

### Jass

#### Die Karten

Das deutschschweizerische Kartenspiel besteht aus den 4 Farben: Schelle, Schilte, Rose und Eichel. Das französische Kartenspiel aus Herz/Coeur, Ecken/Carreau, Kreuz/Trèfle sowie Schaufel/Pic. Pro Farbe gibt es 9 Karten. In absteigenden Stichwerten: As 11 Pte, König 4 Pte, Ober/Dame 3 Pte, Under/Bube 2 Pte, Banner/Zehner 10 Pte. Keine Pte für: Neuner, Achter, Siebner, Sechser. Somit ergeben 4 Farben mal 9 Karten = 36 Spielkarten total.

#### Wertänderungen

Beim Trumpfspiel zählt der Trumpfpuur (Under/Bube) 20 Pte und ist die stärkste Spielkarte. Der Trumpfneuner, Näll genannt ist 2. stärkste Spielkarte und zählt 14 Pte. Beim Obenabespiel sind die 4 Asse (11Pte) die höchsten Stechkarten, gefolgt von König, Ober/Damen, Under/Buben, Banner/Zehner, 9, 8 (8 Pte), 7, und 6. Beim Undenufe hingegen sind die 4 Sechser (11Pte) die höchsten Stechkarten, gefolgt von 7, 8 (8 Pte), 10, U/B, O/D, K und As. Die U/B zählen jeweils 2 Pte und die 9er 0 Pte. Für den letzten Stich gibts zusätzlich 5 weitere Punkte. Alle Spiele ergeben somit jeweils total 157 Pte. Bei Spielen ohne Trumpf werden für die nicht gezählten 18 Pte mehr für Trumpfpuur und 14 Pte für Nell = 32 Pte in Form der gezählten 4 Achter (32 Pte) geschrieben.

#### Das Spielverteilen

Es gibt verschieden Formen des Ausgebens. Wenn nicht jassspezifisch vorgeschrieben gilt, das der Kartenmischer die Karten von seinem Hintermann abheben lässt. Mindesten 3, maximal 35 Karten. Gegen den Mischer kann Protest erhoben werden und die Karten müssen neu gemischt werden. Ausgegeben wird in Gegenuhrzeigerrichtung. Die Karten werden von oben abgenommen und bei 4 Spielern 3x3 und bei 3 Spielern 3x4 Karten verteilt. Jeder Spieler muss gleichviel Karten haben. Muss das Spiel nochmals ausgegeben werden. Bei Spielen mit abgehobenem Trumpf bleibt dieser auch bei Neuausgabe bei. Einsprüche sind nur bis zum Umkehren des 1. Stiches möglich. Das neue Spiel gibt der Sieger aus. Während einer Jassrunde dürfen die Plätze nicht getauscht werden.

### **Spieleröffnung – Farben - Untertrumpfen**

Geht während dem Spiel eine Karte verloren, so entscheidet der Gegner ob neu ausgegeben wird. Der Erstausspieler, rechts vom Kartengeber kann die Spielkarte frei wählen. (Ausnahmen Spezialjasse). Ohne Bemerkung ist die 1. Spielkarte immer Trumpf. Daher klare Deklaration bei Obenabe und Undenufe. Es muss immer gefarbt werden. Ausnahme bleibt der Trumpfpuur. Ansonsten dürfen Karten nach beliebiger Wahl angegeben werden. Bei Spielen bei denen möglichst viele Punkte zu erjast werden müssen, darf nur untertrumpft werden, wenn ausser Trumpfkarten keine andern Karten mehr im Spielerbesitz sind. Das Untertrumpfen beim Differenzler ist auch bei Fehlfarbe erlaubt.

### **Unkorrekte Spielhandlungen**

Wenn von einem Spieler gleichzeitig 2 Karten gegeben werden, so verlieren beide Karten den Stichwert. Der Gegner entscheidet welche Karte welchem Stich beigegeben wird. Wird bei Trumpfspiel keine Trumpfkarte gegeben, so verlieren alle Trumpfkarten des fehlbaren Spielers ihren Stichwert. Beim Nichtfarben verlieren die Fehlkarte und die irrtümlich zurückbehaltene Karte ihren Stichwert. Ausnahmen sind Spiele wie Differenzler, bei denen der Verlust des Stechwertes einen Vorteil bringt. Liegt der Stich noch offen, so erfolgt Korrektur. Wird der Fehler erst danach bemerkt, so kann die Gegenpartei die Annullierung des betreffenden Spiels verlangen. Die zurückbehaltene Farbe und die Trümpfe verlieren, Trumpfpuur ausgenommen ihren Stichwert. Die Partie jedoch kann nicht abgebrochen.

