

Swiss Jass!! 3.X

Letzte Änderung 10.12.1999

Die Spiele von Swiss Jass!!

Ausführlichere Spielregeln zu verschiedenen Jassspielen finden Sie zum Beispiel im "Jassreglement" von Göpf Egg und Ernst Marti.

Die allgemeinen Regeln zu Jass sind teilweise auch im Programm Swiss Jass!! enthalten. [Download Swiss Jass!!](#)

Spielregeln zu Jass in englischer Sprache finden Sie unter <http://www.pagat.com>.

Swiss Jass!! 3.X enthält die Spiele:

- Differenzler
- Sticheln
- Plusminus
- Guggitaler
- Total Guggitaler
- Schiltenerjass
- Schaufeldamejass
- Molotow
- Schellenjass
- Handjass
- Schieber

Differenzler

Es wird mit Trumpf über eine vorher festgelegte Anzahl Runden (Swiss Jass!! acht Runden) gespielt.

Jede Spielerin am Tisch überlegt sich nach Erhalt der Karten, wieviel Punkte sie mit ihrem Spiel machen wird.

Sobald alle am Tisch Ihre Ansage notiert haben, beginnt das Spiel.

Nach dem Spiel wird für jede Spielerin am Tisch die Differenz zwischen angesagten und gemachten Punkten errechnet.

Wer nach acht Runden die wenigsten Punkte auf seinem Konto hat gewinnt das Spiel.

Sticheln

4 Spieler. Jeder spielt für sich.

Einer der Spieler verteilt die Karten.

Bei dieser Jassart überlegt sich jeder Spieler am Tisch (nachdem er seine neun Karten erhalten hat), wieviel Stiche er machen würde, wenn er den Trumpf ansagen dürfte.

Mögliche Trümpfe : Herz, Ecken, Kreuz, Schaufel (bzw. Rosen, Schiltener, Schellen, Eicheln)
sowie von oben nach unten, von unten nach oben.

Die Spiele von Swiss Jass!!

Der Spieler rechts vom Kartengeber muss als erstes ansagen, wieviele Stiche er machen würde oder er passt. Den allfälligen Trumpf gibt der Ansagende dabei nicht preis.

Wenn der Spieler rechts vom Ansagenden ein höheres Gebot machen will, dann sagt er sein Gebot an, sonst passt er. usw.

Es wird solange rundherum geboten, bis niemand mehr den Höchstbietenden überboten hat.

Derjenige am Tisch, der am höchsten geboten hat, sagt nun den Trumpf an.

(Wenn alle vier passen d.h. niemand ein Gebot macht, dann wird neu gegeben. Dabei gibt der Spieler rechts vom Kartengeber die Karten.)

Darauf sagen alle anderen an, wieviel Stiche sie bei diesem Trumpf machen werden.

Zuerst derjenige rechts vom Höchstbietenden usw..

Der letzte der die Anzahl Stiche ansagen muss, darf nicht so ansagen, dass die Ansagesumme aller Spieler am Tisch die Zahl neun ergibt.

Wenn alle angesagt haben, dann spielt der Höchstbietende aus.

Punkte zählen:

Wer die angesagte Anzahl Stiche erreicht, erhält fünf Punkte plus die angesagte Anzahl Stiche.

Wer daneben ist, erhält das Quadrat der Differenz zwischen angesagten und gemachten Stichen abgezogen.

Ein Beispiel:

Anna sagt vier Stiche an und macht vier Stiche. Sie erhält also $4 + 5 = 9$ Punkte.

Hugo sagt drei Stiche an und macht nur einen. Bei ihm werden $(3-1)*(3-1)=4$ Punkte abgezogen.

Dabei gilt : Die Gesamtpunktzahl wird nie negativ.

Ein Beispiel :

Hugo hat insgesamt zwei Punkte. Ihm werden nach einer Spielrunde 4 Punkte abgezogen.

Er hat neu insgesamt null Punkte.

