
Jass

Regelwerk Differenzler verdeckt

Gültig ab dem 22. August 2015

SWISSLOS



Swisslos Interkantonale Landeslotterie, Lange Gasse 20, Postfach, CH-4002 Basel
T 0848 877 855, F 0848 877 856, info@swisslos.ch, www.swisslos.ch

Jass

Regelwerk Differenzler verdeckt

Gültig ab dem 22. August 2015

Inhaltsverzeichnis

Art. 1	Ziel des Spiels	2
Art. 2	Anzahl Teilnehmer	2
Art. 3	Rangfolge und Punktwerte	2
Art. 4	Spielablauf	3

Art. 1 Ziel des Spiels

Zu Beginn jeder Runde müssen die Teilnehmer schätzen, wie viele Punkte sie in der entsprechenden Runde selbst erzielen werden. Die Differenz zwischen der geschätzten Anzahl Punkte und der tatsächlich erzielten Anzahl Punkte wird als Differenzpunkte gewertet. Die Differenzpunkte aus allen Runden einer Partie werden je Teilnehmer addiert. Der Teilnehmer mit der geringsten Anzahl Differenzpunkte über alle Runden der Partie gewinnt die Partie.

Art. 2 Anzahl Teilnehmer

In der Mehrspielerversion spielen 4 Teilnehmer an einem virtuellen Jass-Tisch gegeneinander.

In der Einzelspielerversion spielt 1 Teilnehmer gegen 3 Computerteilnehmer an einem virtuellen Jass-Tisch.

Art. 3 Rangfolge und Punktwerte

3.1

Es wird zwischen Trumpf- und Nebenfarben unterschieden. Die Trumpffarbe sticht jeden Rang einer Nebenfarbe. Die Rangfolge innerhalb der Farben gilt gemäss unten stehender Tabelle in absteigender Reihenfolge. Ein höherer Rang sticht einen tieferen Rang.

Unabhängig von der Rangfolge sind die Punktwerte der einzelnen Karten.

Trumpffarbe		Nebenfarbe	
Rang	Punktwert	Rang	Punktwert
Bube/Under	20	Ass	11
Neun	14	König	4
Ass	11	Dame/Ober	3
König	4	Bube/Under	2
Dame/Ober	3	Zehn/Banner	10
Zehn/Banner	10	Neun	0
Acht	0	Acht	0
Sieben	0	Sieben	0
Sechs	0	Sechs	0

3.2

Wer den letzten Stich einer Runde macht, gewinnt 5 (fünf) zusätzliche Punkte. Total sind daher 157 (einhundertsiebenundfünfzig) Punkte im Spiel.

Art. 4 Spielablauf

4.1

Jeder Teilnehmer erhält 3 × 3 Karten.

4.2

Direkt im Anschluss an das Austeilen der Karten wird allen Teilnehmern die mittlere eines Zufallsgenerators ermittelte Trumpf-farbe angezeigt.

4.3

Jeder Teilnehmer trägt ein, wie viele Punkte er in dieser Runde mutmasslich erzielen wird, und bestätigt diesen Wert. Diese Schätzung ist bis zum Abschluss der Runde nur für den Teilnehmer selbst sichtbar. Den anderen Teilnehmern wird diese Schätzung erst nach Abschluss der Runde angezeigt.

4.4

Haben alle Teilnehmer ihre Schätzung abgegeben, so startet die Vorhand mit dem Ablegen der ersten Karte. Reihum gegen den Uhrzeigersinn legen die drei anderen Teilnehmer je eine Karte gemäss den Regeln der Ziff. 4.5.

4.5

Das Ablegen der Karten erfolgt nach einem eingeschränkten Farbzwang. Die zuerst gespielte Karte eines Stiches bestimmt die zu

bedienende Farbe, wobei nur Karten dieser Farbe oder Trumpf den Stich gewinnen können.

Besitzt ein Teilnehmer noch eine Karte dieser Farbe, so muss er bedienen, d.h. eine Karte gleich welchen Ranges dieser Farbe ablegen, oder er darf stechen, d.h. einen Trumpf spielen.

Besitzt er keine Karte dieser Farbe, kann er entweder eine Karte einer anderen Farbe ablegen oder ebenfalls einen Trumpf spielen.

Wurde bereits mit Trumpf gestochen, darf der Teilnehmer nur einen Trumpf niedrigeren Ranges spielen (Untertrumpfen), wenn er die Farbe nicht bedienen kann.

Ist die erste gespielte Karte ein Trumpf, so muss dieser mit Ausnahme des Trumpf-Buben/-Unders von jedem Spieler bedient werden.

4.6

Nachdem alle Teilnehmer eine Karte abgelegt haben, gewinnt die gemäss