



FC Kölliken Bänz Jass - Regeln

Einzelschieber -> EINFACHER Punktejass

Spiele / Gänge (Passen)

Es werden 4 Gänge (Passen) à 12 Spiele gespielt. Während eines Ganges (Passe) sollte der Jasstisch nicht verlassen werden. Es zählen alle 4 Gänge (Passen). Es gibt kein Streichresultat.

Spielweise

Gespielt wird ein Einzelschieber ohne Stöck- und Weispunkte. Alles zählt einfach. 4 Trumpffarben (Herz, Ecken, Kreuz, Schaufel), Undenufe und Obenabe können gewählt werden. Die Karten werden nach den üblichen Regeln gezählt. Ein Match gibt 157 Punkte.

Spielgeben

Es wird am Tisch ein Schreiber bestimmt, welcher die Karten zum ersten Spiel verteilt (jedem Spieler 3 x 3 Karten). Der Spielgeber hat die Karten zu mischen und von seinem Hintermann abheben zu lassen. Es müssen mindestens 3 Karten abgehoben werden. Danach geht es im Gegenuhrzeigersinn weiter. Nach jedem Spiel dürfen die Karten erst zusammengelegt werden, wenn das Total 157 ergibt und der Schreiber die Resultate beider Parteien auf dem Jassblatt notiert hat.

Trumpfen

Der rechts vom Schreiber sitzende Spieler (Vorhand) kommt zum Wählen. Oder er kann schieben. Sein Partner darf die Karten erst aufnehmen, wenn Vorhand einen Entscheid gefällt hat (geschoben heisst "GSCHOBE"). Der Partner kann nicht zurückschieben. Der erste Stich wird immer von Vorhand eröffnet. Das Spiel kann mit irgendeiner Karte eröffnet werden. Es gibt kein obligatorisches Trumpfen beim ersten Stich.

Irrtümliches Ausspielen:

Spielt irrtümlich der Partner aus, darf die irrtümlich gespielte Farbe erst wieder ins Spiel gebracht werden, nachdem die Gegner einen Stich für sich verbuchen konnten. Die irrtümlich gespielte Karte verliert ihren Stichwert.

Nichtfarben einer Trumpfkarte:

Wird irrtümlich bei einem Trumpfspiel keine Trumpfkarte gegeben, verlieren alle Trumpfkarten, ausgenommen der Trumpf-Buur, beim betreffenden Spieler ihre Stichwerte.

Nichtfarben einer Nichttrumpfkarte:

Wer irrtümlich eine falsche Karte gibt, darf den Stich nicht mehr stechen, denn eine falsche Karte und die irrtümlich zurückbehaltene Karte verlieren den Stichwert. Besitzt ein Spieler, der nicht farbt, mehrere Karten dieser Farbe, verliert die stechhöchste Karte den Stichwert und er muss diesem Stich begeben.

Eröffnung zum nächsten Stich:

Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen. Die Karte für den nächsten Stich darf erst in die Hand genommen werden, wenn der laufende Stich beendet ist. Vor diesem Ausspiel ist der vorgängige Stich zu kehren. Einmal umgekehrte Karten dürfen nicht mehr zurückgekehrt werden. Es müssen alle 9 Stiche durchgespielt werden, und zwar auch dann, wenn ein Spieler Rest verlangen könnte.

Fehlende Karten:

Fehlt beim Ablauf des Spiels einem Spieler eine Karte, ist das Spiel trotzdem gültig. Der Wert der fehlenden Karte wird zu den Punkten des Gegners gezählt.

Schreibweise / Kontrolle:

Nach jedem Spiel notiert der Schreiber die beiden Resultate auf dem Jassblatt. Das Total der beiden Resultate muss 157 ergeben. Nach jeder Passe/Gang (12 Spiele) rechnet der Schreiber aus, ob die Summe der erzielten Resultate zusammen 1884 ergibt. Sollte irrtümlicherweise einmal falsch geschrieben worden sein und durch dies das Total von 1884 nicht stimmen, wird die Differenz unter beiden Parteien aufgeteilt. Die Spieler, welche weder schreiben noch zählen, haben den Schreiber/Zähler zu kontrollieren.

Joker:

Der Joker zählt 1000 Punkte. Ein Spieler kann nicht 2 mal den Joker ziehen.

Bei anderen als den oben aufgeführten Problemen am Jasstisch suchen die beiden Parteien selber eine Lösung. Bei unlösbaren Problemen entscheidet das Wettkampfgericht. Die Entscheidungen des Wettkampfgerichts sind endgültig.

FAIRPLAY & GUET JASS...!!!