

Achtung: Beginn schon um 15.30 Uhr!

STERNAHAUS

13. Januar 2018, 15.30 Uhr – ca. 01.00 Uhr

Sternnhaus-Jassturnier

im Berghotel Sternnhaus in Feldis/Veulden GR, Folge 30

Wichtig zu wissen

Feste Zweierteams: Man meldet sich zu zweit an und jasst den ganzen Abend zusammen (kein Partnerwechsel).

Anmeldung und Zimmerreservation: beim Berghotel Sternnhaus: 081 655 12 20, info@berghotelsterna.ch.

In der Regel werden 2 Nächte (Freitag, 12. Januar bis Sonntag, 14. Januar 2018) gebucht.

Maximale Teilnehmerzahl: 14 Teams zu 2 Personen = 28 Jasser/innen

Spielmodus: Schieber mit Variationen (zum Teil mit mehrfacher Punktzahl), ohne Weisen und Stöcke. Für gewisse Erfolge (z. B. Bergpreis, Match, Gewinn) erhält man Taler. Genaue Regeln siehe Rückseite.

Alle gegen alle: Jedes Team jasst je eine Runde gegen alle anderen Teams. Wer dann die meisten Taler hat, gewinnt. Falls die höchste Talerzahl von zwei oder mehr Teams erreicht wurde, wird das Gewinnerteam ausgelost oder es gibt – wenn alle beteiligten Teams einverstanden sind und wenn es nicht schon zu spät ist – eine Finalrunde. In allen anderen Fällen finden keine Finalsspiele statt.

Startgeld: Franken 30.- pro Person (zuhanden Berghotel Sternnhaus).

Preise: Der 1. Preis ist eine Gratis-Übernachtung im Sternnhaus für das Siegerteam. Das Verliererteam erhält einen Wurstkranz. Weitere Preise können von den Teilnehmenden oder von anderen gesponsert werden.

Spielkarten: Die erste Turnierhälfte wird mit französischen Karten (Herz, Karo, Kreuz, Pik/Schauffel) gespielt, die verbleibenden Runden mit „deutschen“ Karten (Rose, Eichel, Schilten, Schellen). Nur wenn alle am Tisch lieber mit den anderen Karten spielen, kann diese Regel geändert werden.

Ungefährer Zeitplan

15.30 Uhr	Begrüssung und Fragerunde (bitte Regeln im Voraus lesen)
15.40 Uhr bis 18.50 Uhr	Jassrunden: 1. Hälfte
19.00 Uhr bis 20.30 Uhr	Znacht
20.30 Uhr bis spätestens 00.45 Uhr	Jassrunden: 2. Hälfte
spätestens 00.45 Uhr	Siegerehrung, Preisverteilung, kleiner Imbiss

Spielregeln

Der erste Stich darf von allen nochmals angeschaut werden, bis 1. Karte des 2. Stichs auf dem Tisch liegt. Sonst dürfen die Stiche NICHT angeschaut werden, auch die eigenen nicht!

Spielkarten: Die erste Turnierhälfte wird mit französischen Karten (Herz, Karo, Kreuz, Pik/Schaukel) gespielt, die verbleibenden Runden mit „deutschen“ Karten (Rose, Eichel, Schilten, Schellen). Nur wenn alle am Tisch lieber mit den anderen Karten spielen, kann diese Regel geändert werden.

Runden: Eine Runde besteht normalerweise aus 8 Spielen. Es wird ausgelost, wer beginnt (per Abheben: Höher befiehlt, Ass gibt). Wenn man einigermaßen zügig spielt, sollten die 8 Runden nicht mehr als 35 Minuten dauern. Wer lieber langsamer spielt, sollte sich von Beginn weg auf 6 statt 8 Spiele einigen. Zwischen den Runden gibt es jeweils ca. 5 Minuten Pause. Bitte in jedem Fall pünktlich bei der nächsten Runde sein.

Schieber mit Variationen: Es können folgende Trumpfvariationen gewählt werden:

Zählung	Trumpfart	Beschreibung
1 x		normale Trumpfregeln
2 x	Obenabe	normale Regeln, 8 = 8 Punkte
	Undenufe	normale Regeln, 8 = 8 Punkte Achtung: Ass = 11 Punkte, 6 = 0 Punkte
	Misère	wie Obenabe, aber am Schluss des Spiels werden die Stiche getauscht -> es geht darum, möglichst wenig Punkte zu machen! Ass = 11 Punkte, 6 = 0 Punkte
	Slalom	abwechselnd Obenabe / Undenufe oder umgekehrt; der reguläre Trumpfspüler (und nicht die Schiebertpartnerin!) bestimmt, ob mit Obenabe oder Undenufe begonnen wird, und spielt die erste Karte aus. Ass = 11 Punkte, 6 = 0 Punkte
3 x	3 / 3 / 3	<ul style="list-style-type: none">• erste 3 Stiche Obenabe (bzw. Undenufe)• mittlere 3 Stiche Undenufe (bzw. Obenabe)• letzte 3 Stiche Trumpffarbe, wobei die Trumpffarbe von der zuerst ausgespielten Karte des 7. Stichs bestimmt wird (egal, wer diese Karte ausspielt) Trumpfbauer = 20 Punkte, Nell = 14 Punkte, Ass = 11 Punkte, 8 = 0 Punkte
	Zwüshedure	Wie beim Obenabe und Undenufe gibt es keine Trumpffarbe. Reihenfolge: <ul style="list-style-type: none">• 10 = höchste Karte, sie sticht alle anderen• 9 und Bauer = zweithöchste Karten• 8 und Dame/Ober = dritthöchste Karten• 7 und König = vierthöchste Karten• 6 und Ass = niedrigste Karten Wenn ein Stich gleich hohe Karten (gemäss oben stehender Zusammenstellung) enthält, sticht von diesen die zuerst ausgespielte Karte. Punktzählung wie beim Obenabe: Ass = 11 Punkte, 8 = 8 Punkte
4 x	Ungeschaut	Ein beliebiger Trumpf wird festgelegt, BEVOR die Karten angeschaut werden. Bei Slalom und 3/3/3 NICHT im Voraus sagen, ob man oben oder unten beginnt!

Notation: Für jede Runde werden die Punkte gemäss normalen Jassregeln notiert. Match = 257 Punkte. Es gibt keine Punkte für Weise und Stöcke. Weise werden auch nicht erwähnt.

Taler: Jedes Team hat 30 Taler Startkapital. Für folgende Leistungen gibt's Taler vom gegnerischen Team:

- | | |
|-------------|---|
| 1 Taler für | <ul style="list-style-type: none">• Bergpreis (Team, das zuerst 1000 Punkte erreicht hat)• Match• Schneider (wenn das gegnerische Team am Schluss weniger als halb so viele Punkte wie das Siegerteam hat) |
| 2 Taler für | <ul style="list-style-type: none">• Runden-Sieg |

Das Team mit den meisten Talern gewinnt. Bei gleich vielen Talern entscheidet das Los oder evtl. ein Finalspiel (Bedingungen: 1. Seite).

Esther Naef / 16. November 2017