Plusminus

Es wird in jeder Runde solange obenabe gespielt, bis ein Spieler am Tisch nicht mehr eine Karte von der ausgespielten Farbe geben kann. Die Farbe dieser Karte wird bis zum Ende der Runde zum Trumpf.

Nach jeder Runde werden zwei Punkte verteilt :

(1) Erreichen drei der vier Spielerinnen die gleiche Kartenpunktzahl, dann erhält die vierte Spielerin zwei Punkte.

(Beispiel: Temesta macht 157Punkte, alle anderen null Punkte. Also erhält Temesta 2 Punkte.)

Falls in (1) die Punkte noch nicht verteilt wurden, dann gelten die folgenden Regeln:

(2) Wer 100 oder mehr Kartenpunkte erreicht ist nicht punkteberechtigt.

Die Spiele von Swiss Jass!!

Wer von den verbleibenden Spielerinnen alleine am meisten Kartenpunkte erreicht erhält einen Punkt.
Wer alleine am wenigsten Kartenpunkte erreicht erhält einen Punkt.

Erreichen zwei Spielerinnen A, B am meisten (am wenigsten) Kartenpunkte, dann wird's kompliziert...

Beim Punktestand von Spielerin A wird ein "B" markiert und bei jenem von Spielerin B ein "A".
Diese Marken bleiben solange, bis in einer der nächsten Spielrunden A punktet und B nicht oder umgekehrt: In einem solchen Fall werden die Marken bei beiden Spielerinnen gelöscht.
Die Marken der punktenden Spielerin werden dabei in Punkte umgewandelt.

Guggitaler

Es wird ohne Trumpf über 10 Runden gespielt.

In den Runden 1–5 werden die erzielten Punkte als Minuspunkte geschrieben, in den Runden 6–10 werden die erzielten Punkte als Pluspunkte geschrieben.

Folgende Punkte werden verteilt :

Runden 1 und 6 : pro Stich 5 Punkte.

Runden 2 und 7 : pro Herz/Schellenkarte 10 Punkte.

Runden 3 und 8 : pro Dame 20 Punkte.

Runden 4 und 9 : der Kreuz/Rosen-König zählt 40 Punkte.

Runden 5 und 10: der letzte Stich zählt 50 Punkte.

Gewonnen hat, wer nach 10 Runden die meisten Punkte erzielt hat.

Totaler Guggitaler

Es wird ohne Trumpf über 8 Runden gespielt.

In den Runden 1–4 werden die erzielten Punkte als Minuspunkte geschrieben, in den Runden 5–8 werden die erzielten Punkte als Pluspunkte geschrieben.

Folgende Punkte werden pro Runde verteilt :

Pro Stich 5 Punkte,

pro Herz/Schellenkarte 10 Punkte,

pro Dame 20 Punkte,

der Kreuz/Rosen-König zählt 40 Punkte,

der letzte Stich zählt 50 Punkte.

Gewonnen hat, wer nach 8 Runden die meisten Punkte erzielt hat.

Schiltenerjass (Eckendamejass)

Es wird mit Trumpf gespielt.

Die Spiele von Swiss Jass!!

Pro Runde werden 3 Punkte verteilt :

Ein Punkt für den Schiltener (die Eckendame), ein Punkt für den zweiten und ein Punkt für den achten Stich.

Das Spiel wird abgebrochen, sobald eine Spielerin am Tisch 7 Punkte erreicht hat.

Gewonnen hat, wer nach Abbruch die wenigsten Punkte gemacht hat.

Schäufeldamjass (Rosenoberjass)

Es wird ohne Trumpf gespielt.

Pro Runde werden 3 Punkte verteilt.

Ein Punkt für die Schäufeldame (den Rosenober), ein Punkt für die Kreuzdame (den Eichelober) sowie ein Punkt für den letzten Stich.

Das Spiel wird abgebrochen, sobald eine Spielerin am Tisch 12 Punkte erreicht hat.

Gewonnen hat, wer nach Abbruch die wenigsten Punkte gemacht hat.

