

# Die wichtigsten Tipps DIFFERENZLER



April 2024

Jeder spielt etwas anders und sagt entsprechend auch etwas anders an.  
**Lass Dich weder verwirren noch aus der Ruhe bringen!**

Wenn Dir jemand sagt, dass er 15 Punkte mehr oder weniger angesagt hätte als Du, dann müsstest Du auch wissen, wie er gespielt hätte. Nur dann hat diese Bemerkung auch Aussagekraft.

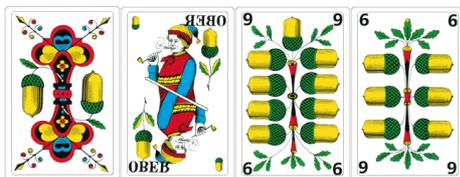
Hilfreich sind nur Hinweise, ob Du mit Deinen Karten die angesagten Punkte **hättest machen können** – denn auch Du wirst Deinen eigenen Spielstil entwickeln.

## Faustregeln zur Ansage

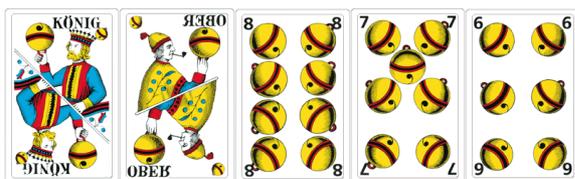
Ansage ist Übungssache. Aber als Anfänger helfen Dir die zwei folgenden Faustregeln:

**Entweder:** Trumpfzählpunkte x 2 plus jedes weitere Ass 11 Punkte  
**Oder:** jeder sichere Stich 18 Punkte, halbsichere Stiche 6-9 Punkte

Berücksichtige dabei:



Bei langen Farben kannst Du einen «**Notfallstich**» einplanen: Hier kannst Du – wenn Dir bei einer anderen Farbe ein Stich entgeht – einen Stich mit Ober oder Ass machen. Wenn Dir jedoch kein Stich entgangen ist, dann kannst Du diese Farbe verwerfen (wegen dem 6er und 9er). Halte also diese Farbe so lange als «Hintertüre» offen, bis Du sicher bist, dass Du sie nicht brauchst.

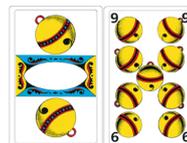


Bei **4 starken Trümpfen** oder **ab 5 Trümpfen** musst Du mehr Punkte ansagen. Hier würdest Du nicht 14 sondern ca. 40 Punkte ansagen, plus noch zusätzliche Punkte für die übrigen hohen Karten.

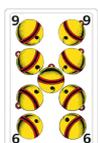
**Trumpf Ansage-Erfahrungswerte (nur für die Trümpfe, andere hohe Karten zusätzlich):**



**Bauer solo:**  
34 - 37 Punkte  
(also zusätzlich 14-17 Punkte)



**Nell + Ass:**  
48 Punkte  
(also zusätzlich 23 Punkte)



**Nell solo:**  
24-28 Punkte  
(also zusätzlich 10-14 Punkte)



**Bauer + Nell + Ass:**  
82-87 Punkte  
(also zusätzlich 37-42 Punkte)



**Bauer + Nell:**  
64-69 Punkte  
(also zusätzlich 30-35 Punkte)

Je nachdem, wer die Mitspieler sind, musst Du die Ansage anpassen. Es gibt Spieler, die sagen **meist eher wenig Punkte** an. Wenn Du das merkst, solltest Du ca. 10 Punkte höher ansagen.

Wenn Du einen **weniger erfahrenen Spieler** am Tisch hast, wird die Ansage ziemlich unkalkulierbar, da Anfänger sich gerne um 20-30 Punkte nach oben oder unten verschätzen.

## 10 Tipps, die Dir das Spiel erleichtern

- 01 Spiel als erstes die **unsicheren Karten** aus oder werde sie los, damit Du mit den sicheren Karten ausgleichen kannst.
- 02 Wenn Du das **Nell oder Trumpf Ass** solo hast, versuche möglichst schnell den Stich zu machen. Gentleman-Agreement (**aber keine Regel!!**): In den ersten 2-3 Stichen sollte der Spieler mit dem Bauern das Nell nicht abstechen, ausser er hat keine andere Wahl (z.B. weil er sonst sein Trumpf-Ass verlieren würde).
- 03 Den **Trumpf-Bauern** kannst Du wie einen Joker einsetzen und damit viele oder wenige Punkte hereinholen. Spiel ihn also erst, wenn Du Dir über den Rest des Spiels klar bist.
- 04 Es ist einfacher, **offensiv zu spielen** und die Stiche möglichst schnell zu sichern. Das geht aber nur, wenn man auch **aussteigen** kann, also niedrige Karten in petto hat. Sonst bleibst Du schnell einmal in einer Farbe hängen.
- 05 Bei einem **Nuller-Spiel mit 2 Trümpfen** ist es eher von Vorteil, mit Trumpf zu eröffnen, damit Du am Schluss nicht noch den letzten Trumpf besitzt.
- 06 Hast Du **genügend Punkte**, besitzt aber von einer Farbe noch den **Ober** und den 6er, lohnt es sich oftmals, zuerst den Ober zu spielen.
- 07 Sticht das **Trumpf-Banner** einen **fetten Stich von 25 Punkten** oder wird **am Anfang frisch drauflos gestochen**, wurden in der Regel **mehr als 157 Punkte** geschätzt. Dann musst Du auf der Hut sein, dass Du all Deine Stiche machen kannst.
- 08 Wenn Du **über ca. 90 Punkte** ansagen musst, ist es einfacher, die Punkte, welche die **Mitjasser** erspielen, zu zählen.
- 09 Bei einer **zweifelhaften Nuller-Ansage** ist es ratsam, **5- 9 Punkte** anzusagen. So kannst Du den Schaden in Grenzen halten.
- 10 Es ist enorm hilfreich zu wissen, welche Karten gegangen sind. Kannst Du Dir nicht alle merken, dann merke Dir die Karten in dieser Reihenfolge:
  - **Zähle die Trümpfe**, die bereits gespielt wurden.
  - Merke Dir, **welche Trümpfe** gegangen sind.
  - Merke Dir, **welcheASSE und 10er** gegangen sind.
  - Merke Dir, bei **welcher Farbe noch Karten im Spiel** sind. Hast Du die unterste, ist dies Deine Aussteiger-Farbe. Wenn nicht, dann kann Dir noch ein Stich angehängt werden.
  - Merke Dir, bei welcher **Farbe nur noch Du Karten** hast (Böcke).

**Guet Jass!**