

Der Handjass - Der Butzer - Der Sackjass - Der Schläger

Für vier Spieler

Das Spielgeben

Aus einem verdeckten Spiel zieht jeder Mitspieler eine Karte; derjenige Spieler, der die höchste Karte erhält, ist erster Spielgeber. Er teilt jedem Spieler 9 Karten aus; die unterste zeigt die Trumpffarbe; sie kann nicht geraubt werden. Wird im Verlaufe einer Partie das Spiel vergeben, kommt der nächste Spieler ans Verteilen.

Der Weis

Gemäss Weisregeln

Die Teilnahme am Spiel

Die Teilnahme ist nicht obligatorisch. Vorhand erklärt, ob er mitspielt, dann der zweite Spieler usw. Ein «Eventuell» (Mitmachen nur zu zweit) gibt es nicht.

Die Schreibweise

Pro Spiel werden 2 Striche verteilt; diese erhalten die beiden Spieler mit den höchsten Ergebnissen. Wer unter 21 (oder 26 Punkten, je nach Abmachung) bleibt, erhält einen Nuller, für dessen Streichung ein weiterer Strich benötigt wird. Nehmen nur 2 Spieler aktiv teil, erhält jeder einen Strich, sofern beide 21 oder mehr Punkte erzielen. Sie können sich auf Nichtspielen einigen, sofern beide Spieler genügend Karten für mindestens 21 Punkte aufweisen. Um Diskussionen über Ausweiskarten zu vermeiden, ist das Spielen zu empfehlen. Nimmt nur ein Spieler aktiv teil, erhält er die zwei Striche allein. Sind 2 Spieler punktgleich, wobei aber nur noch ein Strich zum Schreiben übrig bleibt, ziehen sie aus einem verdeckten Spiel eine Karte; der Spieler mit der höheren Karte gewinnt den Strich.

Ziel

Es wird auf 7 Striche gespielt. Andere Ziele (5, 9 Striche usw.) müssen vor Spielbeginn vereinbart werden. Wer die vorgeschriebene Strichzahl erreicht hat, scheidet aus; die drei, später die zwei verbleibenden Spieler spielen weiter nach den nachstehend vermerkten Regeln. Der letzte hat die Partie verloren.

Die neue Partie

Sie wird vom Verlierer angegeben.

Für drei Spieler mit «Blindem»

Das Spielgeben

Jeder Spieler erhält 9 Karten; die verbleibenden 9 bilden den «Blinden», dessen oberste Karte gekehrt wird und die Trumpffarbe zeigt. Sie kann mit dem Trumpf-Sechser von einem aktiven Mitspieler geraubt werden doch soll dies erst geschehen, wenn sich die Spieler für Mit- oder Nichtspielen geäußert haben. Das Rauben muss, sofern nicht speziell hingewiesen wird, vor dem eigenen Ausspiel geschehen. Die unterste Karte des «Blinden» darf nicht eingesehen werden. Geschieht dies trotzdem, muss vom gleichen Spieler neu verteilt werden. Wird falsch verteilt - nicht jeder Jasser hat 3 mal 3 Karten -, muss der gleiche Spieler nochmals verteilen.

Die Teilnahme am Spiel

Gleich den Regeln der 4 Spieler hat sich jeder Spieler zu entscheiden. Vorhand steht das Recht zu, die erhaltenen Karten gegen den «Blinden» umzutauschen; bei Verzicht übernimmt der zweite oder dritte Mitspieler dieses Recht. Wer den «Blinden» genommen hat, muss mitspielen; er kann zudem den «Blinden» nicht mehr gegen die zuerst erhaltenen Karten umtauschen. Die abgelegten Karten können bis zum eigenen Ausspiel zum ersten Stich nochmals eingesehen werden. Wenn ein Spieler verzichtet, kann er befehlen, dass die beiden andern spielen, bis jeder die Nullerlimite erreicht hat. Zu zweit gibt es somit kein sofortiges Zuteilen von je einem Gewinnstrich.

Die Schreibweise

Pro Spiel werden 2 Striche verteilt. Der Verteiler ist der gleiche wie beim Handjass zu viert.

Die neue Partie

Sie wird so angegeben, dass der Verlierer Vorhand ist.

Die übrigen Vorschriften Es sind die gleichen wie die für 4 Spieler.

Für drei Spieler mit «Bessern»

Das Spielgeben

Jeder Spieler erhält 9 Karten; die neunte Karte des Spielgebers zeigt die Trumpffarbe; sie kann nicht geraubt werden. Von den restlichen 9 Karten erhält jeder Spieler separat drei zugewiesen. Diese kann er gegen drei erhaltene austauschen, wobei er jedoch erst 3 Karten ablegen muss, bevor er die besseren aufnimmt. Ein Zwang zum «Bessern» besteht nicht, jedoch müssen alle drei umgetauscht werden, sofern das «Bessern» gewünscht wird. Wenn eine Karte beim «Bessern» zuviel oder zu wenig abgelegt wird, erhält der betreffende Spieler einen Nuller, die Gegner oder wenn zu zweit gespielt wird der Gegner je einen Strich. Das Spiel ist sofort annulliert.

Die Teilnahme am Spiel

Das Aufnehmen der «Bessern» verpflichtet nicht zur Teilnahme; wer aber seine «Bessern» nicht ordnungsgemäss umtauscht, scheidet von dem betreffenden Spiel aus und erhält einen Nuller.

Die übrigen Vorschriften

Es sind die gleichen wie die für 4 Spieler.

