

### Swiss Jass!! 3.X

Letzte Änderung 10.12.1999

#### Definition eines persönlichen Schiebers

Ab Version 3.2 können Sie "Ihren persönlichen Schieber" definieren. Das heisst : Sie wählen, welche Trümpfe gespielt werden dürfen, wie die einzelnen Trümpfe bewertet werden, ob am Tisch gewiesen werden darf und ob man die Stöck ansagen darf. Auch die Zielpunktzahl kann zwischen 1'000 und 10'000 frei gewählt werden.

Insgesamt können Sie gleichzeitig drei Schieber definieren.

Beispiel:

Sie wollen einen Schieber definieren, bei welchem die Farben Schellen, Schilten, Rosen, Eichel (bzw. Herz, Ecken, Kreuz und Schaufel) erlaubt sind. Alle Trümpfe sollen einfach zählen. Weis und Stöck sind erlaubt. Kein Matchbonus. Gewinner ist, wer zuerst 1'500 Punkte erreicht hat. Sie wollen den Schieber "Einfacher Schieber" nennen.

Vorgehen:

Wählen Sie im Menu "Jass!" -> "Mein persönlicher Schieber" -> "Neu definieren". Sie sehen folgendes Fenster.

**Schieber Parameter**

Name des Schiebers :

**Bewertung der Trümpfe**

Schellen	<input type="text" value="1"/>
Schilten	<input type="text" value="1"/>
Rosen	<input type="text" value="2"/>
Eichel	<input type="text" value="2"/>
Obenabe	<input type="text" value="3"/>
Undenufe	<input type="text" value="3"/>
Slalom	<input type="text" value="4"/>

0 bedeutet : wird nicht gespielt.

Matchbonus:

☒ Stöck erlaubt

☒ Weisen erlaubt

Zielpunktzahl

☒ Diese Tafel vor dem Spiel anzeigen.

Hot Key

Bild 1 Schieber Parameter.

Wählen Sie im Feld "Name des Schiebers" (Bild 1) den Schieber aus, den Sie ersetzen wollen. Falls Sie bis jetzt noch keinen Schieber definiert hatten, können Sie irgend einen der drei Schieber ersetzen.

## Definition eines Schiebers

**Schieber Parameter**

Name des Schiebers : Einfacher Schieber

Bewertung der Trümpfe

Schellen	1
Schilten	1
Rosen	1
Eichel	1
Obenabe	0
Undenufe	0
Slalom	0

0 bedeutet : wird nicht gespielt.

Matchbonus: 0

☒ Stöck erlaubt

☒ Weisen erlaubt

Zielpunktzahl 1500

☒ Diese Tafel vor dem Spiel anzeigen.

Hot Key Strg + 4

Abbrechen Übernehmen OK

*Bild 2 Beispiel für die Definition eines Schiebers*

In das Namenfeld (Bild 2, oben) schreiben Sie den von Ihnen gewählten Namen rein (hier zum Beispiel: "Einfacher Schieber").

Wählen Sie bei den Trümpfen Schellen, Schilten, Rosen und Eichel einfache Bewertung und schreiben Sie bei obenabe, undneufe und Slalom je eine 0 rein. Eine 0 bedeutet, dass der entsprechende Trumpf nicht gespielt wird. Füllen Sie die restlichen Felder ab.

Wenn Sie das Feld "Diese Tafel vor dem Spiel anzeigen." einschalten, dann wird vor dem Beginn eines einfachen Schiebers das Fenster aus Bild 2 angezeigt.

### Verwenden Sie HotKeys.

Durch die Verwendung von HotKeys können Sie den definierten Schieber "Einfacher Schieber" mit einer Tastenkombination starten, die Sie selbst wählen.

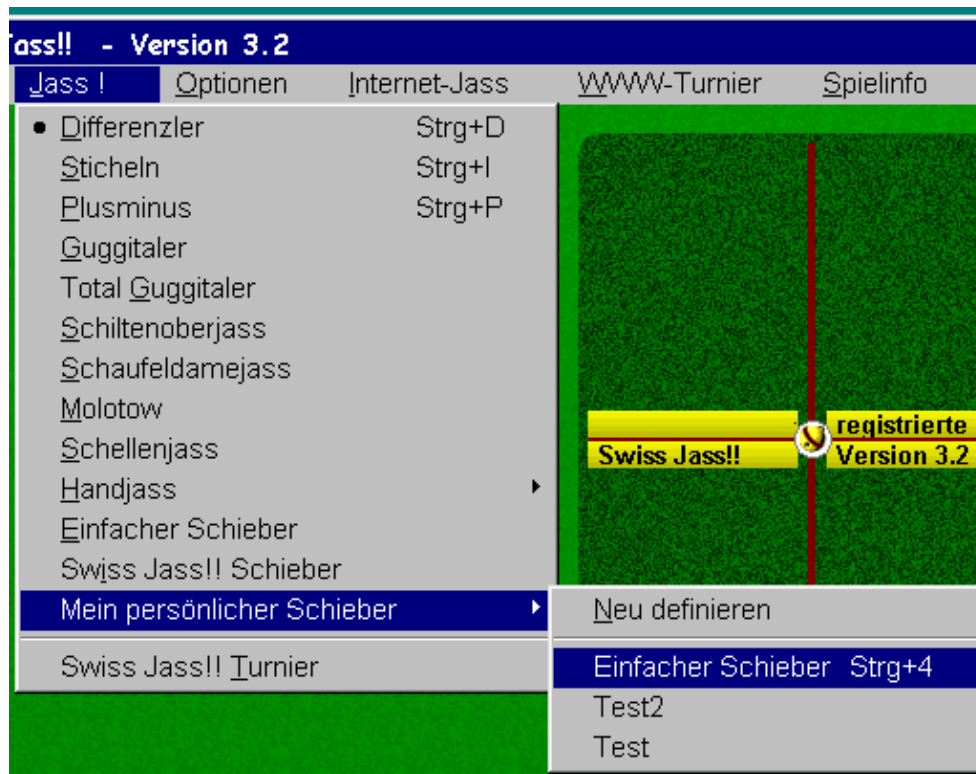
Im obigen Beispiel habe ich <CTRL>-<4> als Hotkey gewählt. Damit können Sie den einfachen Schieber von nun an mit <CTRL>-<4> starten.

(Sie können anstatt einer Kombination von Tasten auch nur eine Taste als HotKey wählen. Zum Beispiel <E> oder <F1> und so weiter.)

Wählen Sie nach der Definition Ihres Schiebers "OK" (Bild oben).

Gehen Sie nun ins Untermenu "Jass!" -> "Mein persönlicher Schieber". Sie sehen:

## Definition eines Schiebers



*Bild 3 Nach der Definition*

Sie können den "Einfachen Schieber" auch mit der von Ihnen gewählten Tastenkombination <CTRL>-<4> starten.

Viel Spass beim Definieren und Spielen.