

Jassregeln des Dorfcup am Grümpeli Mörschwil 2019

Generelle Jassregeln des Schiebers:

Der Schieber wird zu viert gespielt. Die sich gegenüber sitzenden Spieler bilden ein Team. Ziel ist es, besonders schnell möglichst viele Punkte zu machen. Dabei zählen die Punkte eines Teams zusammen. Jeder Spieler erhält neun Karten. Gespielt wird immer gegen den Uhrzeigersinn.

4 Spieler spielen in zwei Teams (gegenüber sitzende Spieler gehören zusammen). Nach dem Austeilen der Karten darf die Vorhand die Trumpffarbe bestimmen oder dem Partner die Wahl überlassen ("Schieben").

Anstatt eine Trumpffarbe zu bestimmen, kann auch Obenabe oder Unenufe gewählt werden. Bei diesen Spielen gibt es gar keine Trümpfe. Bei Unenufe ist noch dazu die Stichkraft aller Karten umgedreht - dadurch ist der 6er die höchste Karte in jeder Farbe und man kann vier 6er anstatt Asse weisen. Die 6er zählen je 11 Punkte in den Stichen und die Asse 0. Dadurch, dass es keine Trümpfe gibt, fehlen dann die Punkte für Trumpf-Unter und -9er. Um das auszugleichen werden die 8er mit je 8 Punkten gewertet (damit es wieder 157 gibt)

Stich: Der letzte Stich gibt 5 Punkte zusätzlich. Nach der Runde werden die Punkte in den Stichen gezählt und jeder Partei ihre Punkte gutgeschrieben.

Zusätzliche Jassregeln beim Grümpeli Mörschwil:

- Mit dem Jass sollte direkt nach dem Fussballspiel begonnen werden.
- Es wird nach dem Prinzip des Turnierjasses gespielt. Anstatt auf eine Punktzahl zu spielen, werden 8 Runden gespielt. Wer nach 8 Runden mehr Punkte aufweist, gewinnt. Trümpfe sowie Obenabe und Unenufe werden einfach gezählt. Auf das Weisen und Stöck wird verzichtet.
- Ein Match gibt eine Matchprämie von 50 Punkten.
- Wer beginnt, wird durch abheben («Ass oder nieder») entschieden.
- Ein Sieg im Jassen gibt 3 Punkte. Der Punktezettel muss nach dem Jass und vor dem nächsten Fussballspiel direkt an den Speaker abgegeben werden und wird in die Punkterechnung miteinfließen.