

Zeitschrift: Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung
Herausgeber: Pro Senectute Schweiz
Band: 79 (2001)
Heft: 1-2

Artikel: Jassen mit Göpf : spielen wir den "einfachen Handjass"
Autor: Egg, Göpf
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-722349>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 18.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Spielen wir den «einfachen Handjass»!

Der Handjass oder Butzer eignet sich besonders gut, das Jassen zu erlernen. Hier haben auch Glücksjasser eine Chance.

VON GÖPF EGG

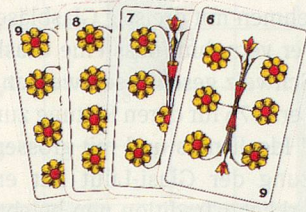
Den einfachen Handjass, der auch Butzer oder Sackjass heisst, spielen Jasserinnen und Jasser gern, weil hier keine Schikanen eingebaut sind und keine Rücksicht auf einen Partner genommen werden muss (wie beim Schieber). Jeder Teilnehmer (jeder Mann, jede Frau) kann frei für sich selber spielen und ist selber verantwortlich, mit welchem Konzept er spielen und Punkte sammeln will.

Am besten wird der Handjass zu viert gespielt. Das Ziel besteht darin, sieben Gewinnstriche möglichst schnell zu erreichen. Wer am Ziel angelangt ist, scheidet als Gewinner aus. Die drei übrigen Spieler jassen weiter, um den Verlierer zu ermitteln. Als erste Aufgabe spielt jeder auf möglichst viele Karten- und Weispunkte, um mindestens einen Strich zu erhalten. Als zweite Aufgabe gehen die Spieler darauf aus, einen oder zwei Mitspieler keine Punkte machen zu lassen.



Gottfried oder «Göpf» Egg ist wohl der bekannteste Jasser des Landes. In unzähligen Fernseh- und Radiosendungen und

in vielen Zeitungsartikeln und Büchern hat er sich zu unserem Nationalspiel geäussert. In der neuen Zeitlupe-Rubrik «Jassen mit Göpf» wird der Autor jeweils eine einzelne Jassart samt Tipps und Tricks vorstellen. Und er wird Anekdotisches und Sprüche vom Jasstisch erzählen. Erfahrene und weniger geübte Jasserinnen und Jasser werden so in die Geheimnisse unseres Nationalsports eingeweiht.



Bei uns verbreitet:
das deutschschweizerische
Kartenspiel.

**«Gält und Trumpf
hät me nie zwill».**

(Jasser-Weisheit)

Und so wird das Spiel gegeben: Aus einem verdeckten Spiel zieht jeder Mitspieler eine Karte. Wer die höchste Karte zieht, ist erster Spielgeber. Er teilt jedem Spieler neun Karten aus, die unterste zeigt die Trumpffarbe. Die Teilnahme am Spiel ist nicht obligatorisch. Vorhand erklärt, ob er mitmacht, dann der zweite und die weiteren Spieler.

Pro Spiel werden 2 Striche verteilt. Diese erhalten die beiden Spieler mit den höchsten Ergebnissen. Wer unter 21 Punkten pro Spiel bleibt, erhält einen Nuller, für dessen Streichung ein weiterer Strich benötigt wird. Es wird, wie gesagt, auf 7 Striche gespielt. Wer diese Strichzahl erreicht hat, scheidet aus, die anderen spielen weiter. Der letzte Spieler hat die Partie verloren.

Und hier ein Tipp: Um einen Gewinnstrich nicht zu verpassen, gilt es

nach jeder Einnahme eines Stiches festzustellen, auf wie viele Kartenpunkte die Konkurrenz gekommen ist. Oft entscheiden zwei oder drei Punkte, ob ein Strich verdient werden kann.

Drei Spieler mit «Blindem»

Finden sich nur drei Jasserinnen oder Jasser am Spieltisch im «Bären» ein, erhält jeder neun Karten. Die verbleibenden neun Spielkarten bilden den «Blinden», dessen oberste Karte gekehrt wird und die Trumpffarbe anzeigt. Diese kann mit dem Trumpf-Sechser von einem Mitspieler geraubt werden. Das Rauben muss vor dem eigenen Ausspiel geschehen. Die unterste Karte des Blinden darf nicht eingesehen werden.

Wer die zuerst erhaltenen Karten gegen den «Blinden» austauschen kann, ist bevorteilt: Denn dieser Spieler kennt zusätzlich Karten, welche den Gegnern unbekannt sind. Er geht allerdings das Risiko ein, dass der «Blinde» mit ungenügenden Stechkarten versehen ist.

Gleich wie bei den Regeln für vier Spieler hat sich jeder Mitspieler zu entscheiden, ob er teilnehmen will. Vorhand hat das Recht, die erhaltenen Karten gegen den «Blinden» auszutauschen. Auch hier werden pro Spiel 2 Striche verteilt. Der Verteiler ist der gleiche wie beim Handjass zu viert. Weispunkte können dazu führen, dass gute Trumpf- und Bockkarten nicht genügen, um einen Strich zu erhalten. Deshalb haben beim Handjass oder Butzer auch Glücksjasser eine Chance. ■

Göpf Egg wird an dieser Stelle auch Antworten zu Spiel und Taktik veröffentlichen. Ihre Jassfragen und -probleme richten Sie bitte an:
Zeitlupe, Jassen mit Göpf,
Postfach 642, 8027 Zürich