

Vortrag «Jassen – das Schweizer Nationalspiel»

Senioren für Senioren Liestal · Vortragstext zu den 14 Folien der Präsentation (derselbe Text steht auch in den Notizen der PowerPoint-Datei). Gesprochen etwa 20 bis 25 Minuten, dazu Zeit für Fragen.

Folie 1: Titel

Guten Tag zusammen und herzlich willkommen. Ich freue mich sehr, dass ich heute bei den Senioren für Senioren Liestal über ein Thema sprechen darf, das fast jeden von uns schon einmal an einen Tisch gebracht hat: das Jassen.

Ich vermute, einige von Ihnen jassen seit Jahrzehnten und könnten mir mehr beibringen als ich Ihnen. Für alle anderen gilt: Heute lernen Sie die wichtigsten Regeln des Schiebers kennen, damit Sie am nächsten Jasstisch mitreden und mitspielen können.

Und noch eine Warnung vorab: Beim Jassen gibt es fast so viele Regelvarianten wie Jasserinnen und Jasser. Wenn bei Ihnen etwas anders gespielt wird, dann ist das völlig in Ordnung. Wichtig ist, dass man sich vor dem Spiel einigt.

Folie 2: Das erwartet Sie heute

Kurz zum Ablauf. Zuerst schauen wir, woher der Jass kommt und warum er uns so gut tut. Dann lernen wir die Karten kennen, danach den Ablauf eines Schiebers. Das ist die bekannteste Jassart.

Im vierten Teil geht es um die Trümpfe, die Kartenwerte und das Stechen. Das ist das Herzstück. Dann kommen das Weisen und das Zählen der Punkte. Zum Schluss gebe ich Ihnen ein paar Tipps und natürlich haben Sie Gelegenheit für Fragen.

Wenn Sie bei einer Folie etwas nicht verstehen, melden Sie sich gerne sofort. Wir sind unter uns.

Folie 3: Das Schweizer Nationalspiel

Der Jass gilt als das Schweizer Nationalkartenspiel. Vom Bergbeizli bis zum Vereinsabend: Überall wird gejasst. Der Name stammt vermutlich vom holländischen Wort «Jas», das den Bauern bezeichnet, also die stärkste Karte im Spiel. Wir werden den Bauern gleich kennenlernen. Bei uns heisst er «Under» oder «Puur».

Ein paar Zahlen vorweg: Gespielt wird mit 36 Karten, zu viert, in zwei Teams. Pro Runde werden 157 Punkte verteilt. Diese Zahl sollten Sie sich merken, sie kommt später nochmals vor.

Warum lohnt sich das Jassen gerade für uns? Erstens trainiert es das Gedächtnis: Wer mitzählt, welche Karten schon gefallen sind, hält den Kopf fit. Zweitens ist es ein geselliges Spiel, man sitzt zusammen, redet, lacht und ärgert sich gemeinsam über Pech. Und drittens: Man kann es in jedem Alter spielen.

Folie 4: Vier Farben, 36 Karten

Nun zu den Karten. Wir spielen mit 36 Karten in vier Farben. Bei den Deutschschweizer Karten heissen die Farben Eicheln, Schilten, Rosen und Schellen. Wer mit französischen Karten spielt, kennt sie als

Kreuz, Schaufel oder Pik, Herz und Ecken oder Karo. Die Zuordnung sehen Sie auf der Folie: Eicheln entsprechen dem Kreuz, Schilten der Schaufel, Rosen dem Herz und Schellen den Ecken.

Jede Farbe hat neun Karten: die Sechs, die Sieben, die Acht, die Neun, die Zehn, dann den Under, den Ober, den König und das Ass. Bei den französischen Karten heissen Under und Ober Bauer und Dame.

Das ist alles an Material, was wir brauchen: ein Päckli Karten, vier Personen und einen Tisch.

Folie 5: Von schwach zu stark

Hier sehen Sie die Rangfolge der Karten in einer Farbe, von der schwächsten bis zur stärksten: Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Under, Ober, König, Ass. Das ist die Grundordnung. Sie gilt in allen Farben, die nicht Trumpf sind.