### **Irrtümer beim Spielen - Bock - Kartenverrat - Karteneinsicht – Vorspielen**

Legt ein Spieler seine restlichen Karten auf den Tisch mit der Bemerkung Rest und hat nur 1 Karte welche schlechter ist als die beste der Gegenpartei, so gehen alle Stiche an den Gegner. An Meisterschaften muss immer bis zur letzten Karte ausgespielt werden. Der Ausruf 'Bock' und das 'Klopfen' sind nicht erlaubt. Bemerkungen und Antworten welche den Spielverlauf beeinflussen sind ebenfalls verboten. Der Gegner hat das Recht bei Verstoss das entsprechende Spiel zu annullieren. Karten welche bereits gekehrt sind, auch die eigenen dürfen nicht mehr angeschaut werden. Die Punkte der dennoch eingesehen Karten gehen an den Gegner. Eine vorgespilte Karte verliert den Stichwert und darf mit Ausnahme beim Farben.

### Das Schreiben

Geschrieben wird auf der Schreibunterlage in Z-Form oben je Strich 100 Pte, Mitte je Strich 50 Pte, unten je Strich 20 Pte. Einzelpunkte werden rechts unten notiert, wobei die nicht aktuellen Zahlen gestrichen werden. Die Zahlen sind für die Mitspieler gut lesbar zu notieren. Korrekturen können auch noch während des darauffolgenden Spieles verlangt werden. Das erzielte Resultat darf solange geschrieben werden, bis der Schreiber sein erste Karte im neuen Spiel gegeben hat. Wenn am Schluss beide Parteien vergessen zu zählen und die Karten wurden bereits zusammengelegt, so muss versucht werden die Stiche nachzuvollziehen und die ungefähre Punktzahl errechnet werden. Ein Wiederholungsspiel gibt es nicht. Ein Kontermatch wird wie ein normaler Match mit zusätzlich 100 Pte geschrieben.

### Bewertung

Ist das Weisen erlaubt, so werden bei mindestens 3 aufeinanderfolgenden Karten (Dreiblatt) gewiesen. Es zählen Weispunkte bei Anzahl aufeinanderfolgender Karten: 3 = 20, 4 = 50, 5 = 100, 6 = 150, 7 = 200, 8 = 250 und 9 Karten = 300 Weispunkte. Im weiteren werden gewiesen: 4 x je die Asse, Könige, Ober/Dame und Banner/Zehner zu 100 Pte. Nach neuer Jassregel gibt's auch 100 Weispunkte für 4 Sechser, Siebner und Achter. 4 Neuner zählen 150 und 4 Under/Buben 200 Pte. Die Jassart hat auf das Weisen keinen Einfluss. Ebenfalls kann bei allen Jassarten übers Kreuz gewiesen werden. Weiter Infos im Jassreglement Weismeldung - Weisgültigkeit - Schreibweise Gewiesen wird direkt beim Ausspielen. Wird die Karte vom nachfolgenden Spieler gedeckt, so kann nicht mehr gewiesen werden. Der letzte Spieler kann weisen bis das Spiel gekehrt ist. Wer falsch meldet kann nur solange korrigieren, als seine gespielte Karte noch nicht gedeckt ist. Wer zuwenig Weispunkte meldet darf im Nachhinein nur die gemeldeten Punkte schreiben. Beim ersten Durchgang wird nur der höchste Weis angesagt. Ist dieser gültig, so können weitere gleichhöhere oder niedrigere Weise gemeldet werden. Dies muss sofort erfolgen, bevor der Weisende zum 2. Stich kommt. Weisdeklarationen können bis zum 2. Stich erfragt werden. Nach Ablauf des 1. Spiels wird der gültige Weis festgestellt. Sind die Weise gleich hoch, so darf der Zweitweisende nur mit gut antworten. Die Bemerkung 'Vorhand' gilt als Spielverrat und ermöglicht dem Gegner eine Spielannullation. Jedenfalls verlieren die Gegnerischen Weiskarten Stichwert. Die Meldung von Weisen, welche nie Gültigkeit erlangen ist nicht erlaubt. Die dadurch verratenen Karten verlieren Stichwert. Der Gegner kann das Spiel annullieren. Sollte eine Weismeldung irrtümlich erfolgen, so kann der Gegner im Nachhinein seine auch kleineren Weise melden. Erweist sich die Deklaration als nicht genau und wird der Gegner dadurch benachteiligt, so kann dieser das Spiel ebenfalls annullieren.

