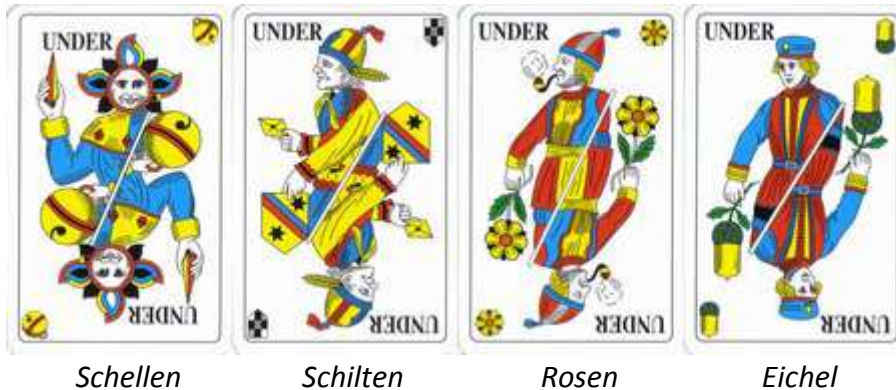


Eine kleine Jassanleitung

Jasskarten

Jassen ist ein Kartenspiel, das in der Schweiz sehr beliebt ist. Man spielt es zu zweit oder zu viert mit total 36 Karten. Die Karten sind unterteilt in 4 *Farben*:



Jede *Farbe* hat 9 Karten:

As – König – Ober – Under – 10 (*Banner*) – 9 – 8 – 7 – 6

Obenabe-Jass

1. Man verteilt die Karten regelmässig an die Spieler, so dass alle gleich viele Karten haben. Die Spieler schauen ihre Karten an und ordnen sie nach der *Farbe* und der Reihenfolge.
2. Man spielt reihum: Der erste Spieler legt eine Karte auf den Tisch. Dann legt der rechte Nachbar eine Karte von derselben *Farbe* usw. – bis jeder Spieler eine Karte gelegt hat.
 - Wenn der erste Spieler z.B. eine Karte von *Rosen* gelegt hat, dann müssen alle anderen auch *Rosen*-Karten legen. Wenn sie keine *Rosen* haben, können sie irgendeine Karte legen.
3. Die stärkste Karte gewinnt die Runde (=sticht): Wer die stärkste Karte gelegt hat, bekommt die Karten auf dem Tisch. Er nimmt die Karten zu sich und legt sie zugedeckt vor sich auf den Tisch. Dieser Kartenstapel heisst *Stich*.
 - Generell gilt: Das As ist die stärkste Karte, die 6 ist die schwächste Karte.
 - Karten haben aber nur dann Kraft, wenn sie die gleiche *Farbe* haben wie die ausgespielte Karte.
4. Dann beginnt die nächste Runde. Der Spieler, der die letzte Runde gewonnen hat, legt nun als erster eine Karte auf den Tisch (weiter bei 2).
5. Wenn alle Karten gelegt worden sind, zählt jeder Spieler die Punkte von den Karten in seinem *Stich*.
- 6.* Man kann die Stärke der Karten auch umdrehen. Dann ist die 6 die stärkste Karte und das As die schwächste. Dieser Jass heisst *Undenue*-Jass.

Trumpf-Jass

- Man spielt den *Trumpf*-Jass genau gleich wie den *Obenabe*-Jass. Der einzige Unterschied ist der, dass eine Farbe während dem ganzen Spiel besonders stark ist (=Trumpf). Eine *Trumpf*-Karte sticht alle Karten von den anderen Farben – egal, welche Farbe ausgespielt worden ist.
- Innerhalb der *Trumpf*-Karten gibt es eine eigene Reihenfolge:
 - Der *Under* (=Trumpf-Bauer) ist die stärkste Karte, die zweitstärkste ist die 9 (=Nell).
 - Alle anderen Karten stehen in der normalen Reihenfolge (As – 6).
- Es gibt 2 Arten, wie man den *Trumpf* bestimmen kann:
 - Den *Trumpf* kann man durch Abheben bestimmen: Bevor die Karten ausgeteilt werden, zieht man eine Karte aus dem Stapel. Ihre Farbe ist dann *Trumpf* für das nächste Spiel.
 - Spieler können den *Trumpf* bestimmen: Nacheinander dürfen alle Spieler einmal sagen, welche Farbe im nächsten Spiel *Trumpf* sein soll.

Punkte

Obenabe	
alle Farben	
As	11
König	4
Ober	3
Under	2
10/Banner	19
9	-
8	8
7	-
6	-

Undenue	
alle Farben	
6	11
7	-
8	8
9	-
10/Banner	10
Under	2
Ober	3
König	4
As	-

Trumpf			
Trumpffarbe		andere Farben	
Bauer	20	As	11
Nell	14	König	4
As	11	Ober	3
König	4	Under	2
Ober	3	10/Banner	19
10/Banner	10	9	-
8	-	8	-
7	-	7	-
6	-	6	-

Stöck und Wys

Noch mehr Punkte kann man durch *Stöck* und *Wys* bekommen:

- Wenn jemand von der *Trumpf*-Farbe ganz am Anfang *Ober* und *König* in der Hand hat, dann kann er am Schluss vom Spiel sagen, dass er *Stöck* hatte. Das gibt 20 Punkte.
- Wenn jemand ganz am Anfang drei, vier oder gar fünf Karten von derselben *Farbe* in einer Reihe hat (z.B. *Rosen-Under* – *Rosen-Ober* – *Rosen-König*), dann kann er das sagen, wenn er seine erste Karte legt (*wysen*).
 - 3 Karten hintereinander (=Dreiblatt) – 20 Punkte
 - 4 Karten hintereinander (=Vierblatt) – 50 Punkte
 - 5 Karten hintereinander (=Fünfblatt) – 100 Punkte
- Eine weitere Art von *Wys* sind vier gleiche Karten (z.B. 4 *Könige*). Die geben 100 Punkte. Speziell sind im *Trumpf*-Jass vier 9. Die geben 150 Punkte. Wenn jemand im *Trumpf*-Jass 4 *Under* hat, dann bekommt er 200 Punkte.