Jetzt kommt die erste Besonderheit, die Sie sich gut merken sollten: In der Trumpffarbe wird die Rangfolge umgebaut. Dort ist der Under die allerstärkste Karte. Man nennt ihn auch «Puur», also Bauer. Gleich danach folgt die Neun, die man «Nell» nennt. Erst dann kommen Ass, König, Ober, Zehn und so weiter.

Das ist das Schöne am Jass: Der Bauer, der sonst nur wenig zählt, wird im Trumpf zum König. Wer den Puur hat, hat eine gute Karte in der Hand.

Folie 6: So läuft ein Schieber

Jetzt kommen wir zum Ablauf. Gespielt wird der Schieber. Vier Personen spielen in zwei Teams. Die Partner sitzen sich gegenüber. Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn, also nach rechts weiter.

Schritt eins: Der Geber mischt, lässt abheben und gibt jedem Spieler neun Karten.

Schritt zwei: Der Spieler rechts vom Geber beginnt. Er schaut seine Karten an und bestimmt, welche Farbe Trumpf ist. Ist sein Blatt schwach, darf er sagen «Ich schiebe». Dann muss sein Partner den Trumpf bestimmen. Daher kommt der Name Schieber.

Schritt drei: Es werden neun Stiche gespielt. Jeder legt reihum eine Karte, und die Gewinnerin des Stichs spielt die nächste Karte aus.

Schritt vier: Am Schluss zählt jedes Team die Punkte seiner Stiche zusammen. Dann gibt der Nächste die Karten.

Folie 7: Sechs Arten, Trumpf zu wählen

Bei der Wahl des Trumpfs gibt es sechs Möglichkeiten. Entweder eine der vier Farben, also Eicheln, Schilten, Rosen oder Schellen. Oder eine der zwei Spezialformen: Obenabe oder Undenufe.

Bei Obenabe gibt es keinen Trumpf. Hier ist das Ass die stärkste Karte, und die Sechs ist die schwächste. Man spielt gewissermassen von oben nach unten.

Bei Undenufe ist es genau umgekehrt: Die Sechs ist die stärkste Karte und das Ass die schwächste. Man spielt von unten nach oben.

Noch ein Hinweis: In vielen Gegenden zählen gewisse Trumpfarten oder Obenabe und Undenufe doppelt oder dreifach. Das ist regional verschieden. Fragen Sie am Jasstisch also kurz nach, bevor es losgeht. Das erspart später Diskussionen.

Folie 8: Was die Karten zählen

Das ist die wichtigste Folie des Abends, aber keine Angst, Sie müssen sie nicht auswendig lernen. Mit der Zeit sitzt es von selbst.

Schauen wir die Spalten an. In der Trumpffarbe zählt der Under 20 Punkte, die Neun 14, das Ass 11, die Zehn 10, der König 4 und der Ober 3. Die Acht, die Sieben und die Sechs zählen nichts.

In den anderen Farben zählt das Ass 11, die Zehn 10, der König 4, der Ober 3 und der Under 2. Der Rest ist wertlos.

Bei Obenabe und Undenufe zählt zusätzlich die Acht 8 Punkte. Bei Undenufe zählt die Sechs 11 Punkte, dafür hat das Ass keinen Wert mehr.

Wenn Sie nachrechnen: Alle Karten zusammen ergeben 152 Punkte. Dazu kommen 5 Punkte für den letzten Stich. Macht zusammen 157. Da ist sie wieder, diese Zahl.

Folie 9: Stechen und Bedienen

Nun zu den Spielregeln beim Stechen. Es gibt vier Dinge, die Sie wissen müssen.

Erstens: Farbe bedienen. Wird eine Farbe ausgespielt, so muss man dieselbe Farbe legen, wenn man sie hat.

Zweitens: Trumpfen ist erlaubt. Wer die Farbe nicht hat, darf mit einem Trumpf stechen. Und das gilt sogar dann, wenn man die Farbe eigentlich hätte: Man darf auch dann trumpfen.

