



## Leitartikel: Jassen ist eine Herzensangelegenheit

Text: ANDREA RIESEN

**J**assen - man liebt es und ist bei jeder Gelegenheit dabei oder man konnte sich nie so richtig dafür begeistern. In den meisten Schweizer Haushalten dürften Jasskarten zu finden sein. Wer hat es nicht erlebt im Kindesalter. Die Grossen jassen und die Kleinen üben mit dem Grosi Tschau Sepp oder Bauernkrieg.

Allmählich hat man sich ans Spiel der Grossen herangetastet. Beginnend mit einem einfachen Schieber hat man das Trumpfmachen kennengelernt. Hat die Punkteverteilung beim Trumpf verstehen und auch das Zählen der 157 Punkte gelernt. Mit jedem Durchgang wurde man sicherer und konnte seine Aufmerksamkeit auch noch auf seinen Partner richten. Hat das Anziehen und Verwerfen und das Zählen der gelaufenen Karten gelernt. So hat man sich en passant im Rechnen verbessert, seine Konzentration und Merkfähigkeit geschult, gelernt sich auf einen Partner einzustellen, die Feinmotorik trainiert, weil man doch endlich auch so elegant die Karten mischen wollte, wie die Grossen...

Fühlte man sich in den Grundlagen gefestigt, war es Zeit für die nächsten Schritte. So hat man die Spielvarianten Undeufe, Obeabe, Slalom und Gustav geübt. Die Ent-

scheidung, was machen, wenn man am Anfang war, wurde somit ungemein komplexer. Wie oft hat man die Zuschauer um Rat gefragt, bis man gelernt hatte seine eigenen Entscheidungen zu treffen und das Anfangsblatt richtig einzuschätzen.

Eine Jassrunde ist das verbindende Element an mancher Familienzusammenkunft. Es eint Generationen. Wenn die Grosseltern nicht mehr ums Haus tollen mögen, aber für eine Jassrunde mit den Enkeln immer Zeit finden. Wenn man vom Mann der Cousine eigentlich nicht viel weiss, aber die Liebe zum Jassen teilt. Wenn man mit dem Onkel kaum ein Gespräch geführt hat, aber seinen Jassstil bestens kennt. Jassen verbindet auch im Ausland. Weit weg von der Heimat, trifft man auf andere Schweizer und fühlt sich ihnen schon nur durch die Zugehörigkeit zur gleichen Nation nahe. Umso mehr Nähe entsteht beim gemeinsamen Kartenspiel.

Jassen ist eine Herzensangelegenheit, ist fester Bestandteil der Schweizer Sozialisation, gehört zum Schweizer Kulturgut, macht gute Laune, leistet einen grossen Beitrag zur Geselligkeit und zum Gemeinschaftsgefühl, trainiert das Gedächtnis und ist nie langweilig. Höchste Zeit damit zu beginnen, falls sie der Liebe zum Jassen noch nicht verfallen sind... £

*«Sea amitg, teas quito amblida  
dosta la sed e fe la partida.»*

«Setz Dich Freund, vergiss Deine Sorgen, lösche den Durst und mach einen Jass.»  
(alter Wandspruch im Gasthaus Alte Post im bündnerischen Zillis)

## Die Geschichte des Jassens – ein helvetischer Nationalsport



### Mit den Kreuzrittern nach Europa

**D**as schweizerische Kartenspiel, der Jass, ist schon oft als helvetischer Nationalsport Nummer eins bezeichnet worden. Wenn dabei auch ein ironischer Unterton nicht zu überhören ist, so beweist diese Einstufung doch, wie beliebt und verbreitet der Jass bei uns ist, und wie viele gemütliche Stunden in trautem Kreise damit verbracht werden.

Wie die meisten Spiele kommt auch das Kartenspiel aus dem Orient. Es wurde vor rund 700 Jahren von den heimkehrenden Kreuzrittern nach Europa gebracht, wo man bis zu diesem Zeitpunkt nur Brett- und Würfelspiele kannte. Da man mit den fremdländischen Bildern auf den Karten nicht viel anfangen konnte, entwickelten sich neue Karten, die der europäischen Wesensart näher lagen. Es entstanden französische, deutsche und italienische Karten.

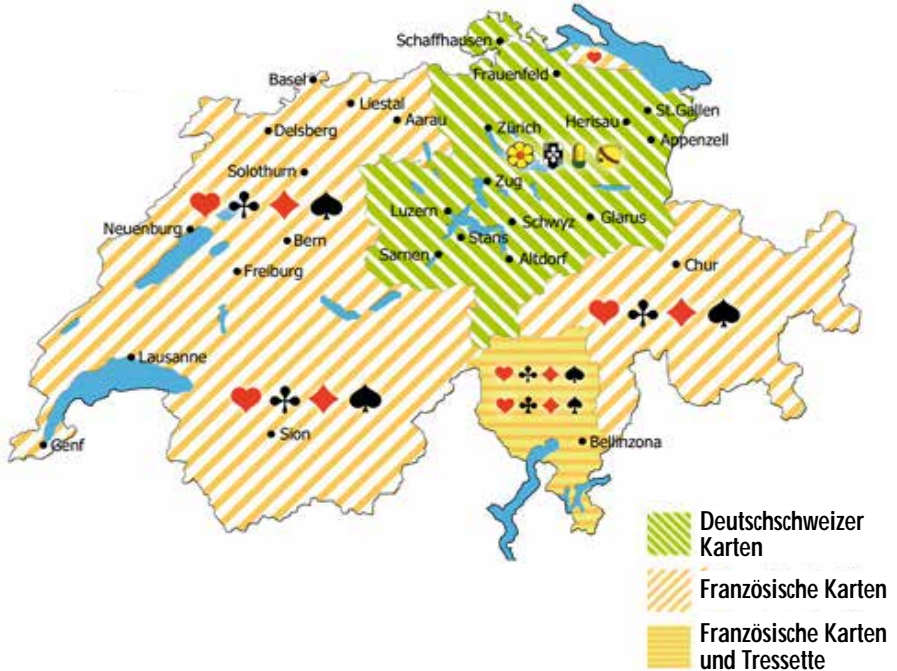
Die ältesten schweizerischen Karten sind im Basler Historischen Museum ausgestellt und datieren aus dem Jahre 1470. Die Kartenbilder bestehen aus Schellen, Schilten, Eicheln und Federn. Mag sein, dass sich schon damals manch einer als gerupftes Huhn fühlte, oder es ging schon so turbulent zu, dass die «Federn» flogen - kurzum,

man sah sie offenbar nicht allzu gerne ständig vor den Augen, und so wurden sie mit der Zeit durch Rosen ersetzt, die angenehmere Gefühle erzeugen mochten.

Geographisch gesehen (vergl. Abbildung nächste Seite) werden die französischen Karten in der Welschschweiz, Solothurn, Basel, Aargau (ohne Freiamt), Graubünden und im Thurgau, dem Bodensee entlang, gespielt. Die deutschen Karten sind in der Innerschweiz, Luzern, Zürich, Zug, Glarus, St. Gallen und dem Rest des Thurgaus gebräuchlich. Dem eifrigen Jassjünger wird empfohlen, schon zu Beginn seiner Karriere sowohl die französischen als auch die deutschen Karten kennenzulernen, umso mehr, weil die Spiele im Aufbau und in der Bewertung sozusagen identisch sind. Beide Spiele setzen sich aus vier Gruppen - auch Farben genannt - zu je neun Karten, total also aus 36 Karten zusammen. Im Kanton Tessin wird, nebst dem französischen Blatt, auch mit den sogenannten »Tressette«-Karten nach eigenen Regeln gespielt. (lb) **£**

**Es entwickelten sich neue Karten, die der europäischen Wesensart näher lagen.**

## Jasskarten: Regionale Unterschiede



### Die Kartenblätter

Grundsätzlich unterscheidet man in der Schweiz zwischen Deutschschweizer und Französischen Kartenblättern. Im Tessin und angrenzenden Italien wird »Tressette« mit entsprechenden Karten gespielt.

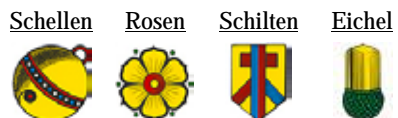
Mit den Deutschschweizer Karten wird auch in Deutschland gespielt. In Osterreich werden verschiedene Jassvarianten mit eigenen Karten gespielt (mit anderen Farben).

