

Palette-Jass

Ein Spiel für ideenreiche Jasserinnen und Jasser. Eine Palette vieler Möglichkeiten der Spielweise.

Durchführungsbestimmungen

- 4 oder 5 Teilnehmer. Obligatorisches Abheben. Verteilung: 3 mal 3 (zu viert), 3 und 4 (zu fünft). Zu fünft ist der Kreuz Siebner/Rosen-Siebner nicht im Spiel.
Keine Weis- und Stöckpunkte. Alle Varianten - Trumpf, Obenabe, Undenufe - einfach bewertet. Obenabe (As 11, Achter 8 Punkte), Undenufe (Sechser 11, Achter 8 Punkte).
- Jeder bietet anhand der erhaltenen Karten. Der Meistbietende kann eine Karte verlangen (ausgenommen bei «Match allein»). Der Spieler mit der verlangten Karte - sie bleibt in seinem Besitz - jasst mit dem Meistbietenden zusammen.
Er darf sich aber nicht bemerkbar machen vor dem Ausspiel dieser Karte, dass er sie besitzt.
Jedes Spiel ist für sich abgeschlossen und bringt ein Resultat für die Tafel.
- Für jedes Spiel: Mindestangebot 110 Punkte. Es kann mit einem Punkt erhöht werden (111, 112 oder 121, 122 und so weiter). Wer keine entsprechenden Karten zum Bieten hat, meldet „fort“ und kann im betreffenden Spiel nicht mitbieten. Kein Angebot: Neues Spiel verteilen.

Pro Spiel erhält der Spielübernehmer nachstehende Schreibpunkte:

110-119	2	120-129	4
130-139	6	140-149	8
150-157	10	Match mit Partner	12
Match allein	20		

Der Partner des Spielübernehmers erhält die Hälfte Schreibpunkte.

Erreicht der Spielübernehmer das gebotene Ziel nicht, werden ihm die entsprechenden Minuspunkte, dem Partner die Hälfte der Minuspunkte abgezogen.

Die Gegner, die die übernehmende Partei zu Fall brachten, erhalten je 2 Schreibpunkte.

Die Schreibpunkte auf der Tafel - nur ein Tafelführer, der die Ergebnisse in den entsprechenden Kolonnen der Spieler notiert - werden nach jedem Spiel addiert oder abgezogen.

- Der Spielübernehmer eröffnet immer das Spiel und erwähnt bei Beginn laut und deutlich die gewählte Variante und die gewünschte Karte. Match mit Partner kann nur mit Match allein überboten werden. Match allein kann nicht überboten werden.
Nach 2 Umgängen (Jeder verteilt das Spiel zweimal) wird aufgrund der kleinsten Totalpunktzahl der Verlierer festgestellt.

- Schreibpunkte

	A	B	C	D
A hat mit B 122 Punkte erspielt. A hat Nell, As zu fünft von Herz, sowie das Schaufel-As. Er verlangt den Herz-Buben als Puur, B hat ihn.	4	2	-	-
B hat mit D einen Match erspielt. B erhält 12, D 6 Punkte.	-	12	-	6
D hat mit A keine 110 Punkte erzielt: D 2, A 1 Minuspunkt, B und C je 2 Pluspunkte.	-1	2	2	4
Zwischenstand	3	16	2	4

- Tips: Wer mit den erhaltenen Karten vorausplant, gut kombiniert, hat Vorteile. Mit einer verlangten, wertvollen Karte kann auch ein stechmässig bescheidenes Blatt Erfolge bringen. Wer hofft, dass der Spieler mit der verlangten Karte seinerseits weitere unschlagbare Karten besitzt, spielt Risiko, was die Spannung erhöht.

Jedes Spiel verlangt neue Überlegungen.

Jedes Spiel bringt neue Erkenntnisse.

Die Durchführungsbestimmungen sollen genau gelesen werden, und dann nichts wie los.
Viel Vergnügen.