Drittens: Man darf nicht untertrumpfen. Hat schon jemand mit einem höheren Trumpf gestochen, darf man keinen tieferen Trumpf darauflegen, es sei denn, man hat nur noch Trümpfe.

Viertens: Der Puur darf zu Hause bleiben. Wird Trumpf ausgespielt und man hat nur noch den Under als Trumpf, muss man ihn nicht opfern.

Und wer gewinnt den Stich? Der höchste Trumpf. Wurde nicht getrumpft, gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe. Die Gewinnerin spielt dann aus.

Folie 10: Ein Stich im Beispiel

Ein Beispiel macht es greifbarer. Nehmen wir an, Eicheln ist Trumpf.

Spieler 1 spielt den Schellen-König aus. Spieler 2 hat auch Schellen und legt die Zehn. Spieler 3 hat keine Schellen mehr und sticht mit der Eichel-Sechs. Spieler 4 hat noch das Schellen-Ass und legt es.

Wer gewinnt den Stich? Nicht das Ass, denn Trumpf schlägt alles, auch die kleine Sechs. Der Stich geht an Spieler 3.

Und die Punkte? König 4, Zehn 10, Sechs 0, Ass 11. Das ergibt 25 Punkte. Spieler 3 und sein Partner, Spieler 1, schreiben sich diese 25 Punkte gut.

Sie sehen: Das schöne Ass von Spieler 4 hat dem gegnerischen Team 11 Punkte geschenkt. Ärgerlich, aber so ist der Jass.

Folie 11: Weisen: Zusatzpunkte

Jetzt kommt eine Zugabe, die den Jass richtig spannend macht: das Weisen. Wer in seinen neun Karten eine bestimmte Kombination hat, darf sie im ersten Stich ansagen und bekommt Zusatzpunkte.

Drei aufeinanderfolgende Karten in einer Farbe, zum Beispiel Sieben, Acht, Neun, heissen Dreiblatt und geben 20 Punkte. Vier aufeinanderfolgende Karten sind ein Vierblatt: 50 Punkte. Fünf Karten in Folge geben 100 Punkte.

Dann gibt es vier gleiche Karten: Vier Unders geben 200 Punkte, vier Neuner 150 Punkte, und vier Asse, Könige, Ober oder Zehner je 100 Punkte.

Eine Sonderregel ist der Stöck: Wer in der Trumpffarbe König und Ober hat, bekommt 20 Punkte. Er sagt «Stöck» beim Ausspielen der zweiten Karte.

Es zählt nur das beste Weisen, und zwar für das Team, das es hat. Dessen Wiis werden dann alle gutgeschrieben. Ob und wie genau man weist, spricht man am besten vor dem Spiel ab.

Folie 12: Zählen und gewinnen

Und jetzt zum Zählen. Pro Runde werden 157 Punkte verteilt: 152 für alle Karten und 5 für den letzten Stich. Jedes Team zählt seine Stichpunkte, dazu kommen allfällige Wiis.

Gewinnt ein Team alle neun Stiche, nennt man das einen Match. Das ist der Traum jedes Jassers. Dafür gibt es 100 Punkte Zuschlag, zusammen also 257 Punkte.

Und wie lange spielt man? Das legt man vor dem Spiel fest. Üblich sind 1000 Punkte, bei einem gemütlichen Abend auch 1500. Wer zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Die Punkte schreibt man auf eine Jasstafel oder auf einen Block, für jedes Team getrennt. Es lohnt sich, eine Person zu bestimmen, die gut rechnen kann und den Überblick behält.

Folie 13: Tipps für den Anfang

Zum Schluss noch ein paar Tipps für Anfängerinnen und Anfänger.

Erstens: Zählen Sie die Trümpfe mit. Wenn Sie wissen, dass der Puur und die Neun schon gefallen sind, können Sie Ihr Ass in Ruhe ausspielen.

Zweitens: Unterstützen Sie Ihren Partner. Wenn er einen Stich schon sicher hat, legen Sie die Karte mit den meisten Punkten darauf.