Die Blätter bestehen aus 36 Karten. Inzwischen gibt es vom Deutschschweizer Kartenblatt auch Varianten mit 52 Karten (inkl. Joker). £

#### Farben des französischen Blattes



#### Farben Deutschschweizer Blattes



## Jasstypen – eine psychologische Betrachtung

**J**assen erfreut sich in der Schweiz grosser Beliebtheit und wird oft schon im Kindesalter im Kreise der Familie erlernt. Jede Jassrunde kann auch zur Charakteranalyse genutzt werden. Wer kennt sie nicht, die cholerischen, besserwissenden, jammernden Jasskolleginnen und -kollegen. Wir haben eine Typen Analyse der Schweizer Jassbevölkerung ohne Anspruch auf Vollständigkeit gemacht. Die nachfolgende Auflistung ist mit Humor und einem Augenzwinkern zu betrachten. (ar)



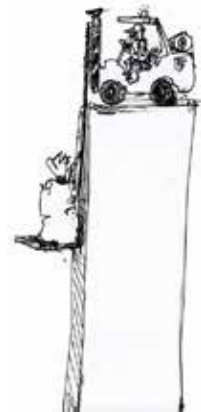
### Der Gelegenheitsjasser

Hier handelt es sich wohl um die grösste Gruppe in der Schweizer Bevölkerung. Es sind die Hobbyjasser, die die Karten nur unregelmässig anlässlich eines Familienfestes, eines WKs, eines Geburtstages... zur Hand nehmen, mit dem Spiel aber dennoch vertraut sind und die gängigsten Praktiken

wie Anziehen oder Verwerfen kennen. Aufgrund der fehlenden Praxis schleicht sich bei ihnen dann aber doch ab und zu der eine oder andere Fehler ein.

### Der tiefstapelnde Amateurjasser

Er gibt an, nur ganz selten oder schon lange nicht mehr dem Kartenspiel gefrönt zu haben und auch mit den Regeln nicht mehr ganz so vertraut zu sein. Schlussendlich spielt er aber sicher, kann sich die Karten wunderbar merken und erteilt sogar Ratschläge an seine Mitspieler.



### Nachdenkliche und zögerliche Gelegenheitsjasser

Er zeichnet sich durch sein wohlüberlegtes Spielverhalten aus, das sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Er scheint für jede Karte vor seinem geistigen Auge eine komplexe statistische Berechnung vorzunehmen, bevor er sie auch nur anfasst, geschweige denn spielt. Für Aussenstehende entsteht gerne einmal der Eindruck, er verwechsle Jassen mit Schach.

### Der vergessliche Gelegenheitsjasser

Er spielt wirklich nicht oft und muss während dem Spiel häufig die gängigen Jassarten nachfragen, zum Beispiel: Was ist Slalom? Auch vergisst er zuweilen während einem laufenden Spiel die Ausgangslage, das

äussert sich dann mit Fragen, »was isch scho wieder Trumpf«. Er trägt damit unweigerlich zu einer unterhaltsamen Jassrunde bei.

## Der nervöse Profijasser

Er zeichnet sich durch einen unzählbaren Ehrgeiz aus, man sieht ihm an, dass er unbedingt gewinnen will. Er wackelt nervös mit den Beinen, spielt mit seinen Händen, da seine Mitspieler immer zu wenig rassig die Karten ausspielen. Wäre er ein Kind, hätte man ihm schon längst Ritalin eingeflösst.

## Der wohlüberlegte und selbstsichere Profijasser



Sie können mit Allen spielen, ertragen eine Niederlage mit Gelassenheit und strahlen in jeder Lage stoische Ruhe aus. Sie wissen um ihr Können und alle Mitspieler wissen es auch. Sie werden gerne um Rat gefragt von den Gelegenheitsjassern, wenn diese in Schieflage geraten.

## Der impulsive Profijasser

Auf den ersten Blick wirkt er ruhig und überlegt, ist aber innerlich auf Sieg eingestellt. Dies zeigt sich vor allem dann, wenn sein Partner einen kostspieligen Fehler macht oder gar einen Match in den Sand setzt. Wird der impulsive Profijasser mit einer solchen Situation konfrontiert, kann es gut sein, dass sein Temperament mit ihm durchgeht und er mit leicht errötetem Kopf den Lärmpegel am Tisch in die Höhe treibt. Sein Verhalten wirkt zuweilen cholerisch,

was noch stärker seine Leidenschaft fürs Jassen zu Tage fördert.

## Der analysierende Profijasser

Er ist ein guter Spieler. Kennt die gängigen Praktiken des Spiels und liebt es die Spielzüge zu kommentieren und analysieren. Nach dem Spiel nimmt er



gerne eine Analyse des Spielverlaufs vor und sucht stetig nach Optimierungsmöglichkeiten. Er vermag zuweilen die Stimmung der Jassrunde mit seinem Hang zur Besserwisseri aufzuheizen.

## Der risikofreudige Profijasser

Er wagt jeweils mit einer dürftigen Ausgangslage eine mutige Ansage, da nur eine Karte zum möglichen Erfolg fehlt. Sein Risiko wird oft belohnt und die eine fehlende Karte fällt in den ersten zwei Stichen und er schreitet erhobenen Hauptes zu einem Match.

## Der Jammerer



Diesen Typ gibt es sowohl unter den Gelegenheitsjassern wie auch bei den Profijassern. Er zeichnet sich aus in der festen

Meinung immer schlechte Karten zu haben. Auch ein errungener Match kann ihn nicht vom Gegenteil überzeugen. Das Wyys ist nie ausreichend und sowieso können nur die Gegner immer »schnuure« während er ständig 3 Gleiche in den Händen hat.

### Der Besserwisser-Jasser

Dieser Jasser meint, die Zukunft zu kennen und weiss (bzw. er meint zu wissen) viel, viel mehr als alle anderen Mitspielenden. Sein Lieblingsspruch lautet »ich hab's ja gewusst« und er lässt Partner und Gegner nicht im Zweifel, dass sie eigentliche unbrauchbare Nieten sind.



dass er im laufenden keinen Bock spielt, sondern schieisst.

### Der zeitgemässe Jasser

Dieser Jasser jasst aus Mangel an Zeit manchmal kurz gehetzt einen 4 Runde-Differenzler oder ein Speedschieber auf 1000 Punkte am Laptop online oder mit seinem Jass-App auf seinem Smartphone.

### Mischformen

Die verschiedenen Jass-Typen treten gerne auch in »Mischformen« auf mit unterschiedlicher Ausprägung der Stärke der Zugehörigkeit zum einen Typ. Solche Jasser können – in äusserst spannenden Kombinationen – eine Dynamik entstehen lassen, die seinesgleichen sucht...

Wir hoffen, sie haben sich und ihre Mitspieler in der einen oder anderen Form erkannt und können entspannt in das nächste Spiel einsteigen. Wir wünschen ihnen kühlen Kopf und Kartenglück bei der nächsten Jassrunde. (ar/lb) £

### Der süchtige Jasser

Von früh bis spät, an sieben Tagen die Woche, während der Arbeit und den Ferien jasst der süchtige Jasser – oder er würde es gerne tun. Er träumt von Stöck und Wyys und antwortet seiner Frau, wenn Sie fragt »kannst Du bitte noch den Abfall raus tragen« mit »gschobe«. Der süchtige Jasser kann auch ab und zu frustriert sein, weil er erkennt, dass seine Sucht seine Jasskompetenz leider nur unwesentlich beeinflusst. Er denkt während dem Jassen dauernd bereits ans nächste Spiel – was dazu führen kann,

---

## *Ass oder As?*

*Beides ist richtig. Zitat (Wikipedia): »Das Ass, nach alter Rechtschreibung As, abgekürzt A, vom altfranzösischen / lateinischen as (eine Einheit), ist ein Kartenwert im französischen Blatt und bei den meisten Kartenspielen die höchste Karte.«*

*Ergänzung: der Kartenwert Ass kommt natürlich auch in den Deutschschweizer Jasskarten vor...*

## Trumpf-As – ein Firmenportrait

**D**ass der Schweizer Nationalsport Jassen nicht nur Zeitvertreib, sondern auch ein respektables Geschäft geworden ist, beweisen die Firmen, die sich mit dem Jassen ein Existenz aufgebaut haben.

Die Trumpf-As AG ist eines dieser Unternehmen. Sie ist einer der wichtigsten Player im Markt. Der nachfolgende Text und Fotos wurden uns vom Geschäftsführer des Unternehmens, Fabian Cadonau zur Verfügung gestellt.

# Trumpf-As

JASSREISEN • VERLAG • EVENTS

Text: FABIAN CADONAU

Trumpf-As, gegründet im Jahr 1981, organisiert seit über 30 Jahren Jass-Meisterschaften. Vor genau 10 Jahren wurde die ganze Organisation komplett neu konzipiert.

Heute ist Trumpf-As eine Firma mit einer soliden Haltung, die, nebst der Organisation von Jass-Meisterschaften, diverse Dienstleistungen und Produkte aus der Welt des Jassens anbietet.


### Organisation von Meisterschaften


Trumpf-As ist der einzige Anbieter einer Meisterschaft, die Finalisten aus verschiedenen Kantonen der Schweiz generiert. Diese werden aus 3 Disziplinen qualifiziert, nämlich aus dem Schieber mit zugelostem Partner (Einzelschieber), dem Partnerschieber und auch dem Coiffeur-Partnerschieber.


