

# Der Differenzler

## Offene Ansage

### Für 4 Spieler

#### *Das Spielgeben*

Der Schreiber verteilt zum ersten Spiel 3 mal 3 Karten. Die unterste Karte zeigt die Trumpffarbe; sie kann nicht geraubt werden. Ohne Undenufe und Obenabe.

#### *Die Bewertung*

Es gelten die Kartenpunkte plus 5 Punkte für den letzten Stich, total 157 Punkte. Stöck- und Weispunkte können nicht gemeldet werden. Alle Stiche - Match - gleich 157 Punkte. Der Schreiber notiert für alle sichtbar auf der Tafel die geschätzten Punkte.

#### *Der Spielablauf*

Die Spieler haben vorauszusagen, welche Punktzahl sie erreichen wollen. Vorhand beginnt mit der ersten Ansage, dann meldet der nächstfolgende Spieler usw. Der Spielgeber ist der letzte Ansager. Gemeldete Ansagen können korrigiert werden, bis der folgende Spieler eine Ansage macht. Sind alle Stiche durchgespielt, zählt jeder Teilnehmer seine eigenen Kartenpunkte. Der Schreiber notiert hierauf die Differenz zu den angesagten Punktzahlen. Wer seine vorausgesagte Punktzahl genau erreicht, erhält 10 Bonuspunkte. Um bei einer Nullansage diese 10 Bonuspunkte gutgeschrieben zu bekommen, ist ein Stich mit Null Punkten erforderlich.

#### *Einsichtnahme in gelaufene Stiche*

Bei dieser Jassart können gelaufene, eigene Stiche eingesehen werden.

#### *Das Ziel*

Nach 12 Spielen (3 Umgängen) wird die Rangliste erstellt. Derjenige Spieler mit dem höchsten Differenztotal ist der Verlierer.

#### *Die neue Partie*

Sie wird vom Verlierer angegeben.

### Für 3 Spieler

#### *Das Spielgeben*

Jeder Teilnehmer erhält 12 Karten.

#### *Die übrigen Vorschriften*

Es sind die gleichen wie die für 4 Spieler.

## Verdeckte Ansage

#### *Die Voraussagen*

Sie werden von den einzelnen Spielern auf einem eigenen Zettel notiert, so dass die Teilnehmer nur die eigene geschätzte Zahl kennen. Diese Zettel werden unter den Jassteppich gelegt und die notierte Zahl am Schluss des Spieles mit den erspielten Punkten verglichen. Der Schreiber notiert die Differenzen der einzelnen Spieler, und zwar so, dass er Einblick hat in die notierte, geschätzte Zahl. Letztere wird nach dem Notieren der Differenz gestrichen. Es kann vereinbart werden, dass die Zettel mit der verdeckt geschriebenen geschätzten Zahl vor Spielbeginn offen auf den Tisch gelegt werden. Damit ist jeder Spieler im Bild, was seine Gegner erzielen wollen. Es darf aber nichts mehr geändert werden.

## Spielart-Varianten

Bei der offenen Ansage hat der Spielgeber die Möglichkeit, Gutschriftspunkte zu verdienen. Als letzter Ansager erhält er für je 5 Punkte unter oder über 157 einen Gutpunkt. Diese Gutpunkte verrechnet er nach jedem Spiel mit seinen Differenzpunkten. Beispiel: A schätzt 70, B 30, C 10, was bis dahin 110 geschätzte Punkte ausmacht. Sofern D 22 Punkte schätzt, ergeben sich total 132 vorausgesagte Punkte oder 25 unter 157.

Dafür werden D fünfmal 1 Gutpunkt gutgeschrieben. Erzielt er eine Differenz von 10 Punkten, sein Spiel ergibt 32 Kartenpunkte, verbleiben ihm 5 Differenzpunkte. Durch diese Gutschriften kann sehr oft vermieden werden, dass der letzte Ansager das Spiel auf 157 Punkte ausrichtet.

