



Papagei-Jass-Regeln

Inhaltsverzeichnis

1. Ausmachregel.....	2
2. Bedanken / Spielende.....	2
3. Bemerkungen / Klopfen.....	2
4. Bock erwähnen.....	3
5. Fehlende Karte(n).....	3
6. Fragen während Spielablauf.....	3
7. Irrtümlich/falsch gespielte/zurückbehaltene Karte.....	3
8. Kartenpunkte nicht gezählt.....	4
9. Karte zu früh bereitgehalten.....	4
10. Kontermatch.....	4
11. Letzter Stich.....	4
12. Liegengelassene Stiche.....	4
13. Matchprämie.....	4
14. Nachschauen gekehrter Stiche.....	4
15. Nichtangeben einer Farbe.....	4
16. Platztausch während des Spiels.....	5
17. Rest verlangen.....	5
18. Schneider.....	5
19. Schreibregeln.....	5
20. Spiel geben.....	5
21. Spiel- und Verteilrichtung.....	6
22. Stich gestochen.....	6
23. Spielvarianten.....	6
24. Weitere Spielvarianten.....	7
24.1. Zurückschieben / 2 x Schieben.....	7
24.2. «Obli».....	7
24.3. „Drei mal Drei“, „Trio“, «Drüerli-Drü“ oder „TUO“.....	7
24.4. Quer / 4-5 / 5-4 / Guschti-Mary.....	7
24.5. Misere.....	7
24.6. Tutti.....	7
25. Trumpf ansagen.....	8
26. Trumpfbauer.....	8

27. Untertrumpfen.....	8
28. Vorspielen.....	8
29. Weisregeln.....	8
29.1. Ungültiger Weis.....	9
29.2. Gleich hohe Weise.....	10
29.3. Stöcke.....	10
30. Wer spielt aus?.....	10
31. Zwei Karten gespielt.....	10

1. Ausmachregel

Die allgemeine Ausmachregel lautet "Stöck - Stich - Wys". Diese gelangt zur Anwendung, wenn vor Spielbeginn nichts anderes vereinbart wurde. Das heisst, dass nach vollständigem Ablauf des ersten Stiches, bei dem beide Parteien das Punkteziel erreichen, zuerst die Stöcke zählen (sofern sie alleine oder mit einem Weis oder mit dem letzten Stich zum Ausmachen genügen). An zweiter Stelle folgt der Stich und an dritter erst der Wis.

Der Spielende kann solange auf diese Ausmachregel zurückkommen, bis er eine Karte zum nächsten Stich gibt.

Die Reihenfolge des Bedankens ist hingegen belanglos, wenn diese Ausmachregel zur Anwendung gelangt.

2. Bedanken / Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn sich eine Partei bedankt.

Jede Partei kann sich jederzeit bedanken, egal wer am Zug ist.

Wer sich zuerst bedankt und genügend Punkte besitzt, hat gewonnen.

Wenn eine Partei zum Ausdruck bringt, dass sie fertig ist (z.B. mit dem Ausdruck "mir sind dusse", o.ä.), dann ist diese Aussage ebenso verbindlich, wie wenn man sich bedankt. Es ist auch verbindlich, wenn es der Spieler sagt, der nicht die Tafel führt.

Wer sich bedankt, ohne das vorgegebene Punkteziel zu erreichen, hat verloren.

Kartenpunkte von vollzähligen Stichen, die noch (nicht gekehrt) auf dem Tisch liegen dürfen mitgezählt werden.

Wenn jemand während der Partie mitzählt, sich bedankt und die Punkte nicht reichen, hat er verloren.

Wird eine irrtümlich/falsch gespielte Karte des Gegners mitgezählt, so fällt das Bedanken ohne Folgen dahin, sofern die benötigte Punktezahl nicht mehr erreicht wird.

3. Bemerkungen / Klopfen

Bemerkungen oder Klopfen beim Spielen einer Karte, aus denen sich Schlüsse ziehen lassen, sind grundsätzlich verboten.

4. Bock erwähnen

Es ist nicht gestattet, beim Spielen einer Karte "Bock" auszurufen.

5. Fehlende Karte(n)

Fehlt am Schluss oder während des Spiels eine Karte, entscheiden die Gegner des Spielers, dem eine Karte fehlt, ob der Fehler zur Annullation des Spiels führt oder ohne Einfluss bleibt.

Nach dem Kartenverteilen sollte stets kontrolliert werden, ob man die richtige Anzahl Karten hat.