Pro Meisterschaft finden verschiedene Jassstage statt. Der Spieleinsatz beträgt CHF 25.00 pro Mal. Ein Teil des Einsatzes wird den Gewinnern ausbezahlt, ein anderer Teil fliesst in den Final-Pot. Während der Meisterschaft wird je eine separate Rangliste für Spiele mit deutschen und französischen Karten geführt. Für eine Final-Qualifikation werden sieben selbst erspielte Tagesresultate vorausgesetzt. Basierend auf der Schluss-Rangliste aller Qualifikations-Spiele, erhalten 75% aller qualifizierten Teilnehmer eine Einladung für die finalen Spiele.


### Jasstage: Spielmodus und Reglement

An jedem Jasstag wird nach folgendem Jassreglement gespielt:


 bei jedem Spiel kann frei zwischen Trumpf, Oben oder Unten gewählt werden

 alle Spielvarianten werden einfach gezählt

 Wys und Stöck werden nicht gezählt

 Eine Passe beinhaltet in der Regel 12 Spiele


 pro Qualifikationsrunde werden in der Regel vier Passen gespielt


 alle vier Passen-Resultate werden in die Wertung aufgenommen

 Es gibt keine Streichresultate.

Beim Coiffeur-Partnerschieber (CP) gelangt der Partner-Jass zur Anwendung, d.h:


 die beiden Partner spielen während der ganzen Meisterschaft zusammen

 jede Passe wird gegen ein anderes Paar ausgetragen

 gespielt werden drei Passen à zehn Spiele und jedes Paar hat dabei jede Variante einmal zu wählen. Im Total ergeben sich so zwanzig Spiele pro Passe, wobei alle Passen (ohne Streichpassen) gewertet werden.

## Finale: Spielmodus und Reglement

Beim Finale wird nach folgendem Spielmodus gespielt:

 Einzelschieber und Partnerschieber – gespielt und gewertet werden je 6 Passen à 12 Spiele

 Coiffeur-Partnerschieber – gespielt und gewertet werden fünf Passen à 20 Spiele

Das Final findet jeweils in Rotkreuz im November statt.



... Nachwuchsförderung: früh übt sich!

## Einziges Jasszeitschrift weltweit

Trumpf-As publiziert weltweit die einzige Jass-Zeitschrift. 6 Mal jährlich erscheint das beliebte, farbige Blatt. Es informiert über Regelungen und gibt Antworten auf Jass-Fragen. Dazu findet man im Jass-Kalender gleichzeitig die Angaben wann und wo Jasstage stattfinden.

## Nachwuchsförderung

Auch setzt sich Trumpf-As sehr stark für die Nachwuchsförderung ein. Dies ist ein grosses Anliegen, damit dieser sehr schöne Sport in der Schweiz lange noch erhalten bleibt. Leider sind zur Zeit die von Trumpf-As organisierten Schüler-Jassevents ausgesetzt – neue Sponsoren sind gesucht.



## Internetshop

Trumpf-As bietet eine umfangreiche Palette an Jass-Artikeln an. Diese können über einen Internetshop ([www.trumpf-as.ch](http://www.trumpf-as.ch)) eingesehen und bestellt werden. Somit kann sich jeder mit Jass-Utensilien eindecken, gerade wie es beliebt. Besonders auf die Weihnachtszeit sind immer wieder solche Artikel gefragt und machen dem Beschenkten viel Freude.



»Das Kartenspiel begleitet die Menschen in aller Welt schon seit Hunderten von Jahren. Wohl wissend, dass in geselliger Runde mit Spass, Spannung und Strategie eine mitunter sehr unterhaltsame Zeit verbracht werden kann.« mit diesen Worten und Bild werden Besucher des Shops empfangen.

## Jassreisen

Sehr beliebt sind auch die von Trumpf-As organisierten Jass-Reisen im In- und Ausland. Gleichzeitig ist dies auch das Kerngeschäft der Firma. Trumpf-As bietet solche Reisen für Jung und Alt an. Ein Tipp für Interessierte: die Reisen sind in der Regel sehr gut besetzt – eine frühzeitige Planung ist empfehlenswert.



Der einzige Jass-Bus der Schweiz.

## Unterstützt die Jugend!

Dass sich Trumpf-As die Nachwuchsförderung auf die Fahne geschrieben hat, ist bemerkenswert. Das Magazin Spielfinfo und der SDSK bedauern sehr, dass die Schüler Jassevents wegen mangelnden Sponsoren ausgesetzt werden mussten.

»Da werden Millionen in verschiedenste Werbekanäle hineingebuttert – warum nicht einen kleinen Bruchteil davon in die Förderung unserer Jugend und in die Verbreitung unseres Nationalsports?«

JEKAMI (jeder kann mitmachen) und vor allem mit Herz ist das Motto. Die Reise soll den Teilnehmern eine gemütliche Atmosphäre bieten und so für unterhaltsame Stunden sorgen. Also jeder der Freude am Jassen hat, ist willkommen. Viele Leute die alleine sind, können hier einen Anschluss bei einem sehr schönen Hobby finden.

Eine Übersicht mit detaillierten Informationen findet man auf der Homepage von Trumpf-As. [E](http://www.trumpf-as.ch)

## Fabian Cadonau

Fabian Cadonau ist 53-jährig und in Flims zu Hause. Er ist hauptberuflich seit über 10 Jahren in seiner Firma Trumpf-As tätig.

Er ist leidenschaftlicher Jasser, besonders liebt er den Coiffeur Jass. Von seinem Vater wurde er schon als 6-jähriger in dieses tolle Spiel eingeführt.

[www.trumpf-as.ch](http://www.trumpf-as.ch) / [info@trumpf-as.ch](mailto:info@trumpf-as.ch)

## Wettbewerb: Herausforderung für kreative Köpfe



Der Wettbewerb dieser Ausgabe ist eine Herausforderung für kreative Köpfe mit besonders ruhigen Händen.

**B**au ein möglichst hohes, möglichst schönes, möglichst originelles Kartenhaus, fotografiere es und lass uns das Bild zukommen.

Das schönste Sujet wird von der Redaktion gekrönt. Auf den Sieger wartet ein toller

Preis – einen Jass-Teppich und ein besonders schönes Jasskarten-Set, gesponsert von Trumpf-As.

Das Siegerfoto wird in der nächsten Ausgabe des Spielinfo publiziert.

**Einsendeschluss: 30. April 2015.**

Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt und erhält den Preis direkt zugesandt. Mitglieder der Redaktion Spielinfo dürfen nicht am Wettbewerb teilnehmen. Es wird keine Korrespondenz geführt. Die Teilnahme ist kostenlos und durch jeden Leser/jede Leserin möglich (auch wenn man nicht Abonnent ist).

## Aufgeschnappt: Gedanken-SPIEL

**A**ls ich die Mitte der Dreissig erreicht hatte, heiratete ich eine Witwe, die etwas älter war als ich und die bereits eine erwachsene Tochter hatte. Mein Vater, seit einigen Jahren Witwer, verliebte sich in meine Stieftochter und heiratete Sie wenig später. Ich war etwas verblüfft, als ich mir klar darüber wurde, dass mein Vater nun mein Schwiegersohn geworden war und meine Stieftochter jetzt auch meine Mutter war, denn Sie war ja die Frau meines Vaters.

Einige Zeit später bekam meine Frau einen Sohn, der gleichzeitig Schwager meines Vaters wurde, denn er war ja der Bruder seiner Frau. Ich erschrak bei dem Gedanken, dass er nicht nur mein Sohn, sondern auch mein Onkel war, denn er war ja der Bruder meiner Schwiegermutter, also der Frau

meines Vaters, die Tochter meiner Frau war.

Bald darauf bekam meine Schwiegermutter, also die Frau meines Vaters, die übrigens nicht nur meine Stiefmutter war, sondern zugleich auch meine Stieftochter, ebenfalls einen Sohn, der dadurch zu meinem Bruder wurde, er war nämlich der Sohn meines Vaters, gleichzeitig aber auch mein Enkelkind, denn er war ja der Sohn der Tochter meiner Frau. Meine Frau wurde dadurch meine Grossmutter, denn Sie war ja meines Bruders Grossmutter. Ich bin also nicht nur der Mann meiner Frau, sondern auch Ihr Enkel, denn ich bin ja der Bruder des Sohnes Ihrer Tochter. Da aber bekanntlich der Mann der Grossmutter Grossvater heisst, tja...bin ich nun also mein eigener Grossvater!

*Denk ans 5. Gebot - schlag Deine Zeit nicht tot.*

(Erich Kästner)

## Jasskarten und –sujets: nicht nur zum Jassen gut

**J**eder weiss, dass Jasskarten nicht nur fürs Jassen gebraucht werden können. Sie sind – in verschiedensten Situationen – auch für anderes zu gebrauchen. Auch gab es Zeiten, wo Jasskarten zum Beispiel gleich besteuert wurden wie Dokumente und Drucksachen. Jasskarten können für verschiedenste Situationen durchaus nützlich sein. In der Folge ein paar etwas unkonventionelle Betrachtungen und Anwendungsbereiche.

