

Jassen

# Schweizer Nationalsport - Jassen

## Geschichte

Das schweizerische Kartenspiel, der Jass, ist schon oft als helvetischer Nationalsport Nummer eins bezeichnet worden. Wenn dabei auch ein ironischer Unterton nicht zu überhören ist, so beweist diese Einstufung doch, wie beliebt und verbreitet der Jass bei uns ist und wie viele gemütliche Stunden in trautem Kreise damit verbracht werden.

Wie die meisten Spiele kommt auch das Kartenspiel aus dem Orient. Es wurde vor rund 700 Jahren von den heimkehrenden Kreuzrittern nach Europa gebracht, wo man bis zu diesem Zeitpunkt nur Brett- und Würfelspiele kannte. Da man mit den fremdländischen Bildern auf den Karten nicht viel anfangen konnte, entwickelten sich neue Karten, die der europäischen Wesensart näher lagen. Es entstanden französische, deutsche und italienische Karten.

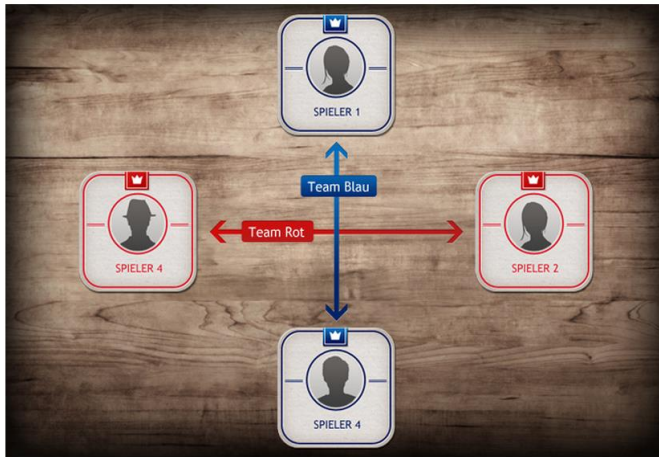
Die ältesten schweizerischen Karten sind im Basler Historischen Museum ausgestellt und datieren aus dem Jahre 1470. Die Kartenbilder bestehen aus Schellen, Schilten, Eicheln und Federn. Mag sein, dass sich schon damals manch einer als gerupftes Huhn fühlte, oder es ging schon so turbulent zu, dass die «Federn» flogen - kurzum, man sah sie offenbar nicht allzu gerne ständig vor den Augen, und so wurden sie mit der Zeit durch Rosen ersetzt, die angenehmere Gefühle erzeugen mochten.



Geographisch gesehen werden die französischen Karten in der Welschschweiz, Solothurn, Basel, Aargau, Graubünden und im Thurgau, dem Bodensee entlang gespielt. Die deutschen Karten sind in der Innerschweiz, Luzern, Zürich, Zug, Glarus, St. Gallen gebräuchlich. Dem eifrigen Jassjünger wird empfohlen schon zu Beginn seiner Karriere sowohl die französischen als auch die deutschen Karten kennen zu lernen, weil die Spiele im Aufbau und in der Bewertung identisch sind. Beide Spiele setzen sich aus vier Gruppen - auch Farben genannt - zu je neun Karten, total also aus 36 Karten zusammen.

# Schieber

## Spielablauf



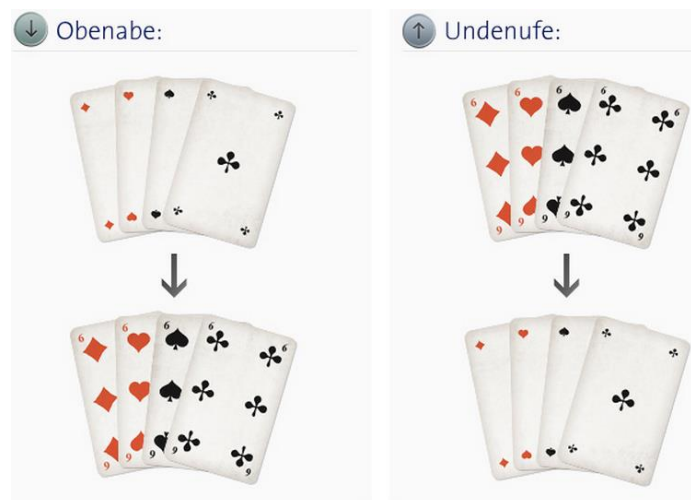
Der Schieber wird zu viert gespielt. Die sich gegenüber sitzenden Spieler bilden ein Team. Ziel ist es, besonders schnell möglichst viele Punkte zu machen. Dabei zählen die Punkte eines Teams zusammen. Jeder Spieler erhält neun Karten. Gespielt wird immer gegen den Uhrzeigersinn.