Drittens: Schieben Sie ruhig, wenn Ihr Blatt schwach ist. Das ist keine Schande, sondern gehört zum Spiel.

Viertens, und das ist besonders wichtig: Fairness. Keine Zeichen und keine Hinweise an den Partner, und kein Kiebitzen in fremde Karten. Ein Jass lebt vom Vertrauen am Tisch.

Und ganz zum Schluss: Haben Sie Geduld mit sich. Niemand ist als Jasser geboren. Auch die besten haben mal klein angefangen.

Folie 14: Jetzt sind Sie dran!

Das waren die wichtigsten Regeln. Ich hoffe, Sie haben jetzt Lust bekommen, wieder einmal die Karten hervorzuholen, oder zum ersten Mal.

Mein Tipp: Setzen Sie sich noch diese Woche mit drei Bekannten an einen Tisch und spielen Sie eine Runde. Das Ganze muss gar nicht perfekt sein.

Jetzt freue ich mich auf Ihre Fragen und auch auf Ihre eigenen Regelvarianten. Ich bin gespannt, was bei Ihnen anders gespielt wird.

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Jassen

Das Schweizer Nationalspiel und seine
wichtigsten Regeln

Senioren für Senioren Liestal



Das erwartet Sie heute

- 1 Woher kommt der Jass?
- 2 Die Karten
- 3 So läuft ein Schieber
- 4 Trümpfe, Werte und Stechen
- 5 Weisen und Punkte
- 6 Tipps und Ihre Fragen



Das Schweizer Nationalspiel

- Vom Bergbeizli bis zum Vereinsabend
- Name vermutlich vom holländischen «Jas» für den Bauern
- Trainiert das Gedächtnis
- Verbindet: spielen, reden, lachen

36

Karten

4

Spieler

2

Teams

157

Punkte pro Runde

Vier Farben, 36 Karten



Eicheln

französisch: Kreuz



Schilten

französisch: Schaufel (Pik)



Rosen

französisch: Herz



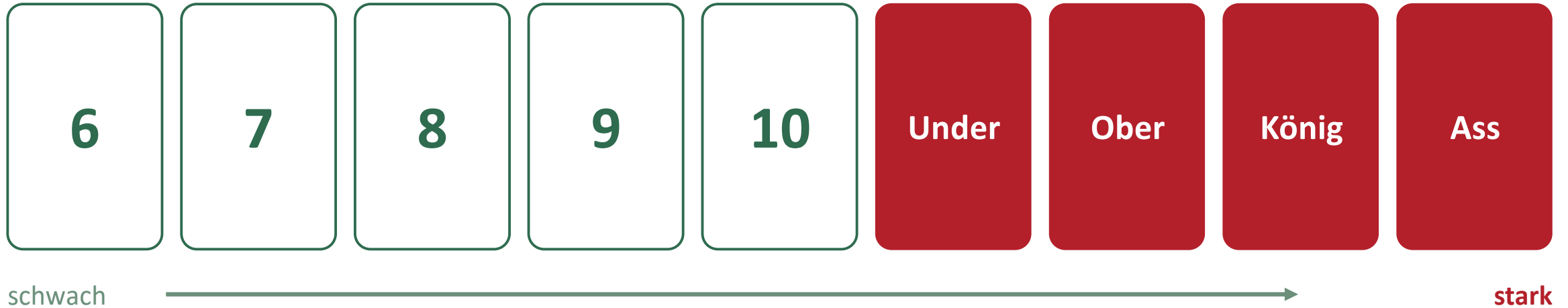
Schellen

französisch: Ecken (Karo)

Je Farbe 9 Karten: 6, 7, 8, 9, 10, Under, Ober, König, Ass

Under = Bauer, Ober = Dame (französische Karten)

Von schwach zu stark



Im Trumpf ändert sich die Reihenfolge: Der Under (Puur) ist die stärkste Karte, danach folgt die Neun (Nell), dann Ass, König, Ober, Zehn ...

So läuft ein Schieber

1

Austeilen

Zwei Teams, Partner sitzen gegenüber. Jeder erhält 9 Karten. Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn.