### Jassterminologie im Alltag

Jassen ist derart in unserer Gesellschaft verankert, dass z.B. in der Deutschschweiz Jass-Begriffe auch in ganz anderen Zusammenhängen benutzt werden. Wir verzichten hier allerdings auf eine etymologische Untersuchung. Hier ein paar Münsterchen – mit einem Augenzwinkern:

**Bock:** z.B. »ich han en Bockgschosse« entspricht so etwa »ich hab Scheisse gebaut«.

**Gschobe:** z.B. anstatt »Du bist dran« heisst es oft lapidar »gschobe« oder wird anstelle von »dito« oder »gleichfalls« gebraucht. Auch ein ideales Wort für wortkarge Menschen...

**Ass:** Tja, wer ist es nicht gerne (und hat es nicht gerne)? Wer mit Ass tituiert wird, muss für irgendwas besser sein als der Durchschnitt.

**Trumpf:** Jetzt spricht der Deutsche Duden, er definiert das Wort wie folgt: »entscheidendes Argument oder Mittel, das jemand einsetzt, um sich einen Vorteil zu verschaffen, um etwas anderes oder andere zu übertreffen«. Alles klar?

und noch mit Sicherheit viele mehr...

### Spielkartensujets auf Briefmarken

Auch Briefmarken bleiben vor Jasskarten nicht verschont... Schon im 19. Jahrhundert gab es in den USA Briefmarken mit Kartensujets. Auch in Ländern wie Holland und Deutschland waren entsprechende Briefmarken im Umlauf. Die – moderne – Schweizer Variante lässt sogar die Gestaltung einer eigenen Jass-Briefmarke zu.



## Kartentricks

Darüber könnte man eine Sonderausgabe unseres Magazins herausgeben. Eine fantastische, vielfältige, magische und faszinierende Welt. Unzählige und unheimlich talentierte Kartenzauberer, Magier und Virtuosen verzaubern die ganze Welt.

Völkerverbindende Magie? Man kann davon ausgehen, dass Kartentricks auch zu den grossartigen und wunderbaren Aktivitäten gehören, die – völlig wertefrei – über alle Ethnien, Religionen, Geschlechtern oder Altersgruppen hinweg Arme und Reiche, Grosse und Kleine gleichermaßen verzaubern.

## Es wird mit (ungezinkten) Karten auch »beschissen«

Je nach Betrachtungsweise können auch die »Karten-Magier« angesehen werden, die mit vorgeblich mitspielenden Komplizen aus einer Mischung von Fingerfertigkeit und Ablenkung ahnungslose Bürgern (in der Regel auf öffentlichen Plätzen) die Kröten aus der Tasche ziehen (gleiches gilt auch für die berühmten Streichholzschachtel-Tricks, die durch die gleichen Brüder praktiziert werden).

## Gezinkte Karten – das Ass im Ärmel

Nicht zu verwechseln mit Kartentricks: es wird mit Karten gerne und oft falsch gespielt. Obwohl, nebst den berühmten gezinkten Karten, durchaus die gleichen Techniken wie bei Tricks zur Anwendung kommen, können die Absichten nicht gegensätzlicher sein: wo der Magier sein Publikum verzaubert, erstarrt der Beschissene vor Ärger, wenn er merkt, dass sein Geldbeutel infolge Kartenfalschspiels, also durch Betrug erleichtert wurde.

Gezinkte Karten gibt es schon lange. Wo früher der Betrüger die Karten selbst mani-

pulierte, sind heute verschiedenste Varianten von gezinkten Karten über einschlägige Internet-Shops erhältlich. Natürlich kennt man das Mauschneln mit Karten vor allem aus einschlägigen Poker-Geschichten und wer hätte nicht gerne in der einen oder anderen Situation gerne sein »As im Ärmel« hervorgezaubert (das kann man auch ohne gezinkte Karten...).

## Türöffner

Obwohl heute selten, war es nicht unüblich, früher einfache Türen mit Schnappschloss mit einem flachen Gegenstand zu öffnen – zum Beispiel eben mit Spielkarten, die später durch Kreditkarten abgelöst wurden.

## Jass-Karten zum Spielen – ohne zu Jassen?!



Wer kennt es nicht, das Kartenspiel »Rambo Samba« aus dem Hause »Akademie für Spiel und

Kommunikation« in Brienz.

Obwohl man damit selbstverständlich auch Jassen kann, ist das Spielspektrum um ein vielfaches grösser. Die auf den Karten abgedruckten zusätzlichen Informationen machen aus dem Kartenset ein Multitalent (siehe auch »Page française«, wo wir in einer Serie alle Spiele publizieren, die auf dem Rambo Samba zu finden sind.)

Abgesehen vom eigentlichen Jassen und seinen Varianten sind Jasskarten für verschiedenste Gruppenspiele als Hilfsmittel durchaus nützlich, wenn es zum Beispiel um Gruppeneinteilungen (z.B. alle mit der gleichen Farbe bilden eine Gruppe), Ausmarchungen (wer die höchste Karte hat...), Kennenlernspiele (alle Könige finden sich und erzählen...) oder andere interaktive Spiele geht. (lb) £

## Jasskartenwerfen – oder Jasskartenschiessen?

Unter Kartenwerfen versteht man das schnelle Schleudern normaler Spielkarten mittels Handgelenkbewegungen. Die Karten entwickeln dabei eine für ihre Masse beachtliche kinetische



Energie. Auf der obenstehenden Abbildung wurden die Karten nicht einfach reinge-steckt, sondern blieben durch die Wucht des Wurfes stecken.

### Geschichte

In der westlichen Welt war das Kartenwerfen anfangs nur ein Trick von vielen Magiern, um das Publikum mit besonderen Würfen zu beeindrucken; z.B. durch gebogene Karten, die richtig geworfen, wieder zu ihrem Werfer zurückkommen.

Ricky Jay jedoch perfektionierte die Kunst des Kartenwerfens und beeindruckte viele Menschen durch die schiere Wucht, die seine geworfenen Spielkarten erreichten. So kann er z.B. ganze Gurken durch einen Kartenwurf durchschneiden, Karten viele Meter weit und auch mehrere Karten gleichzeitig werfen.

Er schrieb nach jahrelangem Training das Buch »Cards as Weapons«, das heute nicht mehr gedruckt wird und einen hohen Sammlerwert hat.

### Ricky Jay

Geboren 1948 in Brooklyn New York. Ricky Jay gilt als ein erfahrener und geschickter Zauberkünstler auf den Gebieten der Kartenkunst, des Falschspiels, des Kartenwerfens, der Closeup- und der Mentalmagie. Ausserdem arbeitet er als Berater und als Schauspieler. Als Schauspieler wird er häufig in Filmen besetzt, die mit Trickbetrug oder Zauberei zu tun haben. Eine seiner bekanntesten Rollen war die des Handlangers *Henry Gupta* im Bond-Blockbuster »Tomorrow Never Dies« (Der Morgen stirbt nie).

Jay hielt lange Zeit den im Guinness-Buch der Rekorde aufgeführten Weltrekord im Kartenwerfen.

### Kartenwerfen im Kommerzfernsehen

Sogar die Produzenten der Sendung »Mythbusters« (die »Wissensjäger«; US-amerikanische Dokumentarserie des Fernsehsenders Discovery Channel, die sich mit der Nachstellung und Überprüfung von »urbanen Mythen« befasst) haben darüber einen unterhaltsamen Beitrag gesendet.

Karten wurden auch in der aktuell populären deutschen Livesendung des Privatsenders RTL »Schlag den Raab« geworfen sowie in diversen (lokalen) Wettbewerben landauf-landab. Auf Youtube sind natürlich eine Vielzahl mehr oder weniger lustige »Kartenwerffilmli« zu sehen.

### Technik

Es gibt viele verschiedene Techniken, die Karten zu werfen, aber die am einfachsten

zu erlernenden sind die Herrmann- und die Thurston-Methode.

## Herrmann-Methode

Bei der Herrmann-Methode hält man mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger eine Spielkarte so, dass eine Ecke der Karte den Zeigefinger berührt und der Daumen die Karte stabilisiert. Dann spannt man so weit wie möglich das Handgelenk zurück und bewegt das Handgelenk dann ruckartig in die Ausgangslage zurück.



## Thurston-Methode

Die Thurston-Methode nutzt einen anderen Griff zum Werfen von Spielkarten: Die Spielkarte wird mit der kürzeren Seite zwischen Zeige- und Mittelfinger festgehalten. Dadurch kann man die Karte mehr drehen als bei der Herrmann-Methode und somit einen grösseren Schwung erzeugen.