Für zwei Spieler mit «Blindem»

Das Spielgeben

Der Spielgeber teilt für 3 Spieler neun Karten aus, wobei die mittleren neun den «Blinden» bilden. Die restlichen 9 Karten bilden den Stock, dessen oberste Karte die Trumpffarbe zeigt. Sie kann mit dem Sechser geraubt werden; dies muss jedoch vor dem eigenen Ausspiel geschehen. Die unterste Karte des Stockes darf nicht eingesehen werden. Wird falsch verteilt, muss der gleiche Spieler nochmals austeilen.

Die Schreibweise

Pro Spiel wird ein Strich geschrieben, und zwar für den Spieler, der am meisten Punkte erzielt hat. Bleiben beide Spieler unter 21 Punkten, erhalten sie je einen Nuller; ein Strich wird in diesem Fall nicht verteilt.

Die neue Partie

Sie wird vom Gewinner angegeben.

Die übrigen Vorschriften

Es sind die gleichen wie die für 3 Spieler.

Für zwei Spieler mit «Bessern»

Das Spielgeben

Jeder Spieler erhält 9 Karten. Die 19. Karte zeigt die Trumpffarbe und kann geraubt werden. Die nächsten 6 Karten ergeben je die drei «Bessern» (Verteilung: abwechselungsweise je eine), und der Rest der Karten bildet den «Stock», dessen unterste Karte nicht eingesehen werden kann.

Die übrigen Vorschriften

Es sind die gleichen wie die mit «Blindem».

Spielart-Varianten

Der strengrechtliche Handjass

Für jeden Nuller wird ein weiterer Strich geschrieben. Der Spieler, der am meisten Punkte erzielt, erhält einen weiteren Strich, sofern im betreffenden Spiel ein Spieler nicht auf 21 Punkte gelangt. Erhalten zwei Spieler einen Nuller, werden die zusätzlichen Striche auf die beiden andern Spieler verteilt, oder, zu dritt, erhält der Spieler, der am meisten Punkte erzielt, beide zusätzlichen Striche. Pro Partie kann jeder Spieler ein zweites oder drittes Mal mitmachen.

Der obligatorische Handjass

Beim Spiel zu viert mit je 9 Karten, beim Spiel zu dritt und zu zweit mit je 12 Karten - es gibt weder einen Blinden noch Karten zum Bessern - ist das Mitspielen jedes Mal obligatorisch. Zu viert und zu dritt werden pro Spiel je 2 Striche, zu zweit ein Strich geschrieben.

Der schnelle Handjass

Erreicht der erste Spieler das Ziel, 7 Striche, ist die Partie zu Ende. Die Rangliste wird nach dem bis anhin geschriebenen Tafeltotal erstellt. Diese Handjassart nennt sich auch «Differenz-Handjass».

Der Handjass mit separater Nuller-Bewertung

Die Nuller werden separat berechnet. Anteil an diesem zusätzlichen Gewinn haben nur die im betreffenden Spiel aktiven Spieler. Der pro Nuller eingesetzte Betrag wird auf der Rückseite der Tafel jeweils dem betreffenden Spieler als Minuspunkte, den aktiven Spielern im Verhältnis als Pluspunkte geschrieben.

Der Berner-Handjass

Eine Partie geht auf 27 Striche, wobei Herztrumpf (Schelle) vierfach, Eckentrumpf (Schilte) dreifach, Kreuztrumpf (Rose) zweifach und Schaufeltrumpf (Eichel) einfach bewertet sind. Bei Herztrumpf werden deshalb pro Spiel die erhaltenen Striche und Nuller vervierfacht, usw.

Taktik

Diese Jassart eignet sich besonders gut, um das Jassspiel zu erlernen. Es sind bei den Regeln des «einfachen Handjasses» weder Schikanen eingebaut, noch muss auf einen Partner (wie zum Beispiel beim Schieber) Rücksicht genommen werden. Jeder Teilnehmer kann frei nach seinen eigenen Ideen und seinem Wissen auf möglichst viele Karten- und Weispunkte spielen. Zu dritt gespielt, mit je 12 Karten, wobei jeweils die unterste Karte die Trumpffarbe zeigt, kann man sich langsam, aber sicher in die Geheimnisse des Jassens einarbeiten.

Wer die Materie beherrscht, dem geht es darum, die als Ziel gesetzten Striche (7) möglichst schnell zu erreichen. Als erste Aufgabe spielt jeder auf viele Karten- und Weispunkte, um mindestens einen Strich im betreffenden Spiel zu

erhalten. Als zweite Aufgabe gehen die Spieler dann darauf aus, einen oder gar zwei Spieler keine 21 Punkte machen zu lassen.

Wer die zuerst erhaltenen Karten gegen den «Blinden» austauschen kann, ist bevorteilt, denn dieser Spieler kennt zusätzlich Karten, welche den Gegnern unbekannt sind. Aber er geht das Risiko ein, dass der «Blinde» mit ungenügenden Stechkarten dotiert ist.

Sofern im 1. Stich ein Jasser weist, sich jedoch dann herausstellt, dass keine Weiskarten vorhanden sind, kann der 1. Stich rückgängig gemacht werden, das heisst, die Gegner oder der Gegner können eine Neueröffnung verlangen. Weispunkte können dazu führen, dass gute Trumpf- und Bockkarten nicht genügen, um einen Strich zu erhalten. Deshalb haben auch Glücksjasser eine Chance.

Es ist nicht zu empfehlen, dass 25, 26 Punkte erforderlich sind, damit kein Nuller geschrieben wird. Bei diesen Minimumpunktzahlen ist stets der Spieler mit wertvollen Karten noch mehr bevorteilt, als wenn 21 als Limite gilt. Dies hat sich in vielen Testspielen erwiesen.

Privat kann vereinbart werden:

Abrechnung: Jeder zahlt auf jeden.
3 Gewinnstriche bei 4 Jassern.