

26. November 2026 / EF

Mit KI generierter Text

Jassregeln für das Turnierjassen

An offiziellen Schweizer Jass-Meisterschaften (wie der Schweizer Schieber-Meisterschaft) gelten für den **Schieber mit französischen Karten** (36 Karten, 4 Farben: Herz, Karo/Ecken, Pik/Schaufel, Kreuz) strenge Turnierregeln, um das Glückselement zu minimieren. [1, 2, 3]

Kartenwerte und Punktetabelle

Pro Spiel sind immer **157 Punkte** im Umlauf (152 Kartenpunkte plus 5 Punkte für den letzten Stich). An Meisterschaften wird in der Regel **ohne Multiplikatoren** (alles einfach), **ohne Weis**, **ohne Stöck** und **ohne Matchzuschlag** (ein Match gibt 157 Punkte) gespielt. [1, 2, 3]

Karte (Französisch)	Trumpffarbe	Nebenfarbe	Obenabe	Undenufe
Bube / Valet	**20** (Puur)	2	2	2
Neun / Neuf	**14** (Nell)	0	0	0
Ass / As	11	11	**11**	0
Zehn / Dix	10	10	10	10
König / Roi	4	4	4	4
Dame / Dame	3	3	3	3
Acht / Huit	0	0	**8**	**8**
Sieben / Sept	0	0	0	0
Sechs / Six	0	0	0	**11**

(Hinweis: In der Stechreihenfolge bei Obenabe/Undenufe steht die 8 zwischen König/Dame und 7, zählt aber 8 Punkte.) [1, 2]

Turniermodus und Ablauf

- **Teams & Passen.** Gespielt wird meist als Einzelschieber mit zugelosten Partnern über mehrere Passen (z. B. 4 Passen à 8 oder 12 Spiele). Nach jeder Passe wird der Partner gewechselt. [1, 2, 3]
- **Geben & Abheben.** Gespielt wird im Gegenuhrzeigersinn. Der Geber mischt, lässt links abheben (mindestens 3 Karten) und teilt 3×3 Karten aus. [1, 2]
- **Trumpf ansagen & Schieben.** Die Vorhand (rechts vom Geber) bestimmt Trumpf (Herz, Karo, Pik, Kreuz, Obenabe oder Undenufe) oder schiebt an den Partner. Der Partner darf seine Karten erst aufnehmen, wenn die Vorhand ihren Entscheid getroffen hat. [1, 2, 3]

- **Farb- und Trumpfpflicht.** Die ausgespielte Farbe muss bekannt werden. Ausnahme: Der **Trumpf-Bube (Puur)** darf jederzeit zurückbehalten werden, auch wenn Trumpf ausgespielt wird. [1, 2]
- **Untertrumpfen.** Hat man die ausgespielte Farbe nicht, darf man Trumpf spielen, aber keinen tieferen Trumpf unter einen bereits liegenden Trumpf setzen – ausser man hat nur noch Trumpfkarten auf der Hand.

Strenge Verhaltensregeln am Turniertisch

Um Absprachen (Deuten) zu verhindern, gelten an Meisterschaften strikte Vorgaben: [1, 2]

- **Schweigen.** Während dem Spiel sind jegliche Kommentare, Gesten, Seufzer oder Klopfen auf den Tisch verboten. Beim Schieben ist einzig das Wort «gschobe» (bzw. «chibré») erlaubt.
- **Stiche ansehen.** Ein Stich darf nur so lange eingesehen werden, bis die erste Karte des nächsten Stichs ausgespielt wurde.
- **Spielfehler.** Wird eine falsche Karte gespielt (z. B. Farbe nicht bekannt oder verbotenerweise untertrumpft), verliert die Karte ihre Stechkraft und der Stich fällt automatisch an die Gegenpartei. [1, 2]

Die Turnierleitung hilft bei Unsicherheiten oder Unstimmigkeiten gerne mit.