Also aufgepasst und Vorsicht: noch braucht es keinen Waffenschein beim Kartenwerfen... (Ib) £

## Spielinfo Wissen: Stempelsteuer auf Spielkarten

Im Jahr 1624 wurde in den Niederlanden eine Steuer auf Dokumente und Drucksachen, also auch Spielkarten, eingeführt. Wilhelm III. von Oranien übernahm diese Idee, als er König von England, Irland und Schottland wurde. Er führte die »stamp duty« (Stempelabgabe) zur Finanzierung seines Kriegs mit Frankreich ein. Ursprünglich als temporäre Massnahme gedacht, wurde die gewinnbringende Abgabe beibehalten und von einer eigenen Behörde verwaltet, die später in der Steuerbehörde aufging. Ab 1712 ging man dazu über, das Pik-Ass in einem Kartenspiel von Hand zu stempeln, um nachzuweisen, dass die Abgabe entrichtet worden war. Von 1765 an

wurde das Pik-Ass von der Behörde gedruckt. Manipulationen oder Fälschungen der Karte konnten empfindliche Strafen nach sich ziehen. Ab 1862 verzichtete man auf die Steuermarke im Spiel selbst und ging zur Verwendung von Banderolen für das verpackte Kartendeck über. Die Hersteller behielten die aufwändige Gestaltung des Pik-Ass allerdings bei, anstatt des Steuernachweises verbanden sie jetzt die Eigenwerbung mit der Karte.

Die Schweizer Kantone hatten schon damals eigene Steuerregelungen, und einige von ihnen kannten Steuern für Spielkarten und benutzten dafür Steuerstempel (vergl. Abbildung). (Ib) £



Steuerstempel Kanton St. Gallen, vermutlich im Gebrauch zwischen 1852 und 1934 (zumindest ab Beginn des 20. Jahrhunderts).

Der Text ist »CANTON ST GALLEN« und »KARTENSPIEL-STEMPEL«. Der Wert ist »10 Ct« (10 Centimes). Der Stempel kam für die meisten Kartenspiele (ab 30 Karten) zum Einsatz.

Spezielle Steuerstempel für Spielkarten gab es in einer grossen Vielzahl weltweit über alle Kontinente hinweg, werden jedoch heute nur noch in einigen Ländern gebraucht.

Der im englischen Sprachraum benutzte Begriff »stamp duty« oder die bei uns benutzte Bezeichnung »Stempelsteuer« finden ihren Ursprung ebenfalls aus der Zeit, wo ein Teil der Steuern mit einem echten Stempel erhoben bzw. bestätigt wurden.

## Erlebnisbericht: Jasswochen mit Turnieren und Freizeitgestaltung

Die leidenschaftliche Jassreisen Teilnehmerin *Margrit Gfeller* war so freundlich uns ein paar Worte von ihren Erlebnissen zu berichten.



Jasswochen sind abwechslungsreich und bieten Gelegenheit, gleich gesinnte Leute kennen zu lernen. Sie eignen sich ebenso für Alleinstehende/Alleinreisende wie für Ehepaare.

Wer glaubt, in den Jassferien werde immer nur gejasst, der irrt. Täglich werden Wanderungen, Ausflüge oder Besichtigungen organisiert, wobei auf alle Teilnehmer Rücksicht genommen wird. Bei Ferien in der Schweiz ist immer der Trumpf-AS eigene Jassbus dabei und je nach Ziel werden

die Nichtwanderer damit hin- und zurückgefahren. Alle vorgeschlagenen Aktivitäten sind fakultativ und jeder Teilnehmer kann die Tage nach seinen eigenen Wünschen gestalten. In Hotels mit Wellness-Anlagen wird auch mal ein freier Tag eingelegt, um diese Angebote zu nutzen und zu geniessen. Abends wird dann selbstverständlich gejasst. Während einer Woche finden fünf Jassturniere statt. Die einzelnen Jassrunden werden jeweils vor und nach dem Nachtesen gespielt. Es wird der Schieber mit zugestem Partner/Partnerin gespielt, so dass man auch die anderen Teilnehmer kennen lernt. Wer noch Lust hat, jasst fröhlich weiter, oft bis gegen Mitternacht.

Die Jasswochenenden werden ähnlich gestaltet, nur dass sie kürzer sind und somit weniger Ausflüge und weniger Jassturniere möglich sind.

Die Tage vergehen im Nu und viele freuen sich schon auf eine nächste Jassreise.«

INSERAT

# Trumpf-As

JASSREISEN • VERLAG • EVENTS



### Jass- und Wanderreisen

Ferienkatalog Gratis unter:  
Tel. 081 322 81 74 oder [info@trumpf-as.ch](mailto:info@trumpf-as.ch)

Trumpf-As

### Jass-Zeitschrift

Probe-Abo:  
Tel. 081 322 81 74 oder [info@trumpf-as.ch](mailto:info@trumpf-as.ch)

[www.trumpf-as.ch](http://www.trumpf-as.ch)

## Jassvarianten

**N**atürlich wird in der Schweiz nicht nur der Schieber oder Differenzler gespielt. Unzählige Varianten

können mit den klassischen Jasskarten gespielt werden. In der Folge eine Auswahl – ohne Anspruch auf Vollständigkeit. (Ib)

### Bieter (in Vorarlberg: Steigerer)

Spielvariante für 3 oder 5 Spieler. Man spielt in Teams (1 gegen 2 oder 2 gegen 3). In der Anfangsphase wird einem Spieler durch Bieten der höchsten Punktzahl erlaubt, eine Karte zu wünschen. Der Spieler, der diese Karte besitzt, wird zu seinem Partner. Diese Spieler bilden das Zweier-Team. Bevorteilt wird das Zweier-Team vor allem dadurch, dass es für den Sieg nur ihre anfangs gebotene Punktzahl, das Dreier-Team jedoch stets 1000 Punkte erreichen muss. Diese Variante kommt dem Skat am nächsten.

### Butzer (auch: Handjass oder Schläger)



Jass für drei Personen. Jeder spielt alleine. Das Austeilen läuft gleich wie beim Königjass (siehe nachfolgend). Es gibt auch wieder den Stock mit den gleichen Regeln. Beim Butzer wird allerdings immer nur eine Runde gespielt, wobei jeder Spieler mindestens 21 oder 26 Punkte (je nach Abmachung) erreichen muss. Wenn er dies schafft kriegt er einen Strich, wenn nicht einen Händöpfel. Man kann aber auch gar

nicht mitmachen und bleibt beim vorherigen Punktestand (allerdings kann man nicht mehr aussetzen wenn man den Sechser tauscht oder an den Stock gegangen ist). Es werden immer so viele Punkte verteilt, wie Spieler mitmachen (es sei denn, zwei Spieler steigen aus, dann ist die Runde ungültig). Wenn also von drei Spielern nur einer die nötigen Punkte erreicht, erhält er drei Striche, erreicht einer sie nicht, erhält einer zwei Striche etc. Jeder Händöpfel bedeutet einen Strich Abzug.

### Chratze

Jass für 2-7 Personen, bei dem mit je 4 Karten pro Spieler um einen Pot gespielt wird, wobei ein Chratzender zwei Stiche erzielen muss sowie die Mitkommenden je einen Stich.

### Coiffeur (v. »Quoi faire«)



Mischung zwischen Jass und Yatzy und Poker für mindestens 2 Zweier-teams. Es geht dabei darum, alle Spielarten in einer Liste pro Team einmal zu spielen, wobei die erreichten Punkte dann bei der Gruppe, welche die Spielart bestimmt hat, gezählt werden.

### Differenzler

Nach Betrachtung der Karten muss ein Betrag angesagt werden, der dann möglichst genau erreicht werden muss. In der populären Sendung Samschtig-Jass des Schweizer Fernsehens wird diese Spielvariante gespielt. (FORTSETZUNG SEITE 28)



## Guggitaler

Schweizerische Jassvariante für 3 bis 5 Spieler. Ziel ist es, möglichst wenige Punkte zu kassieren. Es wird ohne Trumpf gespielt. Das Spiel besteht aus mehreren Durchgängen, wobei jeder Durchgang an-



dere Regeln hat: Im ersten Durchgang zählt jede Rose 5 Punkte, im zweiten jeder Stich 10, im dritten jeder Ober 20, im vierten der Rosen-König 45 und im fünften alles zusammen. In den Durchgängen 1, 4 und 5 darf als erste Karte keine Rose gespielt werden, solange man noch andere Karten in der Hand hält. Im sechsten Durchgang wird ein Domino (ähnlich zu Elfer Raus) gespielt, das die gesamte Punkteverteilung noch einmal umkehren kann. Die Punkteverteilung beim Domino richtet sich nach den aktuellen Punkteständen. Bei 5 Mitspielern muss eine Karte (üblicherweise ein 6er) weggelassen werden.

## Klammern

Spielvariante für 2-4 Spieler. Das Spiel läuft wie beim Darts bis 301, 501 oder 1001.

