

# Jass

4 jugadores

36 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

**Anota puntos de bazas y declaraciones (Weis); el primer equipo en llegar a 1000 gana.**

## PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 36 cartas (6 a As).
- Reparte 9 cartas a cada uno de 4 jugadores en dos asociaciones.
- Determina el triunfo mostrando una carta o por la elección del pujador.

## PUNTUACIÓN

- Sota de triunfo (Puur) = 20 pts, 9 de triunfo (Nell) = 14, As = 11, 10 = 10.
- Stöck (Rey + Reina de triunfo) = 20 puntos de bonificación.
- Ganar todas las 9 bazas suma todos los 157 puntos más una bonificación de 100 puntos.

*Consejo: Saca con el Puur o Nell temprano para obligar a los triunfos opuestos a salir.*

## EN TU TURNO

- Sigue el palo; si no puedes, debes jugar un triunfo cuando se saca un palo de no-triunfo.
- Declara combinaciones (Weis) al inicio del juego para puntos de bonificación.
- El triunfo más alto o la carta más alta del palo salido gana la baza.

Jass es el juego nacional de Suiza, un juego de bazas para cuatro jugadores en asociaciones usando una baraja de 36 cartas. Con clasificaciones de triunfo únicas, bonificaciones de declaración y el famoso sistema 'Weis', es el corazón de la cultura de cartas suiza.

## Objetivo

Anota puntos ganando bazas que contengan cartas valiosas y declarando combinaciones (Weis). El primer equipo en llegar a 1000 puntos gana.

## Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Baraja:** Baraja suiza o francesa de 36 cartas (6 a As en cada palo).
3. **Reparto:** 9 cartas para cada uno.
4. **Triunfo:** Determinado por el crupier mostrando una carta o por la elección del pujador ganador.

## Clasificaciones y valores de cartas

1. **En Triunfo:** Sota (Puur) = 20 pts > 9 (Nell) = 14 pts > As = 11 > Rey = 4 > Reina = 3 > 10 = 10 > 8 = 0 > 7 = 0 > 6 = 0.
2. **En No-Triunfo:** As = 11 > Rey = 4 > Reina = 3 > Sota = 2 > 10 = 10 > 9 = 0 > 8 = 0 > 7 = 0 > 6 = 0.
3. **Total Disponible:** 157 puntos (incluyendo 5 por la última baza).

## Declaraciones (Weis)

- **Tres seguidas:** 20 puntos por 3 cartas consecutivas en un palo.
- **Cuatro seguidas:** 50 puntos por 4 cartas consecutivas.
- **Cinco o más seguidas:** 100 puntos por 5 o más cartas consecutivas.
- **Cuatro del mismo rango:** 100 puntos por cuatro 9s o superiores; 200 por cuatro Sotas.
- **Stöck:** 20 puntos de bonificación por tener Rey y Reina de triunfo.

## Juego

1. **Juego de baza:** Los jugadores deben seguir el palo. Si no pueden, deben jugar un triunfo si se sacó un palo de no-triunfo. Excepción: el tenedor de la Sota de triunfo (Puur) nunca se ve obligado a jugarla.
2. **Ganar bazas:** El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo salido.
3. **Bonificación de última baza:** Vale 5 puntos extra.
4. **Match (Stich):** Ganar todas las 9 bazas le da a tu equipo todos los 157 puntos más una bonificación de 100 puntos.

## Consejos y estrategias

---

- La Sota de triunfo (Puur) y el 9 (Nell) son las dos cartas más poderosas — tener ambas casi garantiza el control del triunfo.
- Coordina con tu pareja a través de señales de salida, especialmente en las primeras bazas.
- Declara Weis inmediatamente; no declarar significa perder esos puntos.

## Consejos y estrategia

---

Controla el palo de triunfo temprano sacando con tu Puur o Nell. Esto obliga a los triunfos opuestos a salir y asegura las cartas de alto valor de tu equipo.

El 10 vale 10 puntos pero se clasifica por debajo de las figuras. Capturar o proteger 10s es una preocupación táctica clave que distingue a Jass de juegos de bazas más simples.