Molotow

Zu Beginn jeder Runde wird ohne Trumpf von oben runter gespielt. Wer nicht mehr eine Karte von der ausgespielten Farbe geben kann, gibt eine Karte einer anderen Farbe. Diese Farbe ist bis zum Ende der Runde die Trumpffarbe.

Kartenwerte wie bei Plusminus.

Pro Spielrunde werden wie folgt Punkte verteilt :

Es erreicht niemand am Tisch 100 Punkte oder mehr :

Falls genau eine Person am meisten und genau eine Person am wenigsten Spielpunkte macht, dann erhalten diese beiden je einen Pluspunkt, die anderen beiden je einen Minuspunkt

Falls zwei am Tisch am wenigsten Spielpunkte machen, dann erhält die Person mit den meisten Spielpunkten einen Pluspunkt und die Person mit den zweitmeisten Spielpunkten einen Minuspunkt.

Falls zwei am Tisch am meisten Spielpunkte erzielen, dann erhält die Person mit den wenigsten Spielpunkten einen Pluspunkt und die Person mit den zweitwenigsten Spielpunkten einen Minuspunkt

Erzielen drei Personen am wenigsten oder drei Personen am meisten Spielpunkte, dann erhält niemand am Tisch Punkte. (entgegen dem Jassreglement, dort wird gelöst.)

Es erreicht jemand am Tisch 100 Punkte oder mehr :

Falls eine Person am Tisch Match macht, dann erhält diese 3 Punkte, alle anderen am Tisch erhalten je einen Minuspunkt

Falls die Person mit 100 oder mehr Punkten nicht Match macht, dann erhält diese 3 Minuspunkte und alle anderen Spielerinnen am Tisch erhalten je einen Pluspunkt.

Wer nach 16 Runden die meisten Punkte erzielt hat, geht als Siegerin vom Tisch.

Die Spiele von Swiss Jass!!

Schellenjass

Gespielt wird ohne Trumpf über 12 Runden.

Pro Spiel werden entweder neun Pluspunkte oder neun Minuspunkte verteilt.

Gelingt es einer Spielerin am Tisch alle neun Herzkarten (Schellenkarten) zu machen, dann erhält diese Spielerin neun Minuspunkte.

Wenn es keiner Spielerin am Tisch gelingt, alle neun Herzkarten (Schellenkarten) zu machen, dann zählt jede Herzkarte ein Pluspunkt.

Gewinnerin ist, wer nach 12 Runden am wenigsten Punkte erzielt hat.

Handjass

Es wird mit Trumpf gespielt, es darf gewiesen werden.
Kartenwerte siehe Differenzler.

Nach jedem Spiel werden Punkte wie folgt verteilt :

Wer es nicht schafft 21(26) Punkte oder mehr zu erreichen, erhält einen Minuspunkt.

Pluspunkte werden wie folgt verteilt :

Genau eine Person erreicht 21(26) oder mehr Punkte : 2 Pluspunkte.

Genau zwei Personen erreichen 21(26) oder mehr Punkte : je 1 Pluspunkt.

Mehr als zwei Personen erreichen 21(26) oder mehr Punkte :

- genau eine Person erreicht am meisten Punkte : Diese Person erhält einen Pluspunkt; falls genau eine Person am Tisch am zweitmeisten Punkte erzielt, dann erhält auch diese einen Pluspunkt.

- genau zwei Personen erreichen am meisten Punkte : Die beiden erhalten je einen Pluspunkt.

- genau drei Personen erreichen am meisten Punkte : Es werden keine Pluspunkte verteilt.

Gewinnerin ist, wer zuerst 7 oder mehr Pluspunkte erzielt hat.

Schieber

Swiss Jass!! spielt auch den Schieber. Spielregeln zum Schieber finden Sie im Jassreglement von Göpf Egg (Ernst Marti).

Die Spiele von Swiss Jass!!

Spielregeln zu Swiss Jass!!