Ein Ziel ist es, als erstes über die Grenze zu kommen. Zusätzlich muss der Angriﬀspieler, der den Trumpf wählt, mehr Punkte holen als seine Gegner. Ansonsten werden die Punkte den Gegnern zu geschrieben.

## Königsjass

Jass für drei Personen. Jede Partei erhält 3 mal 3 Karten, die restlichen 9 gehen in den Stock. Die oberste gibt den Trumpf an. Mit dem Sechser der Trumpffarbe kann man die oberste Karte aus dem Stock nehmen und

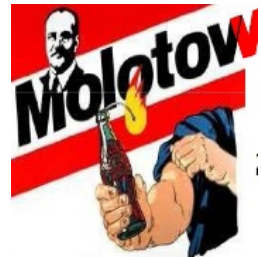
dafür den Sechser hinlegen. Darüber hinaus können alle Spieler der Reihe nach entscheiden ob sie an den Stock wollen. Wenn man den Stock will legt man seine Karten hin und bekommt dafür den Stock. Der Spieler mit dem Sechser kann zu diesem Zeitpunkt aber immer noch tauschen. Dann beginnt das Spiel. Jeder Spieler spielt alleine und im Allgemeinen auf 1000 oder 1500 Punkte, was natürlich je nach Situation auch anders abgemacht werden kann.



## Molotow

Molotow ist eine Jassart für 3-6 Spieler. Der Trumpf wird (in der 1. oder 2. Runde) durch die Farbe bestimmt, welche von demjenigen gespielt wird, welcher als Erster nicht mehr angeben (d.h. eine Karte derselben Farbe wie die erste gespielte Karte dieser Runde) kann.

Das Ziel des Molotow-Jass ist es, möglichst wenig Punkte zu machen. Eine zusätzliche Schwierigkeit, um möglichst wenig Punkte zu erreichen, stellt der so genannte Tischweis dar. Liegt am Ende der Runde ein Weis auf dem Tisch, so werden demjenigen, der sticht die Punkte gutgeschrieben. Als zusätzliche Regel kann vereinbart werden, dass die Spieler ihre Sitzplätze nach jeder Runde anhand der bisher erreichten Punkte wechseln müssen. Vor allem in kleineren oder öffentlichen Räumen (Zugabteile, Cafés etc.) kann dies einerseits für Aufmerksamkeit bei anderen Personen, andererseits zur Auflockerung des Spieles sorgen.



## Nasa-Jass

Eine Jassart für 4 Spieler. Der Grundgedanke dieser Jassart ist, dass der Jass schwieriger und zugleich interessanter gemacht werden soll, indem man Quiz-Elemente einbaut.

Neben dem eigentlichen Schieberjass müssen die Spieler Quizfragen beantworten und zwar wie folgt: Der Spieler, der die erste Hand spielt, stellt eine Quizfrage aus dem Bereich des Allgemeinwissens, die dann reihum geht. Wenn ein Gegenspieler die Antwort weiss, bekommt er 20 Punkte, wenn der Mitspieler die Antwort weiss, bekommt er 40 Punkte, wenn niemand die Antwort weiss, gibt es 10 Strafpunkte für den Fragesteller bzw. 10 Punkte für die Gegnermannschaft.

Der Name dieser Jassart bezieht sich auf die Tatsache, dass wie bei Piloten von Nasa-Raumschiffen mehrere Aufgaben gleichzeitig ausgeführt werden müssen. Die relativ neue Jassart wurde in Studentenkreisen entwickelt und kann modifiziert werden, indem beispielsweise bei jeder »Hand« eine Frage zu stellen ist oder indem Fragen nur aus einzelnen Gebieten stammen können. Umgangssprachlich wird diese Variante in der Schweiz und vor allem im Kanton Bern »Nase« genannt.

## Oh Shit

Für 4 Spieler, jeder gegen jeden. Es werden 9 Runden gespielt, die erste mit allen 36 Karten, bei den weiteren werden je 4 **blind(!)** entfernt; d.h. jeder Spieler erhält Runde für Runde eine Karte weniger, in der letzten Runde also jeder nur eine. (Um Gedächtniskünstlern das Leben etwas schwerer zu machen, kann man auch immer alle 36 Karten mischen und dann 4, 8, 12, etc. entfernen.)

Vorab wird 9x Trumpf (inkl. Obenabe und Undenufe) ausgelost (durch Abheben), wo-

bei nicht 2x derselbe Trumpf hintereinander vorkommen darf.

Vor dem ersten Ausspielen sagt jeder an, wie viele Stiche er sich zu machen zutraut. Die Summe der angesagten Stiche darf dabei nicht mit der Anzahl der sich noch im Spiel befindlichen Karten übereinstimmen! Manchmal werden mehr Stiche angesagt als Karten im Spiel sind, manchmal weniger. Der Austeiler (vor dem ersten Durchgang ausgelost, dann im Gegenuhrzeigersinn weiter) bietet zuletzt und hat u.U. Nachteile: Es kann sein, dass er in der letz-



ten Runde mit dem Bauern in der Hand 0 Stiche ansagen muss...! Der Erstansager spielt aus, es gelten Jassregeln: Farbe oder Trumpf.

Der Name (auch in allen Schweizer Mundarten (der gebräuchlichste: *Gopfertaminomal-Jass*)) stammt vom Ausruf beim ersten überzähligen oder fehlendem Stich. Der Spieler kann dann nur noch versuchen, seinen Mitspielern ihre angesagten Stiche zu vermiesen.

Punkteverteilung: Pro Runde Anzahl der richtig vorausgesagten Stiche (evtl. plus 10 Bonuspunkte).

Taktik: Es kann sein, dass sich Spieler in einer Runde gegenseitig helfen müssen/wollen, aber mindestens einer liegt immer falsch.

## Palette-Jass

Spielvariante für 4 Spieler (Variante für 5 Spieler, siehe Jassreglement Puur-Näll-As). Jeder bietet der Reihe nach anhand seiner erhaltenen Karten. Der Meistbietende übernimmt und eröffnet das Spiel. Er kann eine Karte verlangen. Der Spieler mit der verlangten Karte ist mit dem Meistbietenden zusammen, darf dies aber nicht zeigen. Entsprechend behält er die verlangte Karte, so dass erst beim Ausspielen dieser Karte klar wird, wer zusammen ist.

Jedes Spiel ist für sich abgeschlossen und bringt ein Resultat für die Jasstafel. Der Spielübernehmer erhält folgende Schreibpunkte: 110-119 = 2, 120-129 = 4, 130-139 = 6, 140-149 = 8, 150-157 = 10. Matsch mit Partner = 12, Matsch allein = 20 Punkte. Der Partner des Spielübernehmers erhält die Hälfte der Schreibpunkte. Wird das Ziel vom Spielübernehmer verpasst, werden die entsprechenden Minuspunkte notiert. Nach 2 Umgängen (jeder verteilt das Spiel 2 Mal) wird aufgrund der kleinsten Totalpunktzahl der Verlierer festgestellt. - Tipps, Strategien und 65 weitere Jassarten siehe Jassreglement Puur-Näll-As von AGM AGMüller.

## Ramsen



Eine Jassart die in den Altjahrwochen primär im Oberbaselbiet (Einsatz: Schüfeli oder Salami) aber auch im Emmental, Oberaargau und im Deutschfreiburgischen Sennesebezirk (Einsatz: Würste) gespielt wird.

## Sechser-Schieber

Eine Jassart für 6 (oder 8) Spieler in 2 Gruppen zu je 3 Spielern. Gespielt wird mit 2

Kartenspielen, jeder Spieler bekommt 12 Karten. Im Grundsatz funktioniert das Spiel gleich wie der normale Schieber. Bei zwei gleichen Karten sticht jeweils diejenige, die später ausgespielt wurde. Es kann dreimal geschoben werden.

## Sechser – »Schläpf«

Ein ganz normaler Jass, nur dass man nicht mit neun sondern mit sechs Karten spielt.

## Schellenjass

Eine Jassart für 2 bis 4 Spieler.

Ziel ist es, keine oder möglichst wenig Schellenkarten zu kassieren oder aber alle neun Schellen



zu erobern. Gelingt es einem Spieler, sämtliche neun Schellenkarten einzukassieren, das heisst, den «Turi» zu machen, so erhält er eine Gutschrift von drei Strichen auf der Tafel die übrigen drei Partner gehen leer aus. Dabei wird ohne Trumpf gespielt und eine Schellenkarte darf nur geworfen werden, wenn die ausgespielte Farbe nicht mehr angegeben werden kann. Wird der 'Schellenjass' mit französischen Karten gespielt wird Herz als relevante Farbe gewählt, das Spiel heisst dann sinngemäss Herzjass.

## Schmaus

Eine Jassart für 2 Spieler. Pro Spielrunde werden jedem der beiden Spieler 9 Karten ausgeteilt, die restlichen 18 bilden den Stapel. Die Unterste Karte des Stapels zeigt die Trumpffarbe an. Diese Karte kann bis zur 9. Runde gegen die »Trumpf Sechs« ausgetauscht (geraubt) werden.