## Trumpf Obenabe und Undenufe

Neben einer Trumpffarbe kann der Spieler beim Schieber auch den Trumpf Obenabe oder Undenufe wählen. Beim Undenufe sind die vier Sechser die höchsten Stechkarten. Darauf folgen Siebner, Achter, Neuner, Banner/Zehner, Under/Bauer, Ober/Dame, König und Ass.

Beim Obenabe sind die vier Assen die höchsten Stechkarten. Darauf folgen Könige, Ober/Dame, Bube/Under, Zehner/Banner, Neuner, Achter, Siebner, und Sechsen.

Die erste Karte einer Runde legt beim Obenabe und Undenufe die Stichfarbe d.h. wenn der erste Spieler z.B. die Kreuz Sechsen legt, kann nur eine höhere Kreuz Karte den Stich machen.



### Obenabe

Die vier Asse sind die höchsten Stechwerte, dann folgen Könige, Ober, Under, etc.



11 Punkte

4 Punkte

3 Punkte

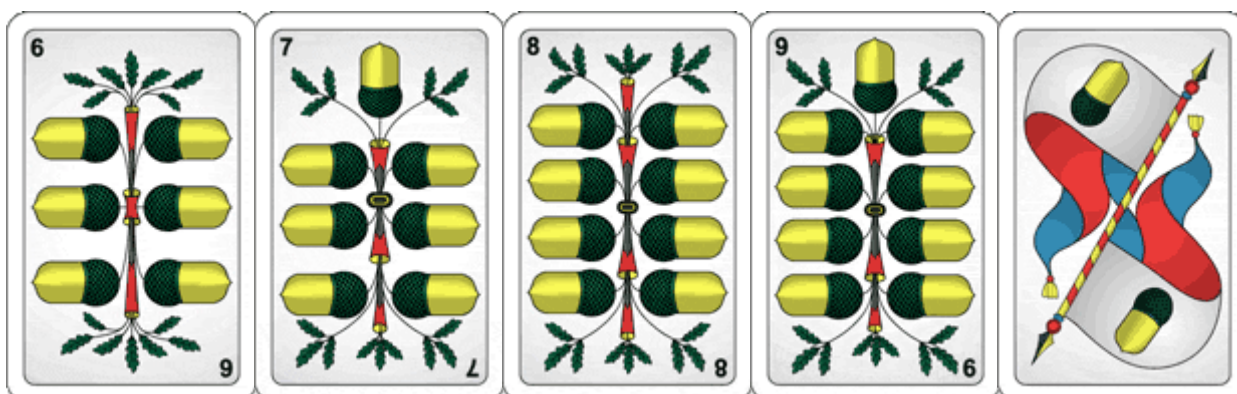
2 Punkte

10 Punkte

Die Achter zählen bei dieser Spielart 8 Punkte. Obwohl die Achter keinen hohen Stechwert haben, sind sie mit 8 Punkten relativ wertvoll. Der Banner ist immer 10 Punkte wert, obwohl auch sein Stechwert nicht so hoch ist.

### Undenufe

In diesem Spiel sind die vier Sechser die höchsten Stechkarten. Es folgen die Siebner, Achter, Neuner etc. Beim Undenufe zählen die Sechser 11 Punkte, die Achter 8 Punkte und die Asse 0 Punkte.



