

Zeitschrift: Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung
Herausgeber: Pro Senectute Schweiz
Band: 79 (2001)
Heft: 3

Artikel: Jassen mit Göpf : Schieber, der meistgespielte Jass
Autor: Egg, Göpf
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-723102>

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: 22.01.2025

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

Schieber, der meistgespielte Jass

Beim Schieber ist die gute Zusammenarbeit mit dem Partner wichtig.

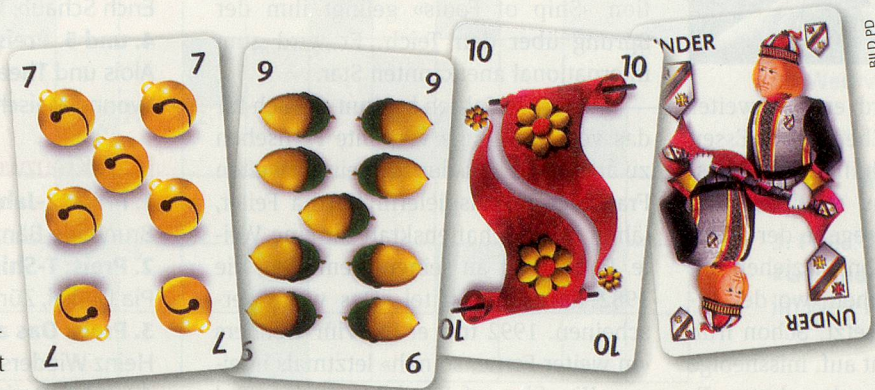
Der Trumpf wählende Jasser ist aber stets der Dirigent.

VON GÖPF EGG

Wenn vier Jassende zusammenfinden, wird hierzulande meist ein Schieber gespielt. Ein Paar jasst gegen ein anderes Paar. Die gute Zusammenarbeit mit dem Partner ist hier für den Erfolg besonders wichtig. Auch wenn man glaubt, der beste Jasser auf der nördlichen Halbkugel zu sein, sollte man seinen Spielpartner in jedem Fall akzeptieren. Er hilft mit, Punkte zu sammeln. Der Trumpf wählende Jasser ist immer der Dirigent des Spiels, und der Partner hat sich ihm spieltechnisch unterzuordnen.

Beim normalen Schieber sind alle vier Farben einfach bewertet. Er geht bei allen Varianten – Trumpf, Obenabe, Undenufe – einfach gezählt auf 1000 Punkte. Besonders willkommen sind natürlich die Weispunkte. Beim einfachen Schieber ist die Garantie gegeben, dass für alle Varianten die gleichen Chancen bestehen. Seit dem letzten Krieg sind bei uns auch Obenabe und Undenufe bekannt. Gespielt wird hier auf 2500 Punkte – mit Obenabe und Undenufe dreifach, Schellen und Schilten oder Herz und Ecken doppelt und die übrigen Farben Rosen und Eichel oder Kreuz und Schaufel einfach. Noch höhere Bewertungen sind nicht zu empfehlen.

Und so wird der einfache Schieber gespielt: Vorhand kann einen beliebigen Trumpf bestimmen – oder an seinen Partner schieben. Vorhand wählt mit Puur zu viert (also Puur und drei weitere Karten der gleichen Farbe), Ass zu fünft oder mit Puur, Nell und Ass. Vorhand eröffnet das Spiel mit seinem wertvollsten Trumpf. Schiebt Vorhand, bestimmt sein Partner die bestmögliche Farbe. Aber Vorhand beginnt immer mit dem ersten Ausspiel.



Die neuen, dreidimensionalen Jasskarten hat der Kanadaschweizer Ray Inauen gestaltet.

Beim Obenabe- und Undenufe-Schieber gibt es kein Trumpfspiel. Beim «Obenabe» sind die Assen die höchsten Stechkarten, beim «Undenufe» sind es die Sechser (sie zählen elf Punkte, die Assen dagegen null Punkte).

AN PARTNER, DER FEHLER MACHT:

«Du bisch e Wohltat für di Gegner.»

Der Schieber ist ein Spiel mit einem Partner. Darum ist das Zusammenspiel äusserst wichtig. Dem Partner darf man die eigenen Karten natürlich nicht zeigen. So ist es wichtig, dass man mit seiner Spielweise die eigenen Karten «aufdeckt». Damit Vorhand zum Beispiel weiss, welche Farben der Partner wünscht (in welchen Farben er also stark ist), verwirft der Mitspieler Karten von stehmässig schwachen Farben.

Ein guter Schieberjasser ist stets auf dem Laufenden, wie viele Trumpfkarten gegangen sind. Er kennt die Bockkarten, das sind die jeweils höchsten Karten jeder Farbe. Und er ist stets im Bild, welche Karten der Partner und die Gegner verworfen haben. Deshalb lautet die goldene Regel für den Schieber: Je rascher ein Spieler herausfindet, welche Karten wo sein können, desto grösser ist der Erfolg. ■

FRAGEN AN GÖPF

A.W. in Winterthur: Mir gefallen die neuen Jasskarten. In unserem Jassclub «Trumpf Föifi» wollen wir damit spielen. Aber ich finde die neuen Karten noch nirgends.

Göpf: Die Auslieferung der AGM Müller an die Geschäfte hat begonnen. Die deutschschweizerischen Karten «Jass plus» und die französischen Karten «Piquet plus» stossen auf eine grosse Nachfrage. Haben Sie ein wenig Geduld.

S.B. in St.Gallen: Beim Zweierjass wird nach jedem Stich vom Stock jeweils eine neue Karte aufgenommen. Kann man nach fünf Karten (100 Punkte) weiter nach oben weisen, wenn eine neue Karte kommt, die passt? Das wären mit sechs Karten 150 Weispunkte.

Göpf: Sie spielen den bekannten Schmaus. Mit einer neuen Karte ergibt das mit sechs Karten 150 Weispunkte, mit sieben Karten 200 Punkte. Haben Sie alle neun Karten einer Farbe, können Sie 300 weisen.

Richten Sie Ihre Fragen zu Spiel und Taktik bitte an folgende Anschrift: Zeitlupe, Jassen mit Göpf, Postfach 642, 8027 Zürich.