Beginn: Der Beginnende spielt eine Karte nach Wahl, jedoch keinen Trumpf. Wer den

jeweiligen Stich »Heim bringt«, nimmt die oberste Karte vom Stapel. Der Unterlegene nimmt die Zweite.

Die ersten neun Runden werden also mit jeweils 9 Karten gespielt. Weisen ist in jeder der ersten 10 Runden erlaubt, sofern sich von der einen zur nächsten Runde neue Weise ergeben (der kluge Schmausspieler macht gerade wegen des Behaltens geschickter Kartenkombinationen die meisten seiner Punkte mit Weisen!)

Der Spieler, welcher in der 9. Runde gewinnt, spielt in der 10. Runde aus. Neu ist, dass nun auch getrumpft, respektive gestochen werden darf. Ende des Spiels: Das Spiel wird solange wiederholt, bis eine zuvor definierte Punktzahl oder Zeitlimite überschritten wird.

## Sidi-Barrani

Schieberähnlicher Jass für 4 Spieler, mit dem Unterschied, dass nicht vorgegeben ist, wer das Spiel bestimmen darf. Dieses Recht geht an denjenigen, der beim Hochbieten (ähnlich dem Reizen beim Skat) die höchste Punktzahl ansagt. Erreichen der Ansager und sein Partner diese Punktzahl (z. B. 120), so erhalten Sie zusätzlich zu ihren Punkten einen Bonus in der Höhe der angesagten Punktzahl (z.B. 120). Erreichen

سيدي برّاني

sie sie nicht, so erhalten die Gegner den Bonus. Beide Teams schreiben aber im Minimum die erreichten Punkte.

Das Gegnerteam hat bis zum Ausspielen der ersten Karte die Möglichkeit zu doppelnd. Doppelt das Gegnerteam, so gilt der Bonus doppelt. Es wird auf beispielsweise 120 Punkte gespielt, jedoch erhält das Gewinnerteam zusätzlich zu Ihren Punkten 240 Punkte Bonus.

## Veehändler

Jass für 3 oder vier Spieler. Alle Karten werden gleichmässig verteilt. In der ersten Runde darf der Spieler ausgeben, der in seinen Karten das Eichelbanner besitzt, danach geht es reihum.



Pro Runde werden insgesamt drei Strafpunkte verteilt: den ersten Punkt bekommt der Spieler, an welchen der erste Stich geht. Den zweiten Strafpunkt erhält man, wenn sich in einem der gemachten Stiche der Schellenober befindet und der dritte Strafpunkt wird für den letzten Stich verteilt. Wer zuerst neun (oder nach Abmachung eine andere Anzahl) Strafpunkte erreicht hat, verliert das Spiel, die »Abrächnete« wird vorgenommen.

Es muss immer dieselbe Farbe gespielt werden, wie ausgegeben wurde. Der erste Spieler, der nicht mehr farben kann, bestimmt den Trumpf durch die Karte, die er ausgibt. Der Trumpf ist immer eine Farbe, d.h. ohne Obeabe und Undeufe.

Erhält ein Spieler in seinen Karten als einzige Schelle den Ober (Schällenober blutt), darf er bei der ersten ausgespielten Karte ansagen, er habe die »fiese Karte« (s'fiise Chart). Nun bekommt der Spieler, der den Schellenober sticht, einen Pluspunkt. Man muss das fiese Kart nicht ansagen, umso schwieriger ist es dann, einen Strafpunkt durch den Schellenober zu vermeiden.

## Zweier-Sidi (auch: Bodasee-Jass)

Jass für 2 Spieler. Gespielt wird mit 36 Karten, wobei pro Spieler sechs Karten verdeckt, sechs Karten offen auf die verdeckten Karten gelegt und sechs Karten auf die

Spieler-Hand verteilt werden. Vor jedem Spieler liegen also je 12 Karten. Ausgeteilt wird in Gruppen zu drei Karten, also drei verdeckt beim Gegner, drei bei sich, wieder drei beim Gegner, etc.

Vor Spielbeginn wird »geboten«, d.h. die Spieler schätzen, wie viele Punkte sie in der Spielrunde erreichen werden. Wer nicht gegeben hat, eröffnet das Bieten mit einer Ansage von mind. 60 Punkten. Der Mitspieler kann dieses Gebot um mindestens 5 Punkte überbieten. Gespielt wird entweder eine Farbe, »Obeabe« oder »Undeufe«. Jede Trumpfart zählt einfach, gewiesen wird nicht, Stöck zählen nicht. Die Maximalpunktzahl beträgt 157.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot beginnt. Er bestimmt erst den Trumpf und beginnt dann mit Ausspielen. Nachdem eine

auf einer verdeckten Karte liegende Karte gespielt wurde, wird die darunter liegende, verdeckte Karte aufgedeckt.

Am Ende des Spiels werden die Punkte zusammengezählt und mit der Schätzung verglichen. Ist die erreichte Punktzahl höher als die Schätzung, so wird die Differenz als Punktzahl für den bietenden Spieler notiert. Ist die Punktzahl niedriger als die Schätzung, erhält der Gegenspieler die Punkte, die dem Bietenden zu seinem Gebot fehlen. Sieger ist, wer zuerst 50 Punkte erreicht.

Beispiel: Das Gebot liegt bei 100 Punkten. Wenn der Bieter 105 Punkte erreicht, so notiert er sich 5 Punkte. Erreicht er 90 Punkte, so notiert sich sein Gegenspieler 10 Punkte.

Eine Taktik besteht darin, möglichst die Karten auf dem Tisch zu spielen, um die darunter liegenden Karten aufzudecken. £

## Aufgeschnappt: Sondermünze Jassen 2014

Der Schweizer Volkssport Jassen wird im Jahr 2014 von der Eidgenössischen Münzstätte Swissmint mit einer Sondermünze geehrt. Mit der vom Berner Grafiker Roland Hirter gestalteten Silbermünze im Nennwert von 20 Franken werden sich al-

lerdings nicht alle Jassfreunde identifizieren können – sie zeigt französische Karten, also Herz, Schaufel, Ecke und Kreuz. Die im Osten des Landes gebräuchlichen Farben Schellen, Schilten, Rosen und Eicheln bleiben aussen vor. £



## Jassen am Computer – immer populärer



Natürlich wird heute auch – seit einigen Jahren schon – am Computer geasst. Einschlägige Computerprogramme sind in vielen Varianten verfügbar. Es werden hauptsächlich die populärsten Jassvarianten gespielt: Schieber, Differenzler, Coiffeur und Molotow. Aber auch andere Jassspiele werden, je nach Software, angeboten. Viele ergänzende Funktionen machen aus dem Computerjassen eine interessante Alternative bzw. Ergänzung zum Spielen in vertrauter »Menschen-Runde«. So kann die Jass-Software als Trainings- und Analysetool eingesetzt werden. Bei einigen Programmen können die Art der Jasskarten (französische, deutschschweizerische) frei gewählt werden. Verschiedene Analysefunktionen erlauben es dem Spieler gespeicherte Partien neu zu spielen, Varianten auszuprobieren und im gleichen Spiel mit verschiedenen Taktiken Erfahrungen sammeln.

### Jassprogramme

Jassprogramme (siehe Kasten) werden immer populärer. Dabei gibt es – wie auch bei vielen anderen Spielprogrammen – grosse Qualitätsunterschiede.

Die meisten Jassprogramme sind jedoch für ein flottes Spiel am Computer durchaus brauchbar. Gratisprogramme gibt es in grosser Zahl und einige davon sind durchaus brauchbar.

Von einigen dieser Anbieter können auch Apps für Smartphones und iPads heruntergeladen werden. Viele Spielpakete beinhalten ebenfalls eine Rubrik Jassen, diese sind jedoch in der Regel weniger leistungsstark als die spezialisierten Programme. Die Apps sind oft gratis oder können für wenig Geld gekauft und sofort auf Smartphones und Tablet Computers angewandt werden.

### Fazit

Jassen am Computer ist heute weit verbreitet. Man hat bei den meisten Programmen die Möglichkeit, zwischen wirklichen und virtuellen Gegenspieler auszuwählen. Jassprogramme und -apps gibt es in grosser Zahl, die Auswahl ist riesig. Wir meinen jedoch, dass – wie bei vielen anderen Computerspielen – das Spiel mit wirklichen und menschlichen Gegnern unersetzlich ist. Wer mag schon das gesellige Zusammensein, den Wettbewerb, die Gespräche und Dynamik eines gemütlichen Jass-Abends unter Seinesgleichen missen? (lb) £

### J A S S P R O G R A M M E

#### Zum Kaufen

[www.jassen.ch](http://www.jassen.ch)

[www.stoeckwyyssstich.ch](http://www.stoeckwyyssstich.ch)

#### Gratisprogramme (meistens online)

<http://jassspiel04.srf.ch/Alternativen>

[www.jasse.ch](http://www.jasse.ch)

[www.swissjass.ch](http://www.swissjass.ch)

#### Alternative Programme

Inzwischen gibt es sogar Software für Organisatoren von Preisjassen mit Funktionen wie Auslosungsformeln für Preisjassen, Auswertungstools und vieles mehr.