11 Punkte

0 Punkte

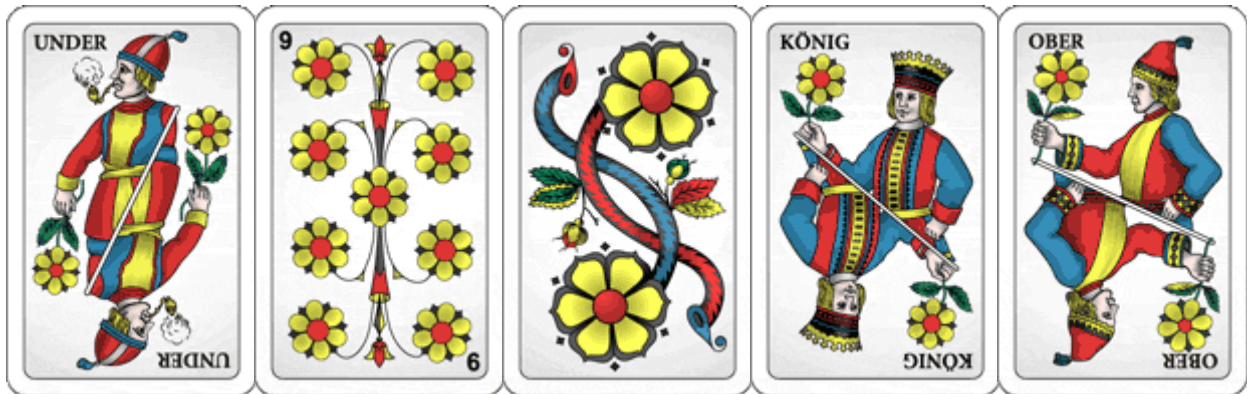
8 Punkte

0 Punkte

10 Punkte

## Trumpf

Beim Trumpf, zum Beispiel Rose, zählt der Trumpfbauer 20 und der Neuner 14 Punkte



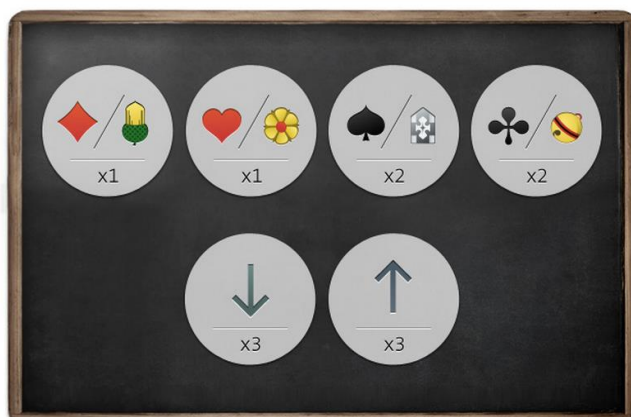
20 Punkte

14 Punkte

11 Punkte

4 Punkte

3 Punkte



## Multiplikatoren

Ist eine rote Trumpffarbe (oder Eichel und Rose) angesagt, zählen alle Stiche einmal, bei schwarzer Trumpffarben (oder Schilte und Schelle) zweimal und beim Obernabe oder Undenufe dreimal.

## Schieben

Ein Spieler kann, wenn er ein schlechtes Blatt hat, seinem Mitspieler die Trumpf Ansage überlassen, indem er „schiebt“. Dieser darf dann den Trumpf ansagen, wobei der Spieler selbst stets die erste Karte spielen muss.

## Verwerfen

Kann ein Spieler bei einer ausgelegten Farbe nicht mitgehen, muss eine beliebige andere Karte gespielt werden. Hier bietet es sich an, eine Farbe zu spielen, von der er keine guten Karten auf der Hand hat, um dem Mitspieler zu signalisieren, dass er diese künftig nicht spielen möchte. Dieser Spielzug nennt sich „Verwerfen“.

## Weisen und Stöck

Ebenso gibt es nur beim Schieber die Möglichkeit durch Weiser und Stöck zusätzliche Punkte zu machen.

### Weiser

Hat ein Spieler drei oder mehr aufeinanderfolgende Karten derselben Farbe, wird von einem Weiser gesprochen. Auch vier gleiche Karten, z.B. vier Sechser, sind ein gültiger Weiser. Ein Weiser muss in der ersten Runde angesagt werden, um gültig zu sein.

Hat der Spieler mehrere Weiser, wird den anderen Spielern der höchste mitgeteilt. Der Spieler mit dem höchsten Weiser kann dann alle Weiser geltend machen und zusätzliche Punkte gewinnen.



„Stöck“ sind die Karten Ober/Dame und König der Trumpffarbe. Sobald die zweite Karte ausgegeben wird oder das Spiel gewonnen werden kann, sind die Stöckkarten 20 Punkte wert.