6. Fragen während Spielablauf

Fragen wie z.B. "was ist Trumpf?", "wieviele Trümpfe sind gelaufen?", "wer hat diese Karte gegeben?" oder auch "wem gehört dieser Stich?" dürfen nicht beantwortet werden.

Auch Bemerkungen über Punkte oder den Spielverlauf etc. sind nicht gestattet.

7. Irrtümlich/falsch gespielte/zurückbehaltene Karte

Spielt der falsche Partner zuerst aus (z.B. weil geschoben wurde), darf die von ihm gespielte Farbe erst wieder gebracht werden, wenn die Gegner einen Stich gemacht haben. Ausnahme: wird irrtümlich Trumpf ausgespielt, entscheiden die Gegner, ob für den betreffenden Stich ein Trumpfspiel erforderlich ist oder nicht.

Jede irrtümlich gespielte/zurückbehaltene Karte verliert ihren Stichwert. Muss mit einer solchen "entwerteten" Karte ausgespielt werden, gehört der Stich der Gegenpartei, auch wenn der Partner noch eine höhere Karte der gespielten Farbe besitzt.

Sind noch weitere Stiche im Spiel, spielt der vom fehlbaren Spieler rechts Sitzende aus.

Wer irrtümlich eine falsche Karte gibt, darf den Stich nicht mehr stechen. Eine falsche und die irrtümlich zurückbehaltene Karte verliert den Stechwert (ausgenommen natürlich die Spielarten, wo dies zum Vorteil des fehlbaren Spielers wäre).

Wird eine falsche Karte gegeben und der Stich liegt noch offen da, erfolgt eine Korrektur. Bemerkt man den Irrtum erst später, hat die Gegenpartei das Recht, das Spiel, nicht aber die ganze Partie, zu annullieren. Davon muss allerdings kein Gebrauch gemacht werden. Wenn der Irrtum nicht mehr korrigiert werden kann, ist sie berechtigt, Weiterspielen zu verlangen. Die irrtümlich zurückbehaltene Karte oder bei einer Trumpfkarte alle restlichen Trumpfkarten (ausgenommen der Bauer) des betreffenden Spielers verlieren allerdings dabei den Stechwert.

8. Kartenpunkte nicht gezählt

Wird am Schluss von beiden Parteien vergessen zu zählen und die Karten wurden bereits zusammengetan, muss versucht werden die Stiche nachzuvollziehen und damit die ungefähre Punktzahl errechnet werden.

Es gibt kein Wiederholungsspiel.

9. Karte zu früh bereitgehalten

Die Karte für den nächsten Stich darf erst in die Hand genommen werden, wenn der laufende Stich beendet worden ist. Vor dem Ausspiel ist der vorgängige Stich zu kehren.

10. Kontermatch

Ein Kontermatch zählt gleichviel wie ein normaler Match. Es gibt keine Punkteverdoppelung.

11. Letzter Stich

Der letzte Stich zählt zusätzlich 5 Punkte.

12. Lieengelassene Stiche

Liegelassene Stiche gehören der Partei, die den folgenden Stich macht.

13. Matchprämie

Beim Schieber gibt es eine Matchprämie von 100 Punkten, wenn alle Stiche gemacht werden.

14. Nachschauen gekehrter Stiche

Bereits gekehrte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden, auch nicht die eigenen. Dies gilt ebenso für den ersten Stich.

15. Nichtangeben einer Farbe

Gibt ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht an, so verliert seine stechhöchste Karte dieser Farbe den Stechwert.

Handelt es sich um ein Trumpfspiel, bei dem keine Trumpfkarte angegeben wird, verlieren alle Trumpfkarten des fehlbaren Spielers ihre Stechwerte, ausgenommen der Trumpfbauer.

16. Platztausch während des Spiels

Während einer laufenden Partie darf kein Platztausch vorgenommen werden.

17. Rest verlangen

Wer in der Meinung, sämtliche übrigen Stiche zu machen, seine Karten offen auf den Tisch legt oder mit der Bemerkung, dass er Rest mache, zeigt, büsst diese beim Nicht-eintreffen dieser Bedingung ein. D.h. die Gegenpartei erhält alle seine Karten und auch die eines eventuellen Partners.

Es müssen sämtliche übrigen Karten, egal in welcher Reihenfolge gespielt, Bock sein. Wenn z.B. der Trumpfbauer, das Nell und Trumpfsechser aufgelegt werden und der Trumpfsiebner ist noch beim Gegner im Spiel, so erhält der Gegner sämtliche Stiche.