Als zusätzliches Überraschungsmoment können die Stöckpunkte mit einbezogen werden. Je nach Abmachung können die 20 Punkte nur dazu, oder aber dazu, beziehungsweise abgezogen werden. Berücksichtigte Stöckpunkte bringen eine willkommene Verwirrung ins Total der geschätzten Punkte aller Teilnehmer.

Die verdeckte Ansage kennt keine Stöckpunkte. Weispunkte sind nicht berücksichtigt.

#### *Taktik*

Anhand der erhaltenen Karten muss vor Spielbeginn die zu erspielende Punktzahl geschätzt werden. Grundsätzlich gilt als Basis, um einigermaßen vorauszusagen: Trumpfpunktkarten mal 2 plus für einen Stich mit einem As je elf weitere Punkte, was total 157 Punkte bringt. Beispiel: Mit Trumpf-Puur und Trumpf-König werden also 24 mal 2 gleich 48 Punkte geschätzt. Oder mit Trumpf-Nell, Trumpf-As und Trumpf-Achter werden 50 Punkte vorausgesagt. Mit Trumpf-Puur

und Trumpf-Sechser und einem As in einer andern Farbe, das einen Stich verspricht, werden 51 Punkte geplant. Es kann vorkommen, das wichtige Karten keinen Stich einbringen, weil die lieben Gegner diesen an sich nehmen mit Überstechen. Dann muss versucht werden, mit einer andern wertvollen Karte einen unprogrammierten Stich zu erzielen. Entscheidend beim Differenzler ist neben der Ansage das Spielen auf die geschätzte Zahl. Und hierfür braucht es viel Erfahrung, um erfolgreich abzuschliessen.

Bei der Spielweise gilt es, vorerst diejenigen Karten zu spielen, die einen Stich versprechen, um dann mit niedrigeren Karten - Sechser, Siebner, Achter - auszusteigen, wenn genügend Punkte vorhanden sind. Eine der wichtigsten Karten ist der Trumpf-Puur, der so lange zurückbehalten wird, bis ersichtlich ist, dass ein an Punkte wichtiger oder ein an Punkte kleiner Stich noch erspielt werden muss.

Das Ausspiel ist für jeden Spieler und für jeden Stich frei. Untertrumpfen ist gestattet, wenn der betreffende Spieler von der ausgespielten Farbe keine Karte besitzt.

Die verdeckte Ansage bringt keine weiteren Probleme, als dass jeder Spieler nach Möglichkeit danach trachtet, seine eigene geschätzte Punktzahl zu erreichen.

Bei der offenen Ansage kennt jeder Spieler die geschätzte

Zahl seiner Gegner. Als zusätzliche Aufgabe wird von jedem Teilnehmer verlangt, dass er nicht nur seine eigenen, sondern auch die übrigen Punktzahlen der gelaufenen Karten kennt. Dann hat er die Möglichkeit, punktemässig wertvolle Karten an den richtigen Ort zu vergeben.

Sind mehr als 157 Punkte geschätzt, muss jeder Teilnehmer darauf ausgehen, wichtige Punkte an sich zu bringen. Sind weniger als 157 Punkte geschätzt, gilt es, überraschende Punktezuwächse zu vermeiden.

Der Erstansagende ist benachteiligt, da er ohne Wissen über eine andere Zahl zuerst schätzen muss. Dafür hat er das erste Ausspiel, was als Vorteil bewertet wird.

Der Differenzlerjass gilt als die schwierigste, aber auch fairste Spielart. Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit, sowohl mit wertvollen Karten als auch mit einem schwach dotierten Blatt zu gewinnen.

#### *Verratene Karten*

Wird irrtümlich - zu frühes Spielen - eine Karte verraten, verliert diese nicht den Stichwert, sondern sie muss ohne Sanktionen zurückgenommen werden. Jeder der Gegner weiss dann, wo sich diese Karte befindet.

#### *Strafpunkte*

Es kann vereinbart werden – bei Preisjassen gelten die entsprechenden Regeln des Organisators -, dass bei einem Nichtfarben dem fehlbaren Jasser 15 zusätzliche Punkte notiert werden.

#### *Preisjassen*

Es kann vereinbart werden, dass von den 4 gespielten Passen die resultatschwächste Passe gestrichen wird.