2

Trumpf wählen

Der Spieler rechts vom Geber bestimmt den Trumpf oder schiebt zum Partner.

3

9 Stiche spielen

Reihum eine Karte legen. Wer den Stich gewinnt, spielt als Nächster aus.

4

Punkte zählen

Jedes Team zählt seine Stichpunkte, dazu Wiis und Stöck.

Sechs Arten, Trumpf zu wählen



Eicheln

Trumpffarbe



Schilten

Trumpffarbe



Rosen

Trumpffarbe



Schellen

Trumpffarbe



Obenabe

Kein Trumpf: Ass ist am stärksten, 6 am schwächsten



Undenufe

Kein Trumpf: 6 ist am stärksten, Ass am schwächsten

Regional zählen manche Trumpfarten doppelt oder dreifach: vor dem Spiel absprechen.

Was die Karten zählen

Karte	Trumpf	Andere Farben	Obenabe	Undenufe
Ass	11	11	11	0
König	4	4	4	4
Ober	3	3	3	3
Under (Puur)	20	2	2	2
10	10	10	10	10
9 (Nell)	14	0	0	0
8	0	0	8	8
7	0	0	0	0
6	0	0	0	11

Alle Karten zusammen: 152 Punkte, dazu 5 für den letzten Stich = 157 Punkte

Stechen und Bedienen



Farbe bedienen

Wird eine Farbe ausgespielt, muss man dieselbe Farbe legen, wenn man sie hat.



Trumpfen ist erlaubt

Wer die Farbe nicht hat, darf stechen. Trumpfen darf man sogar trotz der Farbe.



Nicht untertrumpfen

Keinen tieferen Trumpf auf einen höheren legen, ausser man hat nur noch Trümpfe.



Der Puur darf bleiben

Wird Trumpf gespielt und man hat nur noch den Under, muss man ihn nicht spielen.

Wer gewinnt den Stich?

- Der höchste Trumpf.
- Ohne Trumpf: die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
- Die Gewinnerin spielt als Nächste aus.

Ein Stich im Beispiel

Trumpf: Eichel

Spieler 1

Schellen

König

Spieler 2

Schellen

10

Spieler 3

Eichel

6

Spieler 4

Schellen

Ass

Der Stich geht an Spieler 3: Trumpf schlägt alles.

$4 + 10 + 0 + 11 = 25$ Punkte für Spieler 3 und Spieler 1

Weisen: Zusatzpunkte

Kombination	Punkte
Dreiblatt (z. B. 7, 8, 9 einer Farbe)	20
Vierblatt (4 in Folge)	50
Fünfblatt (5 in Folge)	100
Vier Under	200
Vier Neuner	150
Vier Ass, König, Ober oder 10	100
Stöck (König + Ober im Trumpf)	20

So geht's

- Angesagt wird im ersten Stich.
- Es zählt das beste Wiis, und zwar alle Wiis dieses Teams.
- Den Stöck sagt man beim zweiten Ausspielen an.

Zählen und gewinnen

157

Punkte pro Runde

152 für die Karten + 5 für den letzten Stich

257

Match

Alle 9 Stiche gewonnen: 157 + 100 Zuschlag

1000

Spielziel

Oft auch 1500 Punkte, vorher absprechen

Die Punkte jedes Teams werden auf der Jasstafel oder auf einem Block notiert.

Tipps für den Anfang



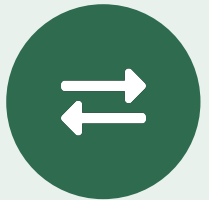
Trümpfe mitzählen

Wer weiss, was schon gefallen ist, spielt klüger.



Partner unterstützen

Sicherer Stich? Dann die Karte mit den meisten Punkten drauflegen.



Ruhig schieben

Bei schwachem Blatt ist Schieben keine Schande.



Fair bleiben

Keine Zeichen an den Partner, kein Kiebitzen in fremde Karten.

Jetzt sind Sie dran!

Haben Sie Fragen? Oder eine eigene Regelvariante?



Senioren für Senioren Liestal