18. Schneider

Beim Schieber wird mit Schneider gespielt, d.h. wenn eine Partei bei Beendigung der Partie die Hälfte des Ziels nicht erreicht, verlieren sie den doppelten Einsatz. Beim Bedanken bereits gekehrte Stiche und noch nicht gemeldete Stöcke dürfen mitgezählt werden. Es gilt ebenfalls die Ausmachregel "Stöck - Stich - Wis", wenn es um die Erreichung der nötigen Punktezahl für den Schneider geht.

19. Schreibregeln

Das Resultat eines Spiels wird sofort nach dessen Ende notiert. Es darf solange geschrieben werden, bis der Schreiber zum ersten Stich des neuen Spiels eine Karte gibt.

Die Punktezahlen müssen übersichtlich notiert werden.

Gibt es nur einen Schreiber, können bei Unstimmigkeiten alle Spieler, während des gesamten Ablaufs des folgenden Spiels Korrekturen verlangen.

Die Gegner haben das Recht, eine übersichtliche Darstellung der Striche und Zahlen auf der Schreibtafel zu verlangen.

Der Weis und die Stöcke werden sofort geschrieben (ausgenommen Zuger), spätestens jedoch bis der Schreiber zum nächsten Stich eine Karte gibt.

20. Spiel geben

Die Methode wie der erste Spielgeber ermittelt wird, hängt von der betreffenden Spielart ab.

Der Spielgeber mischt die Karten sorgfältig und der Spieler linkerhand hebt ab.

Es müssen mindestens 3 Karten abgehoben werden.

Das Abheben ist für alle Spielarten obligatorisch.

Wird das Mischen von einem Mitspieler als ungenügend erachtet, muss vor dem abheben nochmals gemischt werden.

Beim Verteilen werden die Karten stets von oben genommen. Werden pro Person 9 Karten verteilt, so sind jeweils 3 Karten auszuteilen und zwar so dass der Spieler rechts (Vorhand) die ersten und er selber die letzten 3 erhält.

In jedem Umgang muss jeder Spieler gleichviele Karten erhalten, sonst gilt das Spiel als vergeben und muss neu verteilt werden.

Ist das Spiel zu Ende, werden die Karten vom nächsten Spieler gemischt und Hinterhand hebt ab.

Wenn die Partie beendet ist, bestimmen der/die Verlierer, wer als nächster mischt.

Wird eine Karte beim Verteilen sichtbar, muss neu verteilt werden.

Wird nicht reglementsgemäss verteilt, kann jeder Spieler bis zum Ausspiel seiner eigenen Karte Einspruch erheben und es muss neu verteilt werden. Ist der erste Stich gekehrt, kann kein Einspruch mehr erfolgen.

Wird mit zuviel oder zuwenig Karten gespielt, sind alle Partien gültig, bei denen der erste Stich gekehrt wurde.

21. Spiel- und Verteilrichtung

In der Schweiz wird immer im Gegenuhrzeigersinn gespielt und verteilt.

22. Stich gestochen

Wer den Stich gestochen hat, muss als nächster ausspielen.

23. Spielvarianten

	Punkte
Eicheln (Schaufel)	x 7
Slalom: Anfang mit Sechs (Ass zählen 11)	x 6
Quer: Anfang mit Sechs (Ass zählen 11)	x 6
Untenufen (Ass zählen 11)	x 6
Slalom Anfang mit Ass	x 5
Quer: Anfang mit Ass	x 5
Obenaben	x 5
Schellen (Kreuz)	x 4
Schilten (Ecke)	x 3
Rosen (Herz)	x 2

24. Weitere Spielvarianten

Nach Absprache mit den Gegnern kann man am Anfang einer Partie vereinbaren, dass eine der folgenden Spielvarianten zulässig ist.

24.1. Zurückschieben / 2 x Schieben

Bei der Variante «Zurückschieben» kann der Partner mit einem schlechten Blatt zurückschieben. Dann muss der Spieler der am trumpfen ist zwingen einen «Drei mal Drei» spielen.

24.2. «Obli»

Beim Obli darf man keinen Rosen-, Schilten- und Schellen-Trumpf spielen.

