

Sport für' s Hirn – Jassreglement: Wir jassen den Schieber mit französischen Karten.

Spielmodus:

Gespielt wird mit zugelostem Partner, ohne Stöcke und Weispunkte. Massgebend ist die Zahl der erreichten Kartenpunkte plus 5 Punkte für den letzten Stich, also total 157 Punkte pro Spiel, auch ein Matchspiel gibt 157 Punkte. Das Jassturnier umfasst 4 Passen (à 8 Spiele, d. h. jeder Spieler verteilt zweimal die Karten) Es können die 4 Trumpffarben, Obenabe oder Undeufe gewählt werden. Die Kartenwerte entsprechen bei den Trumpffarben dem normalen Schieberspiel. Bei Obenabe zählen die Asse 11 Punkte, die 6 er 0 Punkte. Bei Undeufe zählen die 6 er 11 Punkte, die Asse 0 Punkte. Anstelle des fehlenden Trumpf Bauers und Nells, zählen die 8 er Karten 8 Punkte.

Der Schieber:

Die 4 Jasser bestimmen am Tisch einen Schreiber, der die erzielten Punkte pro Spiel auf dem offiziellen Jassblatt notiert. Der Schreiber ist verantwortlich, dass die Karten der Reihe nach im Gegenuhrzeigersinn verteilt werden. Wenn die Reihenfolge nicht stimmt, kann jeder Jasser bis zum Ausspiel seiner 1. Karte Einspruch erheben, worauf der richtige Jasser das Mischen und Verteilen vornimmt. Ist der 1. Stich gekehrt, kann kein Einspruch mehr erhoben werden. In diesem Fall muss der Fehler beim nächsten Verteilen korrigiert werden, damit schlussendlich jede Partei pro Passe 4x die Karten ausgibt, respektive 4 x zum Trumpfen kommt. Die Karten dürfen erst zusammengelegt werden, wenn das Total beider Parteien 157 Punkte ergibt. Nach 8 Spielen (Passe) prüft der Schreiber, ob die Summe ein Total von 1256 (8x 157) Punkten ergibt. Das Jassblatt wird von allen visiert und der Turnierleitung abgegeben.

Verteilen:

Jede neue Passe und somit Tisch -Wechsel beginnt erst auf Weisung des Turnierleiters gemeinsam. Erst nachdem alle 4 Jasser am Tisch sitzen, verteilt der Schreiber zum 1. Spiel nach dem obligatorischen Abheben von mindestens 3 Karten. Jeder Jasser ist verpflichtet, vor dem 1. Ausspielen zu überprüfen, ob er im Besitz von 9 Karten ist. Fehlt am Schluss des Spiels eine Karte oder wird dies bereits früher bemerkt, entscheiden die Gegner des Jassers, dem eine Karte fehlt, ob das Spiel annulliert werden soll oder nicht. Werden die Karten falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, muss der gleiche Jasser nochmals verteilen.

Spieleröffnung:

Der rechts vom Schreiber sitzende Jasser kommt zum Trumpfen. Er kann auch schieben. Der Partner des trumpfenden Jassers darf seine Karten erst aufnehmen, wenn Vorhand einen Entscheid gefällt hat. Er kann nicht zurückschieben. Die erste Karte wird immer von Vorhand ausgespielt. Das Spiel kann mit irgendeiner Karte eröffnet werden, es muss nicht eine der gewählten Trumpffarbe sein. Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen. Wer falsch ausgespielt hat oder der falsche Jasser hat eröffnet, darf die irrtümlich gespielte Karte erst wieder ins Spiel bringen, nachdem die Gegner einen Stich für sich buchen konnten. Die irrtümlich gespielte Karte und die wertvollste der irrtümlich zurück behaltenen Karten dieser Farbe verlieren den Stichwert. Wird irrtümlich beim Trumpfspiel keine Trumpfkarte gegeben, verlieren alle Trümpfe dieses Jassers ihren Stichwert, ausser der Bauer. Eine zu früh gespielte Karte darf nicht mehr zurückgenommen werden, Ausnahme: die Farbe muss leihgehalten werden. In diesem Fall verlieren sowohl die zu früh gespielte Karte als auch die nachträglich ausgetauschte Karte ihre Stichwerte. Wichtig: muss die irrtümlich gespielte Karte zuletzt ausgespielt werden, gehört der Stich der Gegenpartei, ausgenommen der Partner kann mit Trumpf stechen.

Vor- und während dem Spiel:

Jedes optische und akustische Zeichengeben und das Einsetzen irgendwelcher Hilfsmittel, sowie Bemerkungen, wie z.B. Bock, Trumpf, usw. sind nicht erlaubt. Vor und während einem Spiel darf einzig zum Schieben das Wort Gschobe ausgesprochen werden. Dabei bleiben die Karten bei dem Vorhandspieler in der Hand und dürfen weder abgelegt noch umgekehrt hingelegt werden. Es darf erst ausgespielt werden, wenn der vorangegangene Stich gekehrt ist. Gekehrte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden. Es müssen alle Stiche durchgespielt werden, auch wenn ein Jasser Rest verlangt.

Preisverleihung und Rechtliches: Nach den Passen wertet die Turnierleitung die Ergebnisse aus und erkürt den Gewinner. Bei Punktegleichstand entscheidet das Los