

**Zeitschrift:** Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung  
**Herausgeber:** Pro Senectute Schweiz  
**Band:** 81 (2003)  
**Heft:** 3

**Artikel:** Jassen mit Göpf : so schieben Sie richtig...  
**Autor:** Egg, Göpf  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-723793>

### **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:** 01.05.2025

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

# So schieben Sie richtig...

*Unter allen Jassarten ist der Schieber in unserem Land eine der beliebtesten und am häufigsten gespielten. Hier ein paar Tipps, wies dabei noch mehr Spass macht.*

VON GÖPF EGG

Der Schieber wird umso spannender, je mehr er gespielt wird, denn die Erfahrung ist ein wesentlicher Faktor. Es empfiehlt sich auch, öfters den Jasspartner zu wechseln; das bringt laufend neue Spielzüge.

Das gekonnte Zusammenspiel beim Schieber ist äusserst wichtig. Trotz unzähligen Möglichkeiten, wie gespielt werden kann, bleibt das Ziel das gleiche: das Maximum an Kartenpunkten herauszuholen.

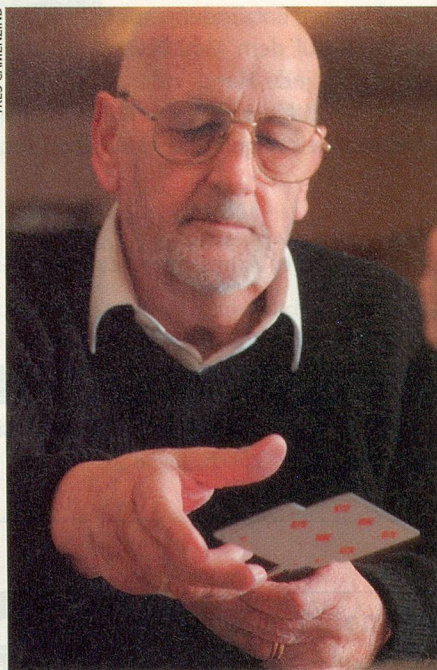
Eigentlich ist der Schieber ein «lockerer» Jass, ein Spiel ohne intensives Studieren – im Gegensatz zum Preisjassen. Während zwei, drei Stunden unterhalten sich die Jassenden, Spiel für Spiel folgt, Zufriedenheit herrscht. Dabei kommt es selten zu allzu grossen Diskussionen, das Zusammensein ist wichtig.

Seit der Einführung von Obenabe und Undenufe im Jahr 1941 werden Schellen- und Schiltentrumpf doppelt, Obenabe und Undenufe dreifach bewertet. In den letzten Jahren vermehrt zu sehen ist die Schieberpartie auf 1000 Punkte, bei der alle Varianten einfach bewertet werden. Zusätzlich gilt der Weis.

Ich empfehle Ihnen im Weiteren, statt immer Schieber zu jassen, Abwechslung mit einer anderen Jassart reinzubringen. Das lockert auf. Oder wechseln Sie beim Schieber gelegentlich zwischen Deutschschweizer und französischen Karten.

Das Allerwichtigste bleiben aber die Spieler und Spielerinnen: Optimistische Partner sind auch beim Privatjass beliebter als Pessimisten. Man gibt seiner Freu-

TRES CAMENZIND



**Der Schieber**, zur Abwechslung mal mit französischen Karten gespielt.

de Ausdruck, wenn zusammen viele Kartenpunkte erspielt werden können. Defensives Spielen soll vermieden werden, besonders dann, wenn die eigene Partei die Trumpfwahl hat.

Viel Glück für Ihre Jassspiele!

**Jeden Samstagnachmittag um 15.30 Uhr sind beim Schweizer Radio DRS1 Neuigkeiten vom Jassen und anschliessend Antworten auf Jassprobleme zu hören.**

**Richten Sie Ihre Jassfragen bitte an folgende Anschrift: Zeitlupe, Jassen mit Göpf, Postfach 642, 8027 Zürich.**

## FRAGEN AN GÖPF:

**A.W.:** Wir sind zwei Seniorinnen. Beim Schaggi-Haas-Jass, der zu zweit gespielt wird, erhalten beide Jasserrinnen je 12 Karten, die 25. Karte wird gekehrt und auf den Stock gelegt. Sie kann geraubt werden. Mit welcher Karte?

**Göpf:** Mit dem Trumpf-Sechser.

**H.E.:** Ich mache einen Undenufe beim Schieber und habe vier Sechser. Eine Gegnerin hat vier Bauern. Was gilt? Wir sind nicht gleicher Meinung.

**Göpf:** Vier Bauern bringen 200, vier Sechser nur 100 Weispunkte. Deshalb schlagen die vier Bauern Ihre Sechser. Das Glück hat sich diesmal bei Ihrer Gegnerin niedergelassen.

**M.F.:** Schieber A/C gegen B/D, Ausmachregel «Stöck – Wys – Stich». A spielt den Trumpf-Bauer und bedankt sich. Das wäre möglich, denn jeder Partei fehlen nur je rund 20 Punkte. Ich als B habe 50 zu weisen und will auch gewinnen. Wer gewinnt schlussendlich?

**Göpf:** Erreichen beide Parteien im ersten Stich des letzten Spiels das Ziel, entscheidet nicht ein schnelleres Bedanken, sondern die vereinbarte Ausmachregel. Es sind keine Stöcke vorhanden, deshalb sind Weispunkte vorrangig gegenüber den Kartenpunkten. Sie gewinnen die Partie, A hat eine Zwei auf dem Rücken!

## LÖSUNG KREUZWORTRÄTSEL 1/2 · 2003

**Waagrecht:** 1 Fabel, 5 Abend, 8 Puter, 12 EG (Emilia Galotti), 13 Rind, 14 rios, 15 Se(sam), 16 Linde, 18 Elite, 21 Iaben, 23 loi, 24 Balalaika, 27 Alt, 28 Gier, 29 Oran, 30 Cie, 32 Stummfilm, 36 Ale, 38 Horst, 40 Leier, 41 Euler, 43 ew(ig), 44 Poem, 45 Iren, 46 de, 47 naked, 48 Elias, 49 Roman.

**Senkrecht:** 1 Fellachen, 2 Agio, 3 Erd(nuss), 4 Liebestod, 5 Adel, 6 Emil, 7 drei, 8 Polarmee, 9 USA, 10 Esel, 11 rentieren, 17 niger, 19 Lakmé, 20 Taufe, 22 banal, 25 Art, 26 Kol(laps), 31 Iowa, 33 Ulme, 34 Mimi, 35 Iris, 37 Leda, 39 spe(dieren), 42 UNO.

**LÖSUNGSWORT: GARDEROBE**