## Letzter Stich

Der letzte Stich eines Spiels zählt 5 Punkte, dazu kommt der Wert der betreffenden Karten. Das Zählen der 5 Punkte für den letzten Stich geschieht vor dem Zählen der Kartenpunkte.

Das Spiel zählt demnach insgesamt **157 Punkte** (x dem entsprechenden Multiplikator); 152 Punkte für die Karten (inklusive 20 Punkte für Pur und 14 Punkte für Nell) und 5 Punkte für den letzten Stich.

## Schreiben

Da das Spiel von zwei Parteien gespielt wird, teilt man die Tafel in der Mitte durch eine horizontale Linie in zwei Felder ein. Links am Tafelrand beginnend, werden die Hunderter oben auf der Tafelhälfte mit einem senkrechten Strich notiert. In der Mitte der Tafelhälfte werden die Fünziger mit einem Schrägstrich geschrieben. Der zweite Fünziger kommt quer auf den ersten und zuunterst auf der Tafel kommen die Zwanziger zu stehen. Die rechte Seite der Tafelhälfte ist für die Differenzzahlen (+ / -) reserviert.

Beispiel einer beschriebenen Tafelhälfte:

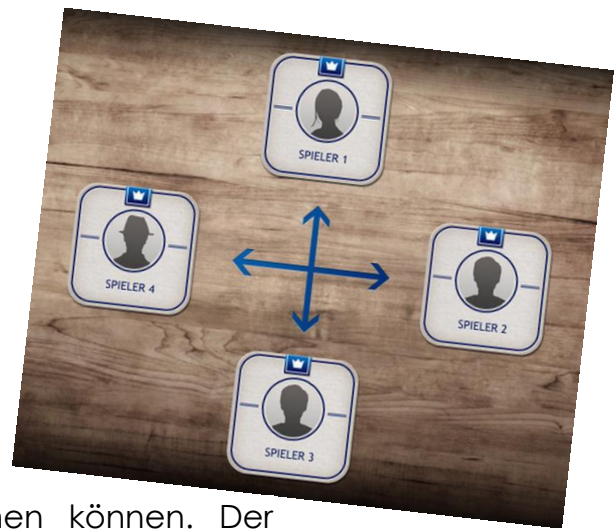
	Punkte
Hunderterreihe	1200
Fünzigerreihe	350
Zwanzigerreihe	340
Total	1890
Minus 9 Punkte	9
Tafelstand	1881



# Differenzler

## Spielablauf

Beim Differenzler werden keine Teams gebildet. Jeder jastt gegen jeden. Dabei geht es nicht darum möglichst viele Punkte zu machen, sondern darum, im Voraus abzuschätzen, welche Punktzahl die Spieler erreichen können. Der Spieler rechts vom Geber (die Vorhand) beginnt mit der ersten Ansage, dann folgt der nächste Spieler usw. bis zum Geber. Nach dem Stich werden die Stichpunkte von der angesagten Punktzahl abgezogen. Der Spieler, der zum Schluss die kleinste Differenz zu seiner geschätzten Punktzahl hat, gewinnt die Runde.



## Punkte ansagen

Anhand der erhaltenen Karten muss vor Spielbeginn, die zum Schluss erspielte Punktzahl geschätzt werden. Für eine möglichst präzise Ansage, zählt man die Punktzahl der Trumpfkarten doppelt und addiert für einen Stich mit einem Ass jeweils weitere 11 Punkte.

Wenn der Spieler z.B. Trumpf Puur und Trumpf König hat, sind diese 24 Punkte wert und werden mit 48 Punkten geschätzt.

Die angesagte Punktzahl zu erreichen, ist natürlich nicht immer einfach. Auch mit guten Karten ist der Stich nicht sicher. Am besten beginnt der Spieler das Spiel mit Karten, die einen Stich versprechen und steigt, sobald die Punktzahl ausreicht, mit schwächeren Karten - Sechser, Siebner, Achter - aus. Ein Trumpf Puur sollte zurückbehalten werden, bis ein wichtiger Stich erspielt werden muss. Untertrumpfen ist erlaubt, wenn der Spieler von der ausgespielten Farbe keine Karten besitzt.