## Jassen im Fernsehen: ein Quotenrenner

**S**eit vielen Jahren sind Jass-Sendungen am Schweizer Fernsehen sehr populär. Sie sind Quotenrenner, auf die kein Fernsehmacher verzichten möchte bzw. bescheren dem Schweizer Fernsehen ansehnliche Werbeeinnahmen. Jassen ist in der Deutschschweiz – gemessen an den Zuschauerzahlen – um einiges populärer als Fussball! Inzwischen wird im Sommer (Juli / August) anlässlich der Sendung »Donnschtig-Jass« sowie bei »Roman Kilchspergers Jass-Show« an regelrechten Grossveranstaltungen mit hohen Besucherzahlen und noch höheren Einschaltquoten gejast. (Ib)

### Verschiedene Sendegefässe

Inzwischen gibt es mehr als nur eine Jasssendung am Schweizer Fernsehen. Hier eine kleine Übersicht (Quelle: SRF)

#### Donnschtig-Jass

Grundlage der Sendung ist das Jassen. Der »Donnschtig-Jass« ist eine Art Wanderzirkus. Ziel ist es, in verschiedenen Ortschaf-



ten in der deutschsprachigen Schweiz präsent zu sein. Bevorzugt werden in der Regel kleinere Gemeinden, die einen schönen Dorfplatz haben. Zwei Gemeinden treten gegeneinander an, die Siegergemeinde ist Austragungsort der nächsten Sendung.

Der »Donnschtig-Jass« soll die Jasskultur in der Schweiz pflegen und dem Publikum am Ort einen Eindruck davon vermitteln, wie eine Livesendung von SRF entsteht. Andererseits sollen der Charakter des Austragungsortes und die Stimmung auf dem Platz übertragen werden.

Die Jass-Sendungen sind jeweils auch verbunden mit einem grossen Volksfest, das je nach Region von 2000 bis 3000 Menschen besucht wird. Diese Jass-Sendung wird von Roman Kilchsperger moderiert.

#### Samschtig-Jass

Der »Samschtig-Jass« wird seit über 40 Jahren ausgestrahlt und seit dem Jahr 2000 in verschiedenen Restaurants der Schweiz produziert. Mit dem Wechsel vom Studio in ein öffentliches Lokal wurde eine Produktion angestrebt, die mehr der Jassphilosophie der Schweiz entspricht. In der Regel werden in einem Lokal vier Sendungen vorproduziert. Die Lokale befinden sich alle in der deutschsprachigen Schweiz und werden von der Redaktion ausgesucht. (Ib) £



Grundlage der Sendung ist natürlich ebenfalls das Jassen. Dem Fernsehpublikum sollen einerseits spannende Jassrunden präsentiert werden, bei denen es dem Telefonjasser in die Karten schauen kann, andererseits soll auch der typische «Beizencharakter» übertragen werden.

Pro Sendung werden drei Jassrunden gespielt (Differenzler). Ein Telefonjasser kann zum «Telefon-Champion» werden.



### Roman Kilchpergers Jass Show

In der zweistündigen Spielshow treten neun prominente Persönlichkeiten gegeneinander an. Aufgeteilt in drei Teams messen sie sich in vier Jassrunden sowie in drei Spiel- und Quizrunden. Im grossen Finale wird aus den beiden besten Teams der Sieger erkoren. Showacts und Einspieler sorgen für zusätzliche Unterhaltung. Roman Kilchperger moderiert die Sendung, Aussenmoderator ist Reto Scherrer.

### Beliebt bei Promis

Laut den Sendungsverantwortlichen braucht man sich bei der Rekrutierung von Promis, die zu den einzelnen Sendungen eingeladen werden, keine Sorgen zu machen: Jassen ist so unverfänglich populär, dass Spitzenmilitärs, Toppolitiker, berühmte Musiker, Sänger und Schauspieler sowie andere nationale Bekanntheiten sich um die wenigen Plätze reissen. Da über alle sozialen Schichten hinaus gejasst wird und

heutzutage der Jasser weder als Rückständiger oder Avantgardist wahrgenommen wird, ist die Teilnahme an einer Jass-Sendung nicht nur gut fürs Image sondern auch völlig unverfänglich: wer jasst, ist am Puls der Zeit. Die Moderatoren der Jass-Sendungen, z.B. Monika Fasnacht oder Roman Kilchperger sind national bekannt und erfreuen sich einer grossen Beliebtheit beim Fernsehpublikum.

### Einschaltquoten: Jassen ist populärer als Fussball!

Die Jasssendungen Donnschtig-Jass (im Sommer mit wechselnden Standorten) sowie Samschtig Jass (ganzes Jahr) erfreuen sich ausserordentlich grosser Beliebtheit.

So schauten sich im Jahr 2013 im Durchschnitt die Jasssendung Donnschtig-Jass rund 417'000 Personen an (Marktanteil 33.8%)! und die Jasssendung Samschtig-Jass rund 264'000 Personen an (Marktanteil 28.6%). Bei Roman Kilchpergers Jass-Show (Austragung 2 x pro Jahr) sitzen sogar 482'000 Jass-Fans vor der Glotze (Marktanteil 28.5%), und das an einem Samstag Abend. Diese beeindruckenden Zahlen (Quelle SRF) zeugen von einer ausserordentlich grossen Beliebtheit – im Vergleich mit dem Jassen schauten sich z.B. im Jahr 2013 im Durchschnitt 305'000 Fernsehzuschauer die Spiele der Champions League an. (lb) £





## Gedicht von Peach Weber zur 700. Samschtig-Jass Sendung

Am 15. September 2012 feierte das Schweizer Fernsehen die 700. Samschtig Jass Sendung. Der Gast der Jubiläumssendung, der bekannte und streitbare Schweizer Komiker und passionierte Jasser Peach Weber, las zu diesem Anlass ein eigens für die Sendung geschriebenes Gedicht.

Die anwesenden Mitspieler waren Jörg Abderhalden (ehemaliger Schwingerkönig) und Ursula Wyss (Nationalrätin SP). Das Gedicht bezieht sich auch auf ehemalige wichtige Personen des Samschtig Jass, so zum Beispiel auf Jürg Randegger vom Cabaret Rotstift, welches die Sendung über viele Jahre mit lustigen Sketcheinlagen begleitete.



- \*1) Göpf Egg war ein berühmter Jass-Experte und Erfinder des Preisjassens und dem Jassen am Fernsehen.
- \*2) Dani Müller ist Schiedsrichter der Sendung.
- \*3) Sturzenegger der Ostschweizer und Hösli cher Glarner geben in einem Sketch während der Sendung immer ihren »Senf« dazu. (ar/lb) £

## 700 Hundert...

De Samschtig Jass scho 700 hundert  
am meischte hät mi de Göpf Egg (1\*) verwundert.  
De gseht no frisch uus wie en Pfau (gemeint ist Dani Müller)  
und de Jürg Randegger isch jetzt plötzlich e Frau (Fasnacht).

D'Monikaaa, d'Monikaaa (Monika Fasnacht)...  
hebt schön d'Karte i d'Kameraaa.  
De Dani (\*2) isch de bescht vo de Schwiz  
keine richtet so guet Schieds (vo Schiedsrichter).

De Hösli und de Sturzenegg' (\*3)  
die mached am Schluss no ihri Gäg.  
Bi dene Näme me guet verstaht,  
dass ab und zue en Gäg is Hösli gaht.

De Jörg (Abderhalden) macht Sibezg, hät aagseit Hundert,  
Er hät Freud – all sind verwundert.  
Er heb ja de Buur gha, tuet er betone  
und dä gäb no 30 Punkt Subventione.

Trallallaaa, Trallallaaaa,  
Wahrscheinlich gwünnt hüt d'Ursulaaa (Wyss),  
Denn es heisst ja hüt am Tisch,  
S'Motto isch Stöck Wyss sticht.

Macht de Abderhalde e Wyberhagge,  
gsesch d'Ursula Wyss am Bode umeschnagge.  
Dänn macht de Peach e Brienzler und e Churze  
Und dänn hät der Abderhalde nüüt me z'verlüüre...

Letschi hät dä Peach aber nümme glacht,  
er hät 100 agseit und 35 gmacht.  
Das wär ja scho bim Jasse e Kataschtophe gsy,  
es isch aber nod dete sondern bim Intelligenztescht gsy.

Gedicht kann gehört und gesehen werden: [http://www.sf.ch/player/tv/samschtig\\_jass/video/gedicht-von-peach-weber](http://www.sf.ch/player/tv/samschtig_jass/video/gedicht-von-peach-weber)