

Jass

4 spelers

36 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Scor punten via slagen en declaraties (Weis); het eerste team op 1000 wint.

OPZET

- Gebruik een 36-kaartsendek (6 tot en met Aas).
- Deel 9 kaarten aan elk van de 4 spelers in twee koppels.
- Bepaal troef door een kaart om te draaien of door de keuze van de bieder.

SCORE

- Troefboer (Puur) = 20 pts, Troefnegen (Nell) = 14, Aas = 11, 10 = 10.
- Stöck (Heer + Vrouw van troef) = 20 bonuspunten.
- Alle 9 slagen winnen levert alle 157 punten plus een bonus van 100 punten op.

Tip: Speel de Puur of Nell vroeg om tegenstanders hun troeven te laten ontbloten.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen; als dat niet kan, troeven bij een niet-troefaanleiding.
- Declareer melds (Weis) aan het begin van het spel voor bonuspunten.
- De hoogste troef of de hoogste kaart van de aangeleide kleur wint de slag.

Jass is het nationale kaartspel van Zwitserland, een slagenspel voor vier spelers in koppels met een 36-kaartsendek. Met unieke troefrangschikkingen, declaratiebonussen en het beroemde 'Weis'-systeem is het het hart van de Zwitserse kaartcultuur.

Doel

Punten scoren door slagen met waardevolle kaarten te winnen en melds (Weis) te declareren. Het eerste team dat 1000 punten bereikt, wint.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** 36-kaartsendek, Zwitsers of Frans (6 tot en met Aas in elke kleur).
3. **Delen:** 9 kaarten per speler.
4. **Troef:** Bepaald doordat de deler een kaart omdraait, of door de keuze van de winnende bieder.

Kaartrangschiikking en waarden

1. **In Troefkleur:** Boer (Puur) = 20 pts > Negen (Nell) = 14 pts > Aas = 11 > Heer = 4 > Vrouw = 3 > 10 = 10 > 8 = 0 > 7 = 0 > 6 = 0.
2. **In Niet-troefkleuren:** Aas = 11 > Heer = 4 > Vrouw = 3 > Boer = 2 > 10 = 10 > 9 = 0 > 8 = 0 > 7 = 0 > 6 = 0.
3. **Totaal beschikbaar:** 157 punten (inclusief 5 voor de laatste slag).

Declaraties (Weis)

- **Drie op een rij:** 20 punten voor 3 opeenvolgende kaarten in één kleur.
- **Vier op een rij:** 50 punten voor 4 opeenvolgende kaarten.
- **Vijf of meer op een rij:** 100 punten voor 5 of meer opeenvolgende kaarten.
- **Vier van een soort:** 100 punten voor vier 9en of hoger; 200 voor vier boeren.
- **Stöck:** 20 bonuspunten voor het hebben van de Heer en Vrouw van troef.

Spelverloop

1. **Slagenspel:** Spelers moeten kleur bekennen. Als een niet-troefkleur geleid wordt en je kunt de kleur niet bekennen, moet je troeven. Uitzondering: de houder van de troefboer (Puur) is nooit verplicht hem te spelen.
2. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint, of de hoogste kaart van de aangeleide kleur.
3. **Bonus laatste slag:** 5 extra punten waard.
4. **Alle slagen (Stich):** Alle 9 slagen winnen geeft je team alle 157 punten plus een bonus van 100 punten.

Tips en strategieën

- De troefboer (Puur) en troefnegen (Nell) zijn de twee machtigste kaarten — wie beide heeft, controleert de troef bijna zeker.
- Stem af met je partner via openingssignalen, vooral in de eerste paar slagen.
- Declareer Weis meteen; nalaten te declareren betekent die punten verliezen.

Tips & strategie

Beheers de troefkleur vroeg door de Puur of Nell te leiden. Dit dwingt tegenstanders hun troeven te spelen en stelt hoge kaarten van je team veilig.

De 10 is 10 punten waard maar staat lager dan plaatjeskaarten. Het vangen of beschermen van tien is een cruciale tactische kwestie die Jass onderscheidt van eenvoudigere slagspellen.