

Klabberjass

2 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Kurz

Mehr Punkte als der Gegner durch Stiche und Meldungen erzielen.

AUFBAU

- 2 Spieler, 32 Karten.
- 6 Karten austeilen, einen Trumpfkandidaten aufdecken.
- Um Trumpf bieten, dann 3 weitere Karten austeilen.

WERTUNG

- Jass (Trumpf-B) = 20, Menel (Trumpf-9) = 14.
- Letzter Stich = 10 Bonus. Trumpfwähler muss Gegner übertreffen.

Tipp: Wähle Trumpf nur mit starken Trumpfkarten, besonders dem Jass oder Menel.

AM ZUG

- Farbe bedienen und die aktuell Gewinnkarte überbieten, wenn möglich.
- Folgen vor dem Stichspiel für Boni melden.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.

Klabberjass (auch Clob oder Klob) ist ein klassisches Stichspiel für zwei Spieler mit 32 Karten, bei dem der Bube und die 9 des Trumpfs die beiden mächtigsten Karten sind. Spieler bieten, tauschen Karten und melden Kombinationen vor dem Stichspiel.

Ziel

Erziele mehr Punkte als dein Gegner durch Stiche, Kartenwerte und Bonusmeldungen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** 32 Karten (7 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Geben:** 6 Karten an jeden Spieler in Dreiergruppen austeilen. Die nächste Karte aufdecken, um eine Trumpffarbe vorzuschlagen.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Der Nicht-Geber kann die aufgedeckte Farbe als Trumpf akzeptieren, passen oder 'schmeissen' (ein Neugeben vorschlagen). Passen beide, erlaubt eine zweite Runde das Nennen einer anderen Farbe.
2. **Schritt 2:** 3 weitere Karten an jeden Spieler austeilen (insgesamt 9). Spieler können Folgen von 3+ aufeinanderfolgenden gleichfarbigen Karten für Bonuspunkte melden.
3. **Schritt 3:** Der Nicht-Geber spielt den ersten Stich aus. Spieler müssen Farbe bedienen und müssen die aktuell gewinnende Karte überbieten, wenn möglich.
4. **Schritt 4:** Trumpf-Bube (Jass) = 20 Punkte, Trumpf-9 (Menel) = 14. Andere Trumpf- und Nicht-Trumpf-Karten haben Standard-Belote-Werte.

Punktwertung

- Kartenpunkte: Jass (Trumpf-B) = 20, Menel (Trumpf-9) = 14, Ass = 11, 10 = 10, K = 4, D = 3, B = 2 (Nicht-Trumpf).
- Letzter-Stich-Bonus = 10 Punkte. Der Spieler, der Trumpf gewählt hat, muss den Gegner übertreffen, sonst erhält der Gegner alle Punkte.

Varianten

- **Belote-Variante:** König-Dame des Trumpfs für 20 Bonuspunkte melden.
- **Jo-Jotte:** Eine Variante mit aufwändigeren Meldungsregeln.

Tipps und Strategien

- Akzeptiere Trumpf nur mit starken Trumpfkarten, besonders dem Jass oder Menel.
- Meldungen können die Punktzahl erheblich beeinflussen, also zähle deine Folgen sorgfältig.
- Wenn du Trumpf gewählt hast, spiele aggressiv, um nicht alle Punkte zu verlieren.

Tipps & Strategie

Jass und Menel sind zusammen 34 Punkte wert. Akzeptiere Trumpf nur, wenn du mindestens einen davon plus unterstützende Trümpfe hast.

Trumpf zu wählen ist eine Verpflichtung. Wenn du deinen Gegner nicht übertreffen kannst, bekommt er alle Punkte. Bewerte deine Hand sorgfältig, bevor du akzeptierst.