



Spielregeln FNF-Jassturnier

Grundsätzliches

Das Turnier wird über 6 Runden gespielt; eine Runde umfasst 4 Spiele.
Je 4 Personen spielen an einem Tisch einen einfachen Handjass mit Bodentrumpf (Ablupf).

Allfällige Fragen beantworten die gekennzeichneten Tischbetreuer oder die Turnierleitung, welche auch bei Unstimmigkeiten endgültig entscheiden.
Der Grundsatz der Spähergesetze gilt auch am Kartentisch (fair spielen).

Tischzuteilung

Die Tische sind nummeriert.

Phase 1: Die Zuteilung zu den einzelnen Tischen erfolgt für die Runden 1–3 so, dass in jeder Runde mit anderen Jasspartner/-innen gespielt wird.

Phase 2: Für die Runde 4–6 erfolgt die Zuteilung aufgrund der Rangliste nach der 3. Runde.

In den Runden 4–6 kann es zu gleichen Begegnungen zwischen Spielenden kommen, da jetzt bessere, resp. schwächere Jasser zusammen spielen müssen.

Die Spielenden begeben sich an den zugeteilten Tisch und tragen auf dem Standblatt zuerst die Namen der 4 Beteiligten ein.

Karten mischen und verteilen

Für das erste Spiel der Runde mischt und verteilt der/die erstgenannte Teilnehmende jeder Vierergruppe die Karten zuerst.

Für die weiteren Spiele „wandert“ diese Pflicht im Gegenuhrzeigersinn weiter.

Trumpf

Der/die Kartengebende legt die gut gemischten Karten vor dem/der Mitspielenden zur Linken auf den Tisch.

Diese/dieser hebt mindestens 4 Karten vom Stapel ab und behält die unterste Karte des abgehobenen Pakets verdeckt vor sich. Diese Karte bestimmt in der Folge den Trumpf für dieses Spiel; sie wird erst aufgedeckt, nachdem alle Karten verteilt sind; sie gehört dem/der Kartengebenden.

Sollten die Karten falsch verteilt worden sein, gilt:

Die Karten werden erneut gemischt, abgehoben und verteilt.

Es gilt jedoch die zuerst abgehobene Trumpfkarte.

Trumpf können die 4 Kartenfarben, sowie „Unenufe“ und „Obenabe“ bilden (ohne „Slalom“ etc.). „Unenufe“ ergibt sich beim Ablupf einer Sechs, „Obenabe“ beim Ablupf eines As.

Spielablauf

Der/die Spielende rechts vom Kartengebenden eröffnet das Spiel mit einer beliebigen Karte.

Im Gegenuhrzeigersinn legen die weiteren Spielenden jeweils eine Karte dazu. Dabei muss die ausgespielte Farbe oder eine Trumpfkarte gespielt werden. Wer nicht Farbe bedienen kann, wirft eine beliebige Karte ab.

Der Stich geht an jene/jenen Spielende/n mit der höchsten Karte der ausgespielten Farbe oder mit der höchsten Trumpfkarte. Er oder sie legt die 4 Karten verdeckt vor sich auf den Tisch. Sie dürfen im weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr angesehen werden.

Untertrumpfen ist nur erlaubt, wenn jemand nur noch Trumpfkarten auf der Hand hält.

Der/die Gewinnende des letzten Stichs eröffnet den nächsten Umgang wiederum mit einer beliebigen Karte.

Wertung

Am Schluss jedes Spiels werden die gestochenen Kartenwerte addiert.

Dabei gilt:

Under der Trumpffarbe („Puur“)	20 Punkte
Neun der Trumpffarbe („Nell“)	14 Punkte
As	11 Punkte
König	4 Punkte
Ober	3 Punkte
Under	2 Punkte
Banner	10 Punkte
Achter (bei „unenufe“ und „obenabe“)	8 Punkte
Sechser (bei „unenufe“)	11 Punkte
letzter Stich	5 Punkte
König und Ober der Trumpffarbe („Stöck“)	keine Punkte
Weis	keine Punkte
Match (alle 9 Stiche)	100 Punkte Bonus

Die Resultate werden in das Standblatt auf dem Tisch eingetragen. Die Summe der Punkte aus jedem einzelnen Spiel muss 157 ergeben. Alle Spielenden sind für die Richtigkeit der Resultate verantwortlich.

Schluss

Nach Abschluss von 4 Spielen wird das Standblatt auf Vollständigkeit überprüft.

Die Summe der Punkte von allen Spielenden muss 628 (= 4 x 157) ergeben.

Anschliessend bringt eine Person das Standblatt zum Tisch der Turnierleitung, wo die Resultate erfasst werden.

Meisterschaft

Es gewinnt jene Person, welche nach 6 Runden die meisten Punkte auf dem Konto hat.

Achtung: Das Resultat der 3. Runde wird vom Zwischenstand abgezogen; d.h. in dieser Runde müssen möglichst wenig Punkte erreicht werden. Wer in dieser Runde alle 9 Stiche macht, wird mit 0 Punkten belohnt; den anderen 3 Spielenden werden je 52 Punkte abgezogen.

Die Turnierleitung wünscht allen Teilnehmenden viel Kartenglück!