24.3. „Drei mal Drei“, „Trio“, «Drüerli-Drü» oder „TUO“

Für je drei Karten muss einmal eine Trumpffarbe, einen Uneufe und einen Obenabe bestimmt werden. Der ausspielende Spieler muss ansagen, in welcher Reihenfolge das Spiel abläuft. Er wählt eine beliebige Reihenfolge zwischen Uneufe, Obenabe und Trumpffarbe. Gezählt wird jenes, welches im ersten Spielzug angesagt wurde.

Beispiel:

- Rosen-Uneufe-Obenabe (x 2)
- Obenabe-Eichlen-Uneufe (x 5)

24.4. Quer / 4-5 / 5-4 / Guschti-Mary

Gespielt werden zuerst 4(5) Stiche Obenaben und dann die 5(4) letzten Stiche Undeufe. Gezählt werden die Punkte wie beim Obenaben.

Gespielt werden zuerst 4(5) Stiche Undeufe und dann die 5(4) letzten Stiche Obenaben. Gezählt werden die Punkte wie beim Undeufe.

24.5. Misere

Dein Partner scheint schlechte Karten zu haben und Du ebenfalls? Dann riskiere mal einen Misere. Misere kannst du auf eine Trumpffarbe oder Undeufe oder Obenaben spielen. Dabei zählen aber nicht die erzielten Punkte, sondern die Punkte der Gegner. Das Ziel ist also bei der angesagten Misere möglichst wenig Punkte zu machen.

24.6. Tutti

Bei „Tutti“ ist stets jene Farbe Trumpf, welche von Vorhand ausgespielt wird. Innerhalb des Spielzugs gelten die normalen Trumpfregeln. Gezählt wird jene Spielfarbe, welche beim ersten Spiel ausgespielt wurde. Beispiel: Im Ersten Spielzug gibt Spieler 1 den Rosenbuur aus: D. h. Rosen ist Trumpf bis alle Spieler ihre erste Karten gespielt haben. Wird danach Vorhand die Schiltensechs von Spieler 1 ausgespielt ist nun Schilte Trumpf usw. Gezählt werden die Punkte wie bei Rosen Trumpf.

25. Trumpf ansagen

Wird ohne weitere Bemerkung ausgespielt, zeigt die erste Karte den Trumpf. Obenabe und Uneufe müssen speziell erwähnt werden. Wird also ein As oder Sechser ohne Bemerkung ausgespielt, so ist diese Farbe Trumpf.

Es kann keine Korrektur vorgenommen werden, die erste Ansage gilt.

Macht irrtümlich der Partner Trumpf oder schiebt, wird das Spiel annulliert und Vorhand, der hätte Trumpf machen können oder schieben, muss nun verteilen. Die fehlbare Partei verliert in diesem Spiel also die Möglichkeit zum Trumpfmachen.

26. Trumpfbauer

Der Trumpfbauer muss beim Trumpfspiel nicht angegeben werden.

27. Untertrumpfen

Ist mit Trumpf gestochen worden darf bei Spielarten, bei denen möglichst viele Punkte gemacht werden soll, nur untertrumpft werden, wenn der betreffende Spieler nur noch Trumpfkarten hat.

28. Vorspielen

Wer eine Karte zu früh auf den Tisch legt, darf diese nicht mehr zurücknehmen, es sei denn, er müsse die Farbe angeben. In diesem Fall verlieren sowohl die zu früh gespielte als auch die ausgetauschte Karte den Stechwert.

29. Weisregeln

Für alle Jassarten, bei denen gewiesen wird, gelten sowohl für Trumpffarben als auch Obenabe, Uneufe und Slalom folgende Weispunkte:

3 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe	20 Punkte
4 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe	50 Punkte
5 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe	100 Punkte
6 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe	150 Punkte
7 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe	200 Punkte
8 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe	250 Punkte
9 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe	300 Punkte
4 Asse / Könige / Ober / Zehner (Banner) / Achter / Siebner / Sechser	100 Punkte
4 Under (Puure)	200 Punkte
4 Neuner (Nell)	150 Punkte

Alle diese Bilder können immer gewiesen werden, auch bei Obenabe und Uneufe. Z.B. vier Asse gelten auch bei Uneufe 100 Punkte Weis.

Es darf auch über Kreuz gewiesen werden. Z.B. kann ein Spieler vier Könige und ein Dreiblatt von einem As weisen.

Bei gleicher Kartenanzahl und gleichwertiger höchster Karte entscheidet der Weis vom Trumpf, dann wer zuerst gewiesen hat.

Mit dem ersten Ausspiel muss gewiesen werden, sobald die Karte gedeckt ist, darf nicht mehr gewiesen werden. Der letzte Spieler darf weisen bis der Stich gekehrt ist.

