

Jassregeln des Kantonal- Zürcher Jassverein (letzte Mutation vom 27.04.2014; Der Vorstand)



Grundprinzip:

Gespielt wird der Einzelschieber mit "deutschen Karten", ohne Stöck- und Weispunkte. Alles zählt einfach; es können die vier Farben als Trumpf gewählt werden, ebenso Obenabe und Undenufe.

Der Schreiber:

Am Tisch wird ein Schreiber bestimmt, der die Karten zum ersten Spiel verteilt (jedem Spieler 3x3 Karten). Der Spielgeber hat die Karten zu mischen und von seinem Hintermann abheben zu lassen. Es müssen mindestens 3 Karten abgehoben werden. In der Folge geht das Spiel im Gegen-Uhrzeigersinn weiter.

Nach dem Spiel:

Nach jedem Spiel dürfen die Karten erst zusammengelegt werden, wenn das Total 157 Punkte ergibt und der Schreiber die Resultate beider Parteien auf dem Tisch- Standblatt notiert hat.

Nach jeder Passe (12 Spiele) rechnet der Schreiber aus, ob die Summe der erzielten Resultate 1884 Punkte ergibt.

Irrtümlich falsch geschrieben:

Sollte irrtümlicherweise falsch geschrieben worden sein und das Total von 1884 Punkten nicht stimmen, wird die Differenz unter beiden Parteien aufgeteilt. Die Spieler, welche nicht schreiben, haben den Schreiber zu kontrollieren.

Wahl des Trumpfes oder Obenabe/ Undenufe:

Der rechts vom Schreiber sitzende Spieler (Vorhand) kommt zur Wahl der Trumpf-Farbe oder Obenabe/ Undenufe, oder er kann schieben. Sein Partner darf die Karten erst aufnehmen, wenn Vorhand eine Entscheidung gefällt hat; es gibt kein Zurückschieben.

Spiel irrtümlich der Partner:

Der erste Stich wird immer von Vorhand eröffnet und zwar mit einer Karte nach eigener Wahl; es gibt kein obligatorisches Trumpfen zum ersten Stich.

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 den Stechwert.

Muss die irrtümlich gespielte Karte zuletzt ausgespielt werden, gehört der Stich der Gegenpartei, ausgenommen der Partner kann mit Trumpf abstechen.

Irrtümlich nicht oder falsch angeben:

Wird irrtümlich bei einem Trumpfspiele keine Trumpf-Karte gegeben, verlieren mit Ausnahme des Trumpf-Puur, beim betreffenden Spieler alle Trumpfkarten den Stechwert.

Besitzt ein Spieler, der nicht farbt, andere Karten dieser Farbe, verliert die stehhöchste Karte den Stechwert; den laufenden Stich kann er keinesfalls mehr stechen. Die irrtümlich gegebene Karte verliert den Stechwert ebenfalls. Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen.

Während des Spiels:

Die Karte für den nächsten Stich darf erst in die Hand genommen werden, wenn der laufende Stich beendet und gekehrt ist. Es müssen alle neun Stiche durchgespielt werden, auch wenn ein Spieler Rest verlangen könnte.

Gedekte Karten:

Bereits gespielte und gedekte Karten (auch die eigenen) dürfen nicht mehr eingesehen werden. Dies gilt auch für den ersten Stich. Wer wiederholt gekehrte Stiche einsieht, verliert die Punkte der eingesehenen Karten an die Gegner.

Fehlen einer Karte nach Ablauf des Spiels:

Fehlt beim Ablauf des Spiels eine Karte, ist das Spiel trotzdem gültig. (Laut Entscheid GV 2006)