

Fragen und Antworten laut Google gefunden durch Florian Andreolla am 7.3.2015

Frage

Ein Spielteilnehmer schiebt und sein Partner macht Trumpf, **spielt fälschlicherweise den Trumpfbauer aus**.

Da er aber nicht ausspielen darf ergab sich die Frage ob der Bauer jetzt den Stichwert verliert?

Antwort: Abegglen, Jassleiter, Winterthur antwortet:

Grundsätzlich ist es so geregelt, dass der Puur, der falsch ausgespielt worden ist, den Stichwert, nicht aber die Punktzahl verliert.

Ausserdem kann der Gegner bestimmen, ob der Partner des Falschausspielenden mit Trumpf beginnen darf oder nicht.

Frage

Was sind eigentlich die Konsequenzen, wenn **fälschlicherweise untertrumpft** wird? (was ja beim Schieber nicht erlaubt ist!)

Antwort:

Hier stellt sich die Frage, **wann** das Untertrumpfen bemerkt wird.

Reklamiert der Gegner während des Stichs das Untertrumpfen, so muss die fälschlicherweise gegebene Trumpfkarte zurückgenommen werden und die Fehlfarbe gespielt werden.

Alle Karten des/r fehlbaren Jasser/Inn verlieren ihren Stichwert und gehen zudem an die Gegenpartei.

Wird das irrtümliche Untertrumpfen erst im Nachhinein bemerkt, so kann die Gegenpartei zudem bestimmen, ob die Runde neu ausgegeben wird.

Frage

Welche Konsequenz ergibt ein **irrtümliches Trumpf ansagen oder irrtümliches Schieben** des Partners?

Antwort

Das Spiel wird annulliert und Vorhand, der hätte Trumpf machen können oder schieben könnte, muss nun verteilen. Die fehlbare Partei verliert in diesem Spiel also die Möglichkeit zum Trumpfmachen.

Frage

Welche Konsequenz ergibt ein Vorspielen?

Antwort

Wer eine Karte zu früh auf den Tisch legt, darf diese nicht mehr zurück nehmen, es sei denn er müsse die Farbe angeben.

In diesem Fall verlieren sowohl die zu früh gespielte als auch die ausgetauschte Karte den Stichwert.

Frage

Was sind eigentlich die Konsequenzen, wenn fälschlicherweise **2 Karten miteinander vom gleichen Spieler** gegeben werden?

Antwort

Werden versehentlich zwei Karten gleichzeitig ausgespielt, so verlieren beide Karten ihren Stechwert und die Gegner entscheiden, welche von beiden Karten dem Stich beigegeben wird.

Frage

Was sind eigentlich die Konsequenzen, wenn **gekehrter Stiche nachgeschaut werden**?

Antwort

Wer unerlaubt Stiche einsieht, verliert alle Punkte der eingesehenen Karten an den Gegner.

Frage

Was sind eigentlich die Konsequenzen, wenn das **Nichtangeben einer Farbe** vorliegt?

Antwort

Gibt ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht an, so verliert seine stechhöchste Karte dieser Farbe den Stechwert.

Handelt es sich um ein Trumpfspiel, bei dem keine Trumpfkarte angegeben wird, verlieren **alle** Trumpfkarten des fehlbaren Spielers ihre Stechwerte, **ausgenommen der Trumpfbauer**.

Frage

Was sind eigentlich die Konsequenzen, wenn jemand den **Rest verlangt**?

Antwort

Wer in der Meinung, sämtliche übrigen Stiche zu machen, seine Karten offen auf den Tisch legt oder mit der Bemerkung, dass er Rest mache, zeigt, büsst diese beim Nichteintreffen dieser Bedingung ein. D.h. die Gegenpartei erhält alle seine Karten und auch die des Partners.

Frage

Was sind eigentlich die Konsequenzen, wenn jemand **Fragen hat während Spielablauf**?

Antwort

Fragen wie z.B. "was ist Trumpf?", "wie viele Trümpfe sind gelaufen?", "wer hat diese Karte gegeben?" oder auch "wem gehört dieser Stich?" dürfen **nicht** beantwortet werden.

Auch Bemerkungen über Punkte oder den Spielverlauf etc. sind nicht gestattet.

Geschieht dies trotzdem, hat der Gegner das Recht das betreffende Spiel zu annullieren.
