

Jass

4 giocatori

36 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Totalizzare punti con prese e dichiarazioni (Weis); la prima coppia a 1000 vince.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo da 36 carte (dal 6 all'Asso).
- Distribuire 9 carte a testa a 4 giocatori in due coppie.
- Determinare la briscola scoprendo una carta oppure tramite scelta del dichiarante.

PUNTEGGIO

- Fante di briscola (Puur) = 20 pt, Nove di briscola (Nell) = 14, Asso = 11, 10 = 10.
- Stöck (Re + Regina di briscola) = 20 punti bonus.
- Vincere tutte e 9 le prese assegna tutti i 157 punti più un bonus di 100 punti.

Consiglio: Aprire con il Puur o il Nell per far uscire le briscole avversarie.

AL TUO TURNO

- Seguire il seme; se non si può, si deve giocare briscola quando aperto un seme non-briscola.
- Dichiarare le combinazioni (Weis) all'inizio del gioco per ottenere punti bonus.
- Vince la briscola più alta oppure la carta più alta del seme aperto.

Il Jass è il gioco di carte nazionale svizzero, un gioco di prese per quattro giocatori in coppie con un mazzo da 36 carte. Con gerarchie di briscola uniche, bonus per le dichiarazioni e il famoso sistema 'Weis', è il cuore della cultura cartaria svizzera.

Obiettivo

Totalizzare punti vincendo prese con carte di valore e dichiarando combinazioni (Weis). La prima coppia a raggiungere 1000 punti vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Mazzo svizzero o francese da 36 carte (dal 6 all'Asso in ogni seme).
3. **Distribuzione:** 9 carte a testa.
4. **Briscola:** Determinata dal mazziere scoprendo una carta oppure dalla scelta del vincitore della dichiarazione.

Gerarchia e valore delle carte

1. **In briscola:** Fante (Puur) = 20 pt > Nove (Nell) = 14 pt > Asso = 11 > Re = 4 > Regina = 3 > 10 = 10 > 8 = 0 > 7 = 0 > 6 = 0.
2. **Fuori briscola:** Asso = 11 > Re = 4 > Regina = 3 > Fante = 2 > 10 = 10 > 9 = 0 > 8 = 0 > 7 = 0 > 6 = 0.
3. **Totale disponibile:** 157 punti (inclusi 5 per l'ultima presa).

Dichiarazioni (Weis)

- **Scala da tre:** 20 punti per 3 carte consecutive dello stesso seme.
- **Scala da quattro:** 50 punti per 4 carte consecutive.
- **Scala da cinque o più:** 100 punti per 5 o più carte consecutive.
- **Poker:** 100 punti per quattro 9 o superiori; 200 per quattro Fanti.
- **Stöck:** 20 punti bonus per possedere Re e Regina di briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Gioco delle prese:** I giocatori devono seguire il seme. Se non possono, devono giocare briscola quando è stato aperto un seme non-briscola. Eccezione: chi possiede il Fante di briscola (Puur) non è mai obbligato a giocarlo.
2. **Vincere le prese:** Vince la briscola più alta, oppure la carta più alta del seme aperto.
3. **Bonus ultima presa:** Vale 5 punti extra.
4. **Stich (Cappotto):** Vincere tutte e 9 le prese assegna alla propria coppia tutti i 157 punti più un bonus di 100 punti.

Consigli e strategie

- Il Fante di briscola (Puur) e il Nove (Nell) sono le due carte più potenti — possederle entrambe garantisce quasi il controllo della briscola.
- Coordinate con il vostro compagno tramite i segnali di apertura, specialmente nelle prime prese.
- Dichiarate il Weis subito; non dichiararlo significa perdere quei punti.

Consigli e strategia

Controllate presto il seme di briscola aprendo con il Puur o il Nell. Questo fa uscire le briscole avversarie e mette al sicuro le carte di alto valore della propria coppia.

Il 10 vale 10 punti ma si classifica sotto le figure.

Catturare o proteggere i 10 è una preoccupazione tattica fondamentale che distingue il Jass dai giochi di prese più semplici.