Der gültige Weis hat bis spätestens zum Ausspiel des 2. Stiches unaufgefordert benannt zu werden. Bei der Deklaration des Weises wird immer die ranghöchste Karte genannt. Dies gilt auch beim Undenufe. 6,7 und 8 gelten als Dreiblatt vom 6. Für den Weis ist kein Stich erforderlich. Weiter Infos im Jassreglement.

### **Stellung - Schreibweise - Stöcke beim Ausmachen**

König und Ober/Dame von Trumpf werden als Stöcke bezeichnet und zählen 20 Punkte. Sie genießen eine Vorzugsstellung. Gewiesen werden die Stöcke beim Ausspielen der zweiten Stöckkarte. Wird die 2. Stöckkarte vom nachfolgenden Spieler gedeckt, bevor der Stöckinhaber deklariert, so können die Stöcke nicht mehr gewiesen werden. Der Partner darf seinen Mitspieler nicht auf Stöcke aufmerksam machen. Geschieht dies dennoch, so dürfen die 20 Pte nicht geschrieben werden. Bei ordnungsgemäsem Weis werden sie sofort geschrieben, spätestens bis zum Ausspiel des 2. Stiches, auch wenn kein Stich erzielt wurde. Stöcke im Zusammenhang mit einem gültigen Weis müssen nicht separat gewiesen werden. Beim Ausmachen dürfen die Stöcke jederzeit vorgewiesen werden, sofern die 20 Punkte zum Fertigmachen genügen, unabhängig eines Stiches oder dem Ausspielen der 2. Stöckkarte. Sofern die Ausmachregel entscheidet, können die Stöcke vorgewiesen werden, bis der Stich umgekehrt ist. Dies gilt auch beim Bergpreis. Im Welschland werden die Stöcke meist schon mit der 1. Karte gewiesen.

### **Das Ausmachen**

Die Ausmachregel lautet Stöck - Wys - Stich. Andere Ausmachregeln müssen vor Spielbeginn vereinbart werden. Haben bei Ablauf des 1. Stiches beide Parteien das Ziel erreicht, so zählen zuerst die Stöcke auch im Zusammenhang mit einem gültigen Weis oder dem 1. Stich. An 2. Stelle wird der Weis gewertet und erst dann der erste Stich. Reicht es beim 1. Stich des letzten Spieles keiner Partei, sich zu bedanken, entscheidet der Stich mit welchem die erforderlichen Punkte erreicht wurde. Wer sich mit Weis bedankt muss dafür keinen Stich erjassen. Ab dem 2. Stich genießen die Stöcke kein Vorrecht mehr, es sei, sie reichen zum Ausmachen, dann dürfen sie vorgewiesen werden. Üblicherweise wird das Spiel mit einem 'wir bedanken uns' als siegreich erklärt.

Es gelten jedoch auch alle anderen Ausdrücke, welche klar signalisieren, dass das Spiel gewonnen wurde. Das Bedanken eines Spielers ist auch für seinen Partner verbindlich, unabhängig, wer Schreiber ist. Für den Schneider, wozu es die Hälfte der zu erjassenden Punktzahl bedarf, können keine Weis- und Stichpunkte mehr geschrieben werden, wenn sich die Siegerpartei mit Stöck bedankt. Wer sich frühzeitig bedankt verliert das Spiel. Zum Ausmachen dürfen die Kartenpunkte des noch auf dem Tisch liegenden Stiches hinzugezählt werden. Das zählen der Karten während des Spieles, um festzustellen, ob es zum Ausmachen reicht, ist nicht erlaubt. Die nachzählende Partei verliert das Spiel.