, ausser sie wollen mit einem Trumpf abstechen oder sie haben die Farbe nicht. Dann kann eine beliebige Karte abgeworfen werden.

Das geht solange bis alle neun Karten gespielt wurden. Nachdem die Runde zu Ende ist, werden die Punkte gezählt. Das Team mit weniger Karten zählt ihre Punkte.

Punkte Team A:

Summe von Punkten Karte

Punkte Team B:

$157 - \text{Punkte von Team A} = \text{Punkte Team B}$

Das Team mit dem letzten Stich erhält 5 Bonuspunkte. Die sind schon bei den 157 Punkten mit eingerechnet. Ohne die Bonuspunkte sind es maximal 152 Punkte.

Punkte Richtig zählen

Normale Karten:

Karte	Punkte
6	0
7	0
8	0
9	0
Banner (10)	10
Under	2
Ober	3
König	4
Ass	11

Trumpffarben:

Karte	Punkte
6	0
7	0
8	0
Nell (9)	14
10	10
Buur	20
Ober	3
König	4
Ass	11

Uneufe:

Karte	Punkte
6	11
7	0
8	8
9	0
10	10
Under	2
Ober	3
König	4
Ass	0

Obenabe:

Karte	Punkte
6	0
7	0
8	8
9	0
10	10
Under	2
Ober	3
König	4
Ass	11

Slalom:

Spezial: Die Karte Acht zählt auch beim Slalom, wie bei einem Uneufe oder Obenabe, ebenfalls 8 Punkte. Jedoch zählt beim Slalom nur dieASSE oder nur die Sechser je 11 Punkte. Entscheidend dabei ist, wo begonnen wird. Beispiel: Wird beim Slalom zuerst mit Obenabe begonnen, gelten alleASSE je 11 Punkte, die Sechser jedoch 0 Punkte.

Beispiel Kartenhöhe beim "Schellen-Trumpf":

Höchste

Trumpf	Nicht Trumpf

Niedrigste

Weisen

Gerade für Neulinge gilt es hier besonders daran zu denken: In der ersten Runde darf jeder Spieler mit dem Ausgeben seiner Karte weisen. Wird aber die eigene Karte bereits mit der des Nachfolgers gedeckt, ist der Weis nicht mehr gültig. Was aber ist Weisen?

Kurz erklärt: Wer mindestens die nachfolgende Kombinationen in seinem Handblatt aufweist kann dies als Weis melden:

3 Karten der gleichen Farbe in Folge (oder mehr)

4 Karten der gleichen Farbe (bspw. 4x Ober/Dame),

Gemeldet wird der Wert des Weises gemäss nachfolgender Tabelle. Als Ausnahme gelten die "Stöck".

Diese werden erst gewiesen, wenn die zweite Karte davon gespielt wird.

Weis	Details	Trumpffarbe	Obenabe / Uneufe
Stöck	König und Ober der Trumpffarbe	20	0
3-Blatt	3 Karten der gleichen Farbe in Folge	20	20
4-Blatt	4 Karten der gleichen Farbe in Folge	50	50
5-Blatt	5 Karten der gleichen Farbe in Folge	100	100
6-Blatt	6 Karten der gleichen Farbe in Folge	150	150
7-Blatt	7 Karten der gleichen Farbe in Folge	200	200
8-Blatt	8 Karten der gleichen Farbe in Folge	250	250
9-Blatt	9 Karten der gleichen Farbe in Folge	300	300
4 Gleiche Under / Buure	4x Under oder Bauer	200	200
4 gleiche 9er / Nell	4x 9er bzw. Nell	150	150
4 Gleiche Karten (alle anderen)	bspw. 4x Ass oder 4x 6er	100	100

Wenn mehrere Spieler gleichhohe Weispunkte gewiesen haben gilt folgendes.

1. Eine Reihenfolge hat Vorrang vor vier Gleichen (z. B. ein Fünfblatt vom Banner ist besser als vier Könige).
2. Die höhere Karte des Weis (Ausnahme Uneufe: Hier die tiefste).
3. Bei gleichen Höchsten Karten gilt, wer den Weis der Reihe nach zuerst angesagt hat (sprich wer Vorhand hat). Ausnahme: wer die gleiche Höchste Karte in der Trumpffarbe hat, dessen Weis gilt.

Das Team mit dem höchsten Weis darf **alle Teamweise** (auch die tieferen vom Teammitglied) notieren.