



*Play Switzerland™ – enthält nicht nur viele Informationen über die Schweiz sondern auch ein typisches Schweizer Kartenspiel; also*

## **Play Jass!**

### **1. Die Karten**

Um mit dem Play Switzerland™ Kartenspiel zu jassen, benötigt man 36 Spielkarten in den 4 Farben; Herz, Ecken, Kreuz und Schaufel. Pro Farbe gibt es 9 Karten in absteigenden Werten: **As** 11 Punkte, **König** 4 Punkte, **Dame** 3 Punkte, **Bube** 2 Punkte, **Zehner** 10 Punkte. Keine Punkte für: Neuner, Achter, Siebner und Sechser.

### **2. Die Vorbereitung**

Eine der beliebtesten und auch meist gespielten Jassarten ist der «**Schieber**». Er wird von vier Spielern gespielt, welche sich in zwei Teams aufteilen. Nachdem die Parteien und der Spielgeber ermittelt worden sind, setzen sich die Parteien übers Kreuz.

B2    A2  
A1    B1

Der Geber mischt die Karten, lässt sie von der Person zu seiner Linken abheben und gibt sie dann gegen den Uhrzeigersinn aus. Die Karten werden von oben abgenommen und bei vier Spielern werden 3x3 Karten an jeden Spieler verteilt, so dass am Schluss jeder Spieler neun Karten hat. Das Geben übernimmt bei jedem neuen Spiel jeweils der Spieler rechts vom vorherigen Geber. Die Plätze dürfen während einer Jassrunde nicht getauscht werden.

### **3. Der Trumpf**

Zu Beginn der Jassrunde wird der sog. Trumpf bestimmt. Dies ist die Farbe, welche alle anderen Farben schlägt. Ohne Bemerkung ist die Farbe der ersten Spielkarte immer Trumpf.

Die Trumpfkarten haben andere Werte als die normalen Karten. Der Trumpf-Bauer („Puur“) zählt 20 Punkte und ist die stärkste Spielkarte. Der Trumpf-Neuner („Näll“) ist zweitstärkste Spielkarte und zählt 14 Punkte. Die restlichen Karten bleiben bezüglich Stärke und Punkte gleich wie die anderen Farben (As, König, Dame, Zehner, 8, 7, 6). Für den letzten Stich, d.h. den letzten Kartengewinn, gibt es zusätzliche 5 Punkte. Zählt man alle Kartenpunkte zusammen (Trümpfe und normale Karten), ergibt jedes Spiel am Ende insgesamt **157 Punkte**. Das Team, welches die meisten Punkte sammeln konnte gewinnt die Runde.

#### 4. **Das Spiel**

Die Karten werden gemischt, abgehoben und verteilt (vgl. oben Abschnitt Vorbereitungen). Die Person **zur Rechten** des Gebers fängt an, indem sie eine Karte in die Mitte legt. Diese Karte bestimmt die Trumpffarbe. Die Trumpffarbe wählt man anhand der Kartenanzahl aus, welche man von einer bestimmten Farbe in der Hand hat. Es ist sinnvoll, eine Farbe zu wählen, von der man zumindest

- a) den Trumpf-Puur und drei bis vier weitere Karten der Farbe
- b) das Trumpf-Näll und vier bis fünf weitere Karten der Farbe
- c) den Trumpf-Puur und das Näll sowie zwei bis drei weitere Karten der Farbe in der Hand hat.

Entscheidet sich der Spieler (z.B. A1) dafür, nicht den Trumpf zu wählen, schiebt er die Wahl seinem Partner A2 zu, indem er „**Schieben**“ sagt (daher auch der Name dieser Jassart). A2 muss in diesem Fall die Farbe wählen, bei der er denkt, er und sein Partner hätten zusammen die besten Karten und sodann den Trumpf ansagen. Nach der Trumpf-Ansage von A2 muss nun A1 die angesagte Farbe ausspielen.

Reihum im **Gegenuhrzeigersinn** spielt jeder Spieler eine Karte derselben Farbe, wobei die höchste Karte gewinnt und der Spieler, der diese Karte gespielt hat, alle Karten auf dem Tisch zu sich nehmen kann. Der Gewinner der Runde muss dann als Erster wieder ausspielen. Kann man die ausgegebene Farbe nicht spielen, weil man keine Karte der verlangten Farbe hat, muss man eine andere Farbe spielen, welche aber gezwungenermassen immer verliert (daher ist es logisch in solch einem Fall eine wertlose Karte zu spielen). NICHT VERGESSEN: Die Trumpfkarten sind immer stärker als alle anderen!

Zumal der Schieber-Jass ein **Teamspiel** ist, muss man auch auf seinen Partner achten und ihm „gute Karten zuspieren“. Alte Jassfüchse kennen viele Tricks, wie man ein Spiel gewinnt. Diese aufzuzählen, würde den Umfang dieser Spielanleitung bei Weitem überschreiten. Als Tipp zum Einstieg gilt aber; Beim Anspiel sollte man in der Regel immer mit der höchsten Trumpfkarte anfangen, damit man die anderen Spieler dazu zwingen kann, ihre Trümpfe zu zeigen.

Der Jass ist genau wie Poker kein reines Glücksspiel. Er bedingt Geschicklichkeit, intellektuelle Fähigkeiten, Vorausdenken, Kombinatorik und ein gutes Gedächtnis. Jeder Jasser sollte sich genau merken, wie viele Trümpfe und Karten bereits gespielt wurden und mit zunehmender Routine kann ein Spieler im Laufe des Spiels sogar abschätzen, welche Karten der Partner oder die Gegenpartei in den Händen hält.

Es gibt also nur eins – üben, üben, üben; **Viel Spass!**