### **Verdeckte oder offene Punkte Ansage**

Es kann verdeckt oder offen angesagt werden, bei der offenen Ansage kennen alle Spieler die Schätzwerte ihrer Mitspieler. In jedem Fall sollte der Spieler nicht nur seine eigenen, sondern auch die übrigen Punktzahlen der gelaufenen Karten kennen. Nur so spielt er zur richtigen Zeit auch die richtigen Karten.

## Letzter Stich

Der letzte Stich eines Spiels zählt 5 Punkte, dazu kommt der Wert der betreffenden Karten. Das Zählen der 5 Punkte für den letzten Stich geschieht vor dem Zählen der Kartenpunkte. Das Spiel zählt demnach insgesamt 157 Punkte.



# Arschlöchle

Löchle - oder auch Arschlöchle - ist eine beliebte Schweizer Jassart. Sie wird vor allem von Jugendlichen gerne gespielt. In der Regel wird nicht um ein Ziel gespielt (Punkte oder Ähnliches).

Die Karten werden gleichmässig verteilt. Dabei spielt es keine Rolle, ob jeweils 2, 3 oder 4 Karten miteinander gegeben werden. Lassen sich auf Grund der Anzahl Spieler nicht alle Karten verteilen, werden diese rausgenommen. Es kann festgelegt werden, ob diese "dauerhaft" oder für jedes Spiel "neu" rausgenommen werden (Spannung im Spiel!). Wer die Karten aufhebt, so lange verteilt wird, ist automatisch das "Arschloch". Beim ersten Spiel gibt die Person rechts des Spielgebers die ersten Karten aus, sonst jeweils das "Arschloch" (auch in der 1. Runde, falls es bereits eines gibt). Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn.

Es werden immer möglichst viele Karten vom gleichen Wert gespielt, der nächste Spieler muss exakt gleich viele Karten von einem höheren Wert spielen. Dabei gelten die üblichen Kartenwerte, also 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Bauer - Dame - König - As. Auf 3x6 dürfen beispielsweise nicht 4x7 oder 2x8 gespielt werden. Auch 3x9 --> 3xBauer --> 3x10 ist also verboten. Kann ein Spieler einmal nicht spielen, so meldet er dies. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Kann keiner mehr höher spielen, so gehören die Karten demjenigen, der die letzten gespielt hat. Er gibt auch die nächste Runde an.

Es gilt, möglichst schnell alle eigenen Karten loszuwerden. Derjenige, der alle seine Karten als erster ausgespielt hat, ist der "König", der letzte das "Arschloch". Die Bezeichnungen dazwischen können festgelegt werden. Üblich sind "Vize-König", "Neutrale" und "Vize-Arschloch", eventuell auch "Vize-Vize-König" resp. "Vize-Vize-Arschloch" (dies kann festgelegt werden). Sobald die Karten für das nächste Spiel verteilt worden sind, gibt das "Arschloch" dem "König" seine drei besten Karten, während der "König" dem "Arschloch" beliebige drei Karten übergibt. Das gleiche machen die "Vizes" untereinander, jedoch mit 2 Karten. Sind "Vize-Vizes" vorhanden, schieben diese sich gegenseitig 1 Karte nach dem gleichen Prinzip zu.

# Schellenjass

Ein eigentlicher «Modejass» mit allen entsprechenden Begleiterscheinungen ist der Schellenjass, der von vier, drei oder auch nur zwei Spielern gespielt werden kann. Dem Laien erscheint er einfacher, als er in Wirklichkeit ist. Der Schellenjass hat seine Tücken und stellt viel grössere Anforderungen an das jasstechnische Können, als man gemeinhin annimmt. Ziel dieses Jasses ist es, entweder keine oder möglichst wenig Schellenkarten einzukassieren oder aber sämtliche neun Schellen zu erobern.

# Tschau Sepp

Tschau Sepp kann mit 2 bis 5 Personen gespielt werden.

Jeder Spieler erhält fünf Karten. Die Karten, die noch übrig sind, bilden den Stock, welcher nicht angesehen werden darf und verdeckt auf den Tisch gelegt wird. Die oberste Karte des Stocks wird umgekehrt und daneben gelegt. Diese Karte muss dann der Reihe nach (beginnend rechts vom Geber) von den Spielern mit einer gedeckt werden.

