

Jassreglement: EINZELSCHIEBER



April 2024

GRUNDSÄTZLICHES

Grundsätzlich spielt der Jassclub Kilchberg nach dem Schweizer Jassführer SRF, wobei dieses Reglement Vorrang hat. Können sich die beteiligten Spieler am Tisch nicht einigen und löst weder dieses Reglement noch der Schweizer Jassführer SRF das Problem, so entscheidet der Spielleiter oder ein nicht betroffenes Vorstandsmitglied.

Jegliche Bemerkungen oder Belehrungen während des Spiels sind sowohl von den Spielern am Tisch wie auch von Zuschauern zu unterlassen.

Gesten, Seufzer und unnötige Bemerkungen wie «Ich schiebe zurück» oder «Oh je, ich han au nüt» kommen einem Spielverrat gefährlich nahe und helfen Dir auch nicht weiter. Es braucht nur ein Wort: die Trumpfbestimmung.

KARTENAUSGABE UND TRUMPFBESTIMMUNG

Die 4 Spieler (Auslosung A1 mit A2 und B1 mit B2) nehmen am Tisch Platz. Ein Spieler wird als Schreiber bestimmt. Spieler A1 mischt die Karten, präsentiert sie seinem hinteren Gegenspieler B2 zum Abheben und verteilt sie sodann, jeweils 3x3. B1 darf den Trumpf bestimmen. Ist einmal ein Trumpf bestimmt, kann dieser nicht mehr geändert werden.

Sagt B2 irrtümlich «geschoben» oder benennt den Trumpf, obwohl sich B1 noch nicht geäußert hat, ob er Vorhand Trumpf ansagt oder schiebt, wird das Spiel abgebrochen. B1 muss nachfolgend zweimal hintereinander die Karten verteilen und die nichtfehlbare Partei darf zweimal hintereinander den Trumpf ansagen.

TRUMPFARTEN

Es werden alle vier Farben sowie Obenabe und Undeufe gespielt. Bei allen Trumpfarten zählen die Punkte einfach, ohne Weis und ohne Stöck.

SPIELSITUATIONEN

Untertrumpfen: ist nur erlaubt, wenn man nur noch Trümpfe in der Hand hat.

Beispiel: Hat ein Spieler beim zweitletzten Stich noch das Schellenass und den Trumpfsechser in der Hand und es liegt bereits ein Trumpf, muss er das Schellenass geben. Er darf nicht untertrumpfen – sonst würde der Trumpfsechser seinen Stechwert verlieren, wenn er ihn irrtümlich gespielt hätte.

Eigene Karten durchsehen: ist nicht erlaubt (auch nicht der erste Stich), **sonst gehen die nochmals gekehrten Karten an den Gegner.**

Der falsche Spieler spielt eine Karte aus:

1. Wer zu einem Stich ausspielt, ohne an der Reihe zu sein, muss die irrtümlich gespielte Karte wieder zurücknehmen (auch beim letzten Stich). Diese Karte verliert den Stechwert.
2. Der Spieler, der eigentlich an der Reihe gewesen wäre, spielt nun zum Stich aus. Der Zählwert dieses Stichts gehört dem nicht fehlbaren Gegner.
3. Zum nächsten Stich, falls ein solcher gespielt werden muss, spielt der vom fehlbaren Spieler rechts sitzende Jasser aus.

Karten ohne Stechwert:

- Karten können unter gewissen Voraussetzungen den Stechwert verlieren, den Zählwert behalten sie aber immer.
- Mit einer Karte ohne Stechwert darf nur der letzte Stich eröffnet werden. Als Farbe gilt jedoch die gespielte Karte des rechts vom ausspielenden Spieler sitzenden Jassers. Der Partner des ausspielenden Spielers kann den Stich allenfalls mit einer Trumpfkarte oder einer höheren Wertkarte der gültigen Farbe machen und damit retten.

Nichtfarben:

- Die angegebene und die stechhöchste Karte der irrtümlich zurückbehaltenen Farbe, die dem laufenden Stich beigegeben werden muss, verlieren den Stechwert, und der Stich gehört dem Gegner. Zum nächsten Stich, falls ein solcher noch gespielt werden muss, spielt der vom fehlbaren Spieler rechts sitzende Jasser aus.
- Besitzt der Spieler von der irrtümlich zurückbehaltenen Farbe mehrere Karten, verliert die stechhöchste Karte (ausser Trumpf-Bauer, wenn Trumpf ausgespielt wurde) den Stechwert und muss dem laufenden Stich beigegeben werden (beim Undeufe z.B. der Sechser).
- Wurde ein Stich bereits gekehrt, dürfen die Karten nicht mehr aufgedeckt werden. In diesem Fall wird zu Ende gespielt, und erst danach werden die Karten kontrolliert. Kann ein Nichtfarben festgestellt werden, gehört dieser Stich sowie sämtliche folgenden dem korrekt spielenden Team.

Irrtümlich zwei Karten gespielt: Wenn beide Kartenbilder sichtbar sind, verlieren beide Karten ihren Stechwert. Die Gegner entscheiden, welche Karte dem betreffenden Stich beigegeben ist.

Fehlende Karte: Wird nach Spielbeginn bemerkt, dass einem Spieler eine Karte fehlt, wird das Spiel trotzdem gespielt und gewertet. Die fehlende Karte verliert jedoch den Stechwert.

Rest verlangen: Es muss einzeln bis zum Schluss gespielt werden.

Spiel verraten: Werden Fragen wie «Was ist Trumpf» vom Partner beantwortet oder Ausrufe wie «Bock» geben der Gegenpartei das Recht, das Spiel zu annullieren.