

Jass

4 Spieler

36 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Punkte aus Stichen und Ansagen (Weis) erzielen; erstes Team mit 1000 gewinnt.

AUFBAU

- 36-Karten-Deck (6 bis Ass) verwenden.
- 9 Karten an jeden von 4 Spielern in zwei Partnerschaften austeilen.
- Trumpf durch Aufdecken einer Karte oder Wahl des Bieters bestimmen.

WERTUNG

- Trumpf-Bube (Puur) = 20 Pkt., Trumpf-9 (Nell) = 14, Ass = 11, 10 = 10.
- Stöck (König + Dame der Trumpffarbe) = 20 Bonuspunkte.
- Alle 9 Stiche gewinnen bringt alle 157 Punkte plus 100 Bonuspunkte.

Tip: Früh mit Puur oder Nell ausspielen, um gegnerische Trümpfe herauszuziehen.

AM ZUG

- Farbe bekennen; wenn nicht möglich, muss bei Nicht-Trumpf-Ausspiel getrumpft werden.
- Meldungen (Weis) zu Beginn des Spiels für Bonuspunkte ansagen.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.

Jass ist das Schweizer Nationalkartenspiel, ein Stichspiel für vier Spieler in Partnerschaften mit einem 36-Karten-Deck. Mit einzigartiger Trumpf-Rangfolge, Ansage-Boni und dem berühmten 'Weis'-System ist es das Herz der Schweizer Kartenkultur.

Ziel

Punkte durch Stichgewinne mit wertvollen Karten und durch Ansagen von Meldungen (Weis) erzielen. Das erste Team mit 1000 Punkten gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** 36-Karten Schweizer oder französisches Deck (6 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Austeilen:** Je 9 Karten.
4. **Trumpf:** Durch Aufdecken einer Karte durch den Geber oder nach Wahl des höchsten Bieters bestimmt.

Kartenwerte und Rangfolge

1. **In Trumpf:** Bube (Puur) = 20 Pkt. > Neun (Nell) = 14 Pkt. > Ass = 11 > König = 4 > Dame = 3 > 10 = 10 > 8 = 0 > 7 = 0 > 6 = 0.
2. **In Nicht-Trumpf:** Ass = 11 > König = 4 > Dame = 3 > Bube = 2 > 10 = 10 > 9 = 0 > 8 = 0 > 7 = 0 > 6 = 0.
3. **Gesamtpunkte verfügbar:** 157 (einschliesslich 5 für den letzten Stich).

Ansagen (Weis)

- **Dreierfolge:** 20 Punkte für 3 aufeinanderfolgende Karten einer Farbe.
- **Viererfolge:** 50 Punkte für 4 aufeinanderfolgende Karten.
- **Fünfer+ Folge:** 100 Punkte für 5 oder mehr aufeinanderfolgende Karten.
- **Vierling:** 100 Punkte für vier Neunen oder höher; 200 für vier Buben.
- **Stöck:** 20 Bonuspunkte für König und Dame der Trumpffarbe.

Spielablauf

1. **Stichspiel:** Spieler müssen Farbe bekennen. Wenn nicht möglich, muss getrumpft werden, wenn eine Nicht-Trumpffarbe ausgespielt wurde. Ausnahme: Der Halter des Trumpf-Buben (Puur) ist nie gezwungen, ihn zu spielen.
2. **Stiche gewinnen:** Höchster Trumpf gewinnt, oder höchste Karte der ausgespielten Farbe.
3. **Letzter-Stich-Bonus:** 5 Extrapunkte wert.
4. **Match (Stich):** Alle 9 Stiche gewinnen gibt dem Team alle 157 Punkte plus 100 Bonuspunkte.

Tipps und Strategien

- Trumpf-Bube (Puur) und -Neun (Nell) sind die zwei mächtigsten Karten. Beide zu halten garantiert fast Trumpfkontrolle.
- Mit dem Partner durch Ausspiel-Signale koordinieren, besonders in den ersten Stichen.
- Weis sofort ansagen; verpasste Ansagen bedeuten verlorene Punkte.

Tipps & Strategie

Früh die Trumpffarbe kontrollieren, indem mit Puur oder Nell ausgespielt wird. Das zwingt gegnerische Trümpfe heraus und sichert die hochwertigen Karten des eigenen Teams.

Die 10 ist 10 Punkte wert, rangiert aber unter Bildkarten. Zehnen zu fangen oder zu schützen ist ein taktisches Schlüsselanliegen, das Jass von einfacheren Stichspielen unterscheidet.