

# Jassreglement: DIFFERENZLER



April 2024

## GRUNDSÄTZLICHES

Grundsätzlich spielt der Jassclub Kilchberg nach dem Schweizer Jassführer SRF, wobei dieses Reglement Vorrang hat. Können sich die beteiligten Spieler am Tisch nicht einigen und löst weder dieses Reglement noch der Schweizer Jassführer SRF das Problem, so entscheidet der Spielleiter oder ein nicht betroffenes Vorstandsmitglied.

Unnötige Bemerkungen oder Belehrungen während des Spiels sind von Spielern und **vor allem vom Schreiber** zu unterlassen.

## KARTENAUSGABE

Die 4 Spieler (Auslosung a-d) nehmen im Gegenuhrzeigersinn am Tisch Platz. Spieler a rechts vom Schreiber mischt die Karten, präsentiert sie Spieler d zum Abheben. Der Trumpf wird bekannt gegeben und aufgelegt. Spieler a mischt nochmals, es wird nochmals abgehoben. Dann werden die Karten ausgegeben, jeweils 3x3. Jeder Spieler schätzt sein Resultat und trägt es in seinen Schätzzettel ein. Jeder Spieler verteilt pro Passe einmal die Karten.

Wird das Spiel falsch verteilt oder wird beim Verteilen eine Karte sichtbar, hat der gleiche Spieler die Karten nochmals zu mischen und abzuheben. Die Trumpffarbe bleibt dieselbe.

Jeder ist selbst verantwortlich für seine 9 Karten. Bemerkt ein Spieler erst im Laufe des Spiels, dass er nicht die richtige Anzahl Karten hat, wird das Spiel zu Ende gespielt und dann wiederholt. Der fehlbare Spieler erhält eine Strafe, siehe unter «Strafpunkte».

## DER SCHREIBER

Der Schreiber sagt, wann ein Spiel beginnt, wer ausspielt und welche Farbe Trumpf ist.

Sind nur 4 Spieler am Tisch, übernimmt derjenige Spieler, der das Schreiberblatt ausfüllt, diese Funktion. Am Ende jedes Spiels notiert er die geschätzten Resultate im Schreiberblatt.

Sollte der Schreiber vor dem Spiel anhand der Schätzungen feststellen, dass sich jemand im Trumpf geirrt hat, darf er auf die Trumpffarbe hinweisen, nicht aber den Spieler warnen.

Am Ende eines Spieles dürfen die Karten erst zusammengeworfen werden, wenn der Schreiber bestätigt hat, dass die angegebenen gespielten Punkte 157 ergeben.

## STRAFUNKTE

Muss ein Spiel wiederholt werden, erhält der fehlbare Spieler 20 Strafpunkte und die höhere Differenzpunktzahl der beiden Spiele. Die übrigen Spieler können sich vor dem Spiel entscheiden, ob sie ihre Punktzahl des ersten Spiels behalten oder ob sie versuchen wollen, im zweiten Spiel ihre Punktzahl zu verbessern. Ein «Auslesen» der besseren Punktzahl nach dem zweiten Spiel ist nicht möglich.

## SPIELSITUATIONEN

Bei einer **Null-Ansage** schreiben wir 00.

**Falsche Karte gespielt:** Wenn nicht nachvollzogen werden kann, wer falsch gespielt hat, wird das Spiel wiederholt.

**Trumpf-Irrtum:** Hat sich ein Spieler im Trumpf geirrt und entsprechend falsch geschätzt, darf er seine Schätzung **nicht mehr korrigieren**, wenn bereits die erste Karte offen auf dem Tisch liegt.

**Untertrumpfen:** ist erlaubt, sofern man von der gespielten Farbe keine Karte mehr hat.

**Eigene Karten durchsehen und nachzählen:** ist erlaubt, ohne dass die Mitspieler Einsicht nehmen können.

**Rest verlangen:** Es muss einzeln bis zum Schluss gespielt werden.

**Punktgleichheit:** In der Rangierung entscheidet die tiefere Einzelpasse.