



Jassvarianten

Inhaltsverzeichnis

	für 4 Personen.....	1
1. Differenzler.....		1
2. Sticheln.....		2
3. Plusminus.....		3
4. Guggitaler.....		4
5. Totaler Guggitaler.....		5
6. Schiltenerjass (Eckendamejass).....		5
7. Schaufeldamjass (Rosenoberjass).....		5
8. Molotow.....		6
9. Misère Molotow.....		6
10. Schellenjass.....		7
11. Handjass.....		7
12. Zwicker.....		7
	für 2 Personen.....	8
13. Zweier Schieber.....		8
14. Schaggi-Haas.....		8
14.1. Schaggi-Haas rückwärts.....		8
14.2. Schaggi-Haas näher 50.....		8
14.3. Schaggi-Haas ohne Weisen.....		8
15. Coiffeur zu zweit.....		8
16. Twister-Jass.....		9
17. Zweier-Sidi.....		9
18. Offener Handjass.....		10

für 4 Personen

1. Differenzler

4 Spielerinnen. Jede spielt für sich.

Eine der Spielerinnen verteilt die Karten. Die unterste Karte des Stapels wird offen auf den Tisch gelegt. Die Farbe dieser Karte ist für die nächsten neun Stiche die Trumpffarbe.

Bei dieser Jassart überlegt sich jede Spielerin, nachdem sie Ihre Karten gesehen hat, wieviele Punkte sie machen wird. Diese Punktzahl schreibt sie so auf einen Zettel, dass die anderen ihre Ansage nicht einsehen können.

Nachdem alle Spielerinnen am Tisch ihre Ansage notiert haben, spielt die Spielerin rechts von der Kartengeberin die erste Karte.

Gespielt wird über acht Runden.

Alle Spielerinnen starten mit null Punkten.

Gewonnen hat, wer am Schluss am wenigsten Differenzpunkte auf seinem Konto hat.

Nach jeder Spielrunde (nach neun Stichen) zählen alle Spielerinnen die gemachten Punkte.

Die Differenz zwischen gemachten Punkten und angesagten Punkten wird den Spielerinnen dabei schlecht geschrieben.

Die Spielerin rechts von der Mischerin aus der vorderen Runde.

Variante: Offener Differenzler: Alle SpielerInnen geben die Ansagen bekannt. Es wissen also alle am Tisch, wer welche Punktzahl erreichen will.

2. 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, Schilten, Schellen, Eicheln) sowie von oben nach unten, von unten nach oben.

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. 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, wie viele 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.

Alle Spieler starten mit null Punkten.

Wer zuerst

- alleine am meisten und

- 50 oder mehr Punkte erreicht

hat gewonnen.

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.

Der Höchstbietende aus der soeben gespielten Runde gibt die Karten.

3. Plusminus

Jede der vier Spielerinnen spielt für sich.

Eine der Spielerinnen gibt die Karten.

Die Spielerin rechts von der Kartengeberin spielt aus.

Es wird solange von oben nach unten gespielt, bis eine der Spielerinnen keine Karte von der ausgespielten Farbe besitzt. Diese Spielerin gibt nun eine Karte von einer anderen Farbe, welche für den Rest der Runde die Trumpffarbe ist.

Alle Spielerinnen starten mit null Punkten.

Gewonnen hat, wer zuerst alleine am meisten und mindestens sieben Punkte erreicht hat.

Jeder der vier Spielerinnen zählt die von ihr gemachten Kartenpunkte (Im Spiel sind insgesamt 157 Punkte, dabei ist für die Bewertung der Karten die Trumpffarbe ausschlaggebend.).

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.

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.

Ein Beispiel:

Runde 1: Anna erreicht 0, Berta 0, Christine 15, Doxylag 142.

Punkte : Anna 0 (Marke Berta), Berta 0 (Marke Anna), Christine 1, Doxylag 0.

Runde 2: Anna erreicht 45, Berta 0, Christine 28, Doxylag 84.

Punkte : Anna erhält keinen Punkt : 0 , Berta hat am wenigsten und erhält einen Punkt, zudem kann Sie die Marke "Anna" in einen Punkt umwandeln (da Anna nicht gepunktet hat) : 2, Christine erhält keinen weiteren Punkt : 1, Doxylag hat am meisten und erhält damit einen Punkt : 1.