Um die momentan obenliegende Karte decken zu können muss eine Karte eine dieser Kriterien erfüllen.

- Es ist eine Karte mit der gleichen Farbe
- Es ist eine Karte mit dem gleichen Bild
- Es ist ein Bauer

Hat ein Spieler keine Karte zur Verfügung, die dies erfüllt und deshalb nicht decken kann, muss er zur Strafe eine Karte aufnehmen, sollte es sich bei der aufgenommenen Karte um eine handeln, die eine der Kriterien zum Decken erfüllt, muss diese sofort hingelegt werden. Die Person, die ihre letzte Karte hinlegen kann, verabschiedet sich freundlich mit den Worten „Tschau Sepp“ und hat gewonnen.

## **Folgende Karten besitzen spezielle Eigenschaften:**

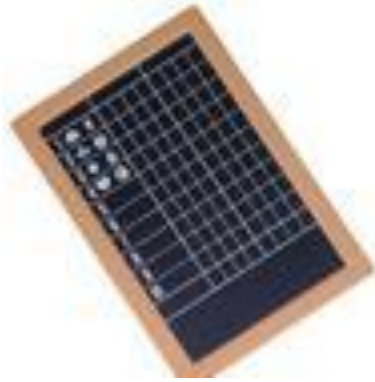
**Bauer:** Legt man einen Bauer kann man die Farbe beliebig wechseln. Die Farbe sollte aber immer ohne zu Zögern sofort angesagt werden. Es ist oft die klügste Wahl eine Farbe, von der man viele Karten besitzt zu wählen.

**Sieben:** Legt man eine Sieben, muss der folgende Spieler zwei Karten aufnehmen.

**Acht:** Wird eine Acht gelegt, setzt der nächste Spieler einmal aus. Er muss aber keine Karte vom Stock aufnehmen, obwohl er diese Runde nicht decken kann.

**Wenn der Stock aufgebraucht ist,** werden alle bisher gelegten Karten (ausser die oberste Karte welche als nächstes zu decken wäre) gemischt und als neuer Stock verwendet. Jeder Spieler der „Tschau Sepp“ sagen kann, scheidet aus.

**Wenn nur noch 2 Spieler verbleiben,** gehen bei den letzten zwei verbleibenden Spielern nach Aufbrauchen des Stockes keiner weg, wird für gewöhnlich nicht mit einem neuen Stock weiter gespielt, sondern die Restkarten abgezählt. Dabei kommt es nicht auf die Anzahl der Karten an sondern auf die Werte der Karten.



## Coiffeur

Ohne Zweifel ist der Coiffeur in den letzten Jahren aus einer Art Dornröschenschlaf erwacht. Man hat ihn wiederentdeckt - und dies zu Recht. Denn der Coiffeur bietet derart viele taktische Feinheiten, dass man immer wieder etwas dazulernen kann und sich dabei erst noch bestens amüsiert.

Der Coiffeur ist beinahe so vielfältig wie das Jassen selbst. Gespielt werden kann zu viert, wobei man in diesem Falle von einem Coiffeur-Schieber spricht, da 2 Spieler ein Team bilden und sich gegenseitig schieben können.

Gespielt wird nicht auf eine bestimmte Punktzahl, sondern nach Disziplinen. Alle Disziplinen müssen von jedem Spieler je einmal gespielt werden, die erzielten Punkte werden anschliessend in die eigens angefertigte Tabelle eingetragen. Bei der Wahl der Disziplinen können die Spieler weitgehend ihre Phantasie walten lassen, ganz nach dem Motto «Was Spass macht, ist erlaubt».

Ein Beispiel: Rose zählt einfach, Eichel doppelt, Schilte dreifach, Schelle vierfach, Obenabe fünffach, Undenufe sechsfach, Slalom (ein Stich «Obe», ein Stich «Unde» usw. oder umgekehrt) siebenfach, «Gushti» (6 Stiche «Obe» und 6 «Unde» oder umgekehrt) achtfach sowie neunfach und zehnfach nach freier Wahl.

### Links:

[www.jassen.ch](http://www.jassen.ch)

[www.jass.bluewin.ch](http://www.jass.bluewin.ch)

[www.jasse.ch](http://www.jasse.ch)