Wer einen falschen Weis angibt, darf dies korrigieren bis seine Karte gedeckt ist. Wer z.B. 20 statt 50 meldet und dies nicht korrigiert, darf nur 20 schreiben.

Im ersten Durchgang wird nur der höchste Weis angesagt. Die Partei, welche den höchsten Weis hat, darf anschliessend auch noch weitere, tiefere Weise ansagen. Dies muss sofort erfolgen, bzw. spätestens bis der Weisende eine Karte zum zweiten Stich gibt.

Eine Weisdeklaration, die überhört wurde, kann solange erfragt werden, bis der betreffende Spieler seine zweite Karte gibt.

Wer den höchsten Weis hat, wird nach Ablauf des ersten Stiches ermittelt. Bei gleich hohen Weisen, darf der zweitweisende Spieler nur mit "gut", nicht aber mit "Vorhand" antworten, da sonst das Spiel verraten wird und der Gegner das Recht hat, diese zu annullieren.

Auf Aufforderung des Gegners hin ist der Weis aufzulegen und zwar vor dem Ausspiel zum zweiten Stich.

Ab dem zweiten Stich dürfen keine Bemerkungen mehr über Weise gemacht werden.

Meldungen von Weisen die nie Gültigkeit erlangen können, da der Gegner bereits höher gewiesen hat und auch vom Partner nicht mehr geschlagen werden kann, dürfen nicht gemacht werden, da sonst das Spiel verraten werden kann. Wird unnötig gewiesen, kann der Gegner das Spiel annullieren. Verratene Karten von nicht gültigen oder unnötigen Weisen verlieren ihren Stechwert, wenn das Spiel trotzdem weitergeht.

Sind Trumpffarben doppelt, dreifach usw. bewertet, wird der Weis beim Schreiben ebenfalls entsprechend vervielfacht.

Weise können anstelle des Deklarierens auch gezeigt werden, wobei alle übrigen Spieler die Karten sehen müssen.

29.1. Ungültiger Weis

Wenn die höchste Weismeldung irrtümlich erfolgte, haben die Gegner das Recht, nachträglich kleinere Weise zu melden.

Wird ein gültiger Weis falsch gemeldet (z.B. 50 von einem Neuner statt einem Banner), muss die Korrektur sofort erfolgen. Wird der Gegner durch eine nichtkorrigierte, falsche Weisdeklaration benachteiligt, kann das Spiel annulliert werden.

29.2. Gleich hohe Weise

Sind gleich grosse Weise vorhanden, erfolgt die Meldung der Weishöhe in der gleiche Reihenfolge, wie gewiesen wurde. Bei der Deklaration wird stets die ranghöchste Karte genannt. Dies gilt auch für Uneufe (z.B. Dreiblatt vom Achter heisst: Achter - Neuner - Banner). Ist die ranghöchste Karte identisch, gewinnt zuerst die Trumpffarbe, dann der Spieler der zuerst seinen Weis deklariert hat.

29.3. Stöcke

König - Ober vom Trumpf bilden die Stöcke und zählen 20 Punkte. Sie werden beim Ausspielen der jeweils zweiten Karte gewiesen und dann sofort geschrieben, spätestens bis der Schreiber eine Karte zum nächsten Stich gibt. Sie können auch direkt gewiesen und geschrieben werden, wenn sie im Zusammenhang mit einem anderen Weis bekannt werden.

Der Stöckweis ist immer gültig, auch wenn kein Stich erzielt oder ein Match angenommen wird.

Beim Ausmachen dürfen die Stöcke jederzeit vorgewiesen werden, sofern die 20 Punkte zum Fertigmachen genügen, auch wenn der Betreffende nicht im Stich ist bzw. noch keine Stöckkarte gespielt hat. Wenn im letzten Stich die Ausmachregel entscheidet, können die Stöcke auch erst vorgewiesen werden, wenn bereits alle Spieler eine Karte gegeben haben.

30. Wer spielt aus?

Vorhand bzw. wer das Spiel übernommen hat, spielt aus, dann im Gegenuhrzeigersinn der nächste Spieler etc. Wer ausspielt, kann irgendeine Karte irgendeiner Farbe ausspielen.

31. Zwei Karten gespielt

Werden versehentlich zwei Karten gleichzeitig ausgespielt, so verlieren beide Karten ihren Stechwert und die Gegner entscheiden, welche von beiden Karten dem Stich beigegeben wird.

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>