Runde 3: Anna macht 157, Berta, Christine, Doxylag 0.

Punkte : Anna erhält zwei Punkte : 2, Berta erhält keine Punkte: 2, Christine erhält keine Punkte:1, Doxylag erhält keine Punkte:1.

Die Spielerin rechts von der Kartengeberin der zuletzt gespielten Runde gibt die Karten..

4. 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.

5. 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.

6. Schiltenerjass (Eckendamejass)

Es wird mit Trumpf gespielt.

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.

7. Schaufeldamjass (Rosenoberjass)

Es wird ohne Trumpf gespielt.

Pro Runde werden 3 Punkte verteilt :

Ein Punkt für die Schaufeldame (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.

8. 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.

9. Misère 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.

Gezählt wird nach Stich 9, als wäre während allen neun Stichen Trumpf gewesen. Erzielt nicht ein Spieler am Tisch Match, so werden allen Spielern die erzielten Spielpunkte zum Punktestand dazu addiert.

Match zählt –157 (minus 157), d.h. der Matchspieler darf von seinem Punktestand 157 Punkte abbuchen.11 pt

Handweise und ebenso die Stöck können abgezogen werden.

Tischweise (liegen auf einem Stich zum Beispiel Kreuz As, König, Dame und Bauer so beträgt der sogenannte Tischweis 50 Punkte) werden dem Spieler, welcher den Stich nehmen muss dazu gezählt. Liegen in einem Stich die Stöck (es muss in diesem oder

in einem vorderen Stich Trumpf gemacht worden sein), dann werden diese dem Spieler, der den Stich nehmen muss zu seinem Punktestand addiert.

Wer nach 16 Runden am wenigsten Punkte erzielt hat, geht als Siegerin vom Tisch.

10. 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.

11. 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.

12. Zwicker

Der Zwicker kann mit 3 -6 Personen gespielt werden.

für 2 Personen

13. Zweier Schieber

Spieler A teilt 4 Stapel (2 Stapel A, 2 Stapel B) mit je 9 Karten aus. Anschliessend entscheidet sich jeder Spieler für einen der 2 Stapel. B muss Trumpf (alle Spielvarianten sind erlaubt) ansagen und mit dem Spiel beginnen. Nun wird mit den ersten 9 Karten gespielt. Anschliessend wird mit dem 2. Stapel gespielt. Es fängt der Spieler an, der den 9ten Stich mit dem ersten Stapel gemacht hat. Es wird gemäss der Spielvariante gezählt und jedem Spieler gutgeschrieben. Dann teilt Spieler B aus.

Gespielt wird auf 500 oder 1000 Punkte.

Varianten: mit Weisen (jeweils von einem Blatt)

14. Schaggi-Haas

Der Geber wird durch Ablupf (nieder oder Ass gewinnt) ausgemacht. Spieler A verteilt je 12 Karten à 3 oder à 4. Die 25igste Karte ist der Trumpf. Nun werden je 4 Karten verdeckt hingelegt, die zum Schöneren / Bessern nachher verwendet werden. Nun müssen beide Spieler 4 Karten aus dem Blatt verdeckt ablegen und danach die 4 Karten zum Schöneren / Bessern aufnehmen. Mit dem 6er (Ass bei Spielvariante Untenufe) kann die Trumpfkarte (25igste) ausgetauscht werden. Spieler B eröffnet das Spiel. Es gelten die normalen Jass- und Weiseregeln. Gezählt werden nur die Stiche, da ja 12 Karten fehlen.

Gespielt wird auf 500 oder 1000 Punkte.

14.1. Schaggi-Haas rückwärts

Das Ziel sind so wenig wie möglich Punkte. Verloren hat der Spieler, der zuerst 500 oder 1000 Punkte erreicht hat.

14.2. Schaggi-Haas näher 50

Bei jedem Spiel wird versucht, möglichst 50 Punkte zu erzielen. Der Spieler, der näher bei 50 ist, bekommt einen Strich.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst die ausgemachte Punktzahl (z.B. 12) erreicht.

14.3. Schaagi-Haas ohne Weisen

Ohne Weisen kann der Glücksfaktor etwas reduziert werden.

