

# Jassen mit Göpf : Schmaus, der beliebte Zweierjass

Autor(en): **Egg, Göpf**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung**

Band (Jahr): **79 (2001)**

Heft 4

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-723916>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Schmaus, der beliebte Zweierjass

*Ein interessanter Jass zu zweit mit ganz besonderen Regeln ist der Schmaus. Solange Karten aufliegen, darf bei jedem Stich gewiesen werden.*

## VON GÖPF EGG

Nicht immer ist der Schieber zu viert möglich. Deshalb hat sich der Schmaus neben dem Handjass zum willkommenen Zeitvertreib entwickelt. Diese Jassart kann nur zu zweit gespielt werden.

Der ausgeloste Spielgeber teilt je neun Karten aus. Die übrigen Karten bilden den Stock, dessen oberste Karte die Trumpffarbe zeigt und spätestens vor dem eigenen Ausspiel zum Stich, wenn vom Stock nur noch zwei Karten (inklusive Trumpfkarte) vorhanden sind, geraubt werden kann. Solange Karten aufliegen im Stock, darf nach jedem Stich eine Karte aufgenommen werden, und zwar zuerst derjenige, der den Stich gestochen hat, dann der Gegner.

Obenabe und Undenufe werden beim Schmaus nicht gespielt. Es gelten die bekannten Weisregeln. Solange Karten aufliegen, darf bei jedem Stich gewiesen werden: Dreiblatt von einem Ober (einer Dame), drei vom König, drei vom Ass und schlussendlich 100 vom Ass. Es darf jedoch in der gleichen Grösse nie abwärts gewiesen werden. Wer 50 von einem Under (vom Buben) gewiesen hat – Achter, Neuner, Banner (Zehner), Under (Bube) – und den Siebner aufnimmt, muss 100 vom Under weisen, also nicht mehr Dreiblatt vom Neuner, 50 vom Banner.



**Der Schmaus nach dem Verteilen:**  
links Stock, rechts Trumpfkarte.

## AN PARTNER, DER KOPFLOS JASST:

**«Autofahre chasch sicher besser. Aber das macht me mit de Füess.»**

Die Weisdeklaration hat vor dem Aufnehmen der nächsten Karte zu erfolgen.

Die Eigenart des Schmaus ist diese: Während des Aufnehmens vom Stock braucht weder Farbe noch Trumpf bekannt zu werden. Die letzte gedeckte Karte vom Stock ist bei deren Aufnahmen dem Gegner zu zeigen, weil dieser Spieler ja auch eine Karte kennt, nämlich die Trumpfkarte.

Ist der Stock aufgebraucht, muss für die letzten neun Stiche Farbe bekannt werden oder, wenn nicht vorhanden, mit Trumpf gestochen werden. Mit dem ersten Stich, der nach dem Aufbrauchen des Stocks erfolgt, darf zum letzten Mal gewiesen werden.

Jeder Spieler notiert laufend seine eigenen Punkte. Der Weis muss nach jedem Stich geschrieben werden. Es darf so lange geschrieben werden, bis der betreffende Spieler

zum nächsten Stich eine Karte gibt. Wer nach Aufbrauchen des Stockes alle weiteren Stiche erzielt hat, schreibt zusätzlich 100 Punkte als Prämie. Normalerweise wird als Ziel 1500 Punkte gesetzt oder je nach Abmachung 2000.

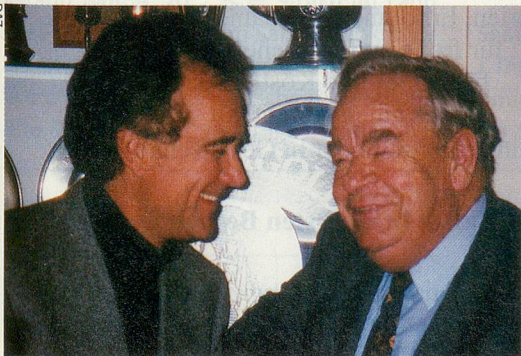
Durch das laufende Aufnehmen vom Stock hat jeder Spieler die Möglichkeit, fehlende Karten für Weise zu erhalten. Sind jedoch viele wichtige Trümpfe vorhanden, wird sich ein solcher Spieler auf zusätzliche Bockkarten konzentrieren, um – wenn der Stock aufgebraucht ist – die letzten neun Stiche an sich zu bringen, der 100 Punkte Extraprämie wegen.

## FRAGEN AN GÖPF

**A. J. in Ibach:** Wir haben das Ziel beim Schieber erreicht und ich rufe: «Mir sind dusse!» Ein Gegner behauptet, man müsse sagen: «Wir bedanken uns.» Was stimmt? Göpf: Wir reden beim Jass unseren Dialekt. Deshalb sind die Ausdrücke «mir sind dusse», «eus langets», «mir händ gnueg» ebenso verbindlich wie «mir bedanket eus».

**K.O. in Bern:** Wir spielen den Schieber, ein Gegner verteilt, ich komme zum Trumpfmachen, ich habe Puur, Näll zu fünft. Doch der Gegner hat am Schluss für sich nur noch zwei Karten. Er will nochmals geben. Ich bin dagegen. Was ist die Lösung? Göpf: Nehmen Sie Abschied von Ihren wertvollen Karten. Es wird festgestellt, wer zehn Karten statt deren neun besitzt. Dann wird neu verteilt.

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



Kurt Felix brachte Göpf Egg zum Fernsehen.