



JASSREGELN BEIM SCHIEBERJASS

Wir spielen den Schieber nach den Regeln der SJM und mit Deutschschweizer Karten

Nachstehend einige, nähere Erläuterungen

Zusammensetzung der Partie

Eintreffende Spieler ziehen ein Los, welches sie einem Platz an einem 4er-Tisch zuweist. Überzählige Spieler bei Spielbeginn um 14:00 Uhr werden als sogenannte Knechte bzw. als 5. Spieler einem Tisch zugewiesen. Der Knecht spielt abwechselnd mit den zwei Parteien, und zwar jeweils mit derjenigen, die Trumpf macht.

Spielbeginn

Wer das Spiel beginnen darf wird durch Abheben der Karten je eines Spielers der beiden Parteien bestimmt. Wer den höheren Wert erreicht, darf befehlen.

Während des Spiels

Wer trumpft, gibt die erste Karte aus und muss dabei sagen, welche Art er spielen will. (z.B. Obenabe). Sagt er nichts, ist die erste gespielte Karte automatisch Trumpf.

Wer einen Wies hat, muss den beim Ausspielen der Karte anmelden, spätestens aber bevor seine ausgespielte Karte vom nachfolgenden Spieler gedeckt wird.

Bei einer knappen Punktzahl zur Erreichung des Bergpreises (1500 Punkte) oder des Endresultates von 2500 Punkten) gilt die Reihenfolge **Stöck-Stich-Wies**.

Wer den Bergpreis anmeldet oder sich bedankt, ohne die erforderliche Punktzahl erreicht zu haben, hat automatisch verloren. Es wird nicht um Geld gespielt.

Bewertung

Für den Bergpreis gibt es einen Strich, für das Endresultat 2 Striche und für den Match einen „Rugel“ (O), alles wird auf der Rückseite der Tafel notiert. Um Diskussionen zu vermeiden, muss der „Rugel“ bis zur nächsten Ausgabe des Spieles notiert sein.

Eichel und Rosen werden einfach, Schilten und Schellen doppelt und Obenabe und Uneufe dreifach bewertet.

Wiis

Es werden bei allen Spielvarianten 4 6er, 7er, 8er, 9er, 10er, Bauern, Ober, Könige und Asse „gwiise“. Ebenso gilt der Kreuzwiis, d.h. wer z.B. 4 Zehner weist kann auch noch ein Dreiblatt oder mehr weisen.

3 Karten gelten 20 - 4 Karten 50 - 5 Karten 100 - 6 Karten 150 - 7 Karten 200 -

8 Karten gelten 250 und 9 Karten 300.

Die **Anzahl** Karten ist immer besser als **4 gleiche** Karten.

Die Stöcke müssen beim Ausspielen der 2. Karte angemeldet werden, es sei denn, mit den Stöcken kann der Bergpreis oder das Endresultat erreicht werden.