15. Coiffeur zu zweit

Spieler A teilt 4 Stapel (2 Stapel A, 2 Stapel B) mit je 9 Karten aus. Anschliessend entscheidet sich jeder Spieler für einen der 2 Stapel. B muss Trumpf (alle Spielvarianten sind erlaubt) ansagen und mit dem Spiel beginnen. Jeder Spieler darf jede Spielvarian-

te nur einmal spielen. Spieler B darf Schieben und Spieler A kann das Spiel übernehmen (mit Ausspielen) oder Zurückschieben, sodass B zwingend einen Trumpf bestimmen muss. Nun wird mit den ersten 9 Karten gespielt. Anschliessend wird mit dem 2. Stapel gespielt. Es fängt der Spieler an, der den 9ten Stich mit dem ersten Stapel gemacht hat. Es wird gemäss der Spielvariante gezählt und jedem Spieler gutgeschrieben. Dann teilt Spieler B aus.

Gewonnen hat der Spieler, der nach all den abgemachten Spielvarianten am meisten Punkte hat.

14 Spielvarianten:

4 x Trumpffarbe, Obenabe, Undeufe, Slalom, Misere, Guschti (5/4), Mary (4/5), 3x3 (Trio), Tutti, Mezzo, Jocker

16. Twister-Jass

Spieler A mischt die Karten, die von B abgelupft werden. Jeder Spieler erhält 9 Karten. 6 Karten werden verdeckt als Trumpfstapel auf die eine und die restlichen 12 als Reservekarten-Stapel auf die andere Seite gelegt.

Die oberste Karte des Trumpfstapels wird gedreht um den Trumpf zu ermitteln. Eine 6 gibt Undeufe, ein Ass Obenabe.

Spieler B spielt aus. Nach jedem Stich nimmt jeder Spieler eine Karte vom Reserve-Stapel. Nach 3 Stichen wird die nächste Karte des Trumpf-Stapels neuer Trumpf. Die Trumpfkarte darf jeweils mit dem 6er ausgetauscht werden. Gezählt wird die Farbe des ersten Trumpfs, bzw. Obenabe oder Undeufe.

Gespielt wird auf 500 oder 1000 Punkte.

17. Zweier-Sidi

Nach dem Mischen und ablupfen legt Spieler A 6 Karten für sich und 6 Karten für Spieler B verdeckt auf den Tisch. Dann werden die 6 Karten mit je 6 sichtbaren Karten überdeckt. Dann bekommt jeder Spieler 6 Handkarten.

Spieler B beginnt mit Bieten, das heisst wieviel Punkte mit einem selbstgewählten Trumpf gemacht werden könnten. Beim Bieten müssen jeweils 5 Punkte mehr geboten werden. Der Spieler mit dem höchsten Gebot wählt den Trumpf und eröffnet das Spiel. Der andere Spieler kann beim Ausspielen der ersten Karte verdoppeln, indem er 2 mal auf den Tisch klopft.

Nun wird mit den Handkarten oder den 6 aufgedeckten Karten gespielt. Wenn eine aufgedeckte Karte gespielt wird, muss die darunterliegende sofort aufgedeckt werden. Gezählt wird je nach Jassvariante. Eine höheres Resultat zum Gebot gibt Punkte, eine negative gibt Punkte für den Gegner. Wenn der Gegner geklopft hat, wird die Punktzahl verdoppelt. Jetzt gibt Spieler B.

18. Offener Handjass

Nach dem Mischen und abluften legt Spieler A jeweils 9 Karten für sich und Spieler B verdeckt auf den Tisch. Dann werden die 18 Karten mit 18 sichtbaren Karten überdeckt. Spieler B wählt den Trumpf oder Undeufe / Obenabe. Wenn eine Karte gespielt wurde, muss die verdeckte Karte darunter aufgedeckt werden. Gezählt wird je nach Jassvariante. Jetzt gibt Spieler B und A macht Trumpf.

Gespielt wird auf 750 Punkte.

Wichtige Jasslinks

- <https://jassverzeichnis.ch/>
- <https://www.jassparadies.ch>
- <https://www.jassfederal.ch>
- <http://www.jassregeln.ch/>
- <https://www.swisslos.ch/de/jass/informationen/jass-regeln/schieber-jass.html>
- <https://www.swissjass.ch/regeln.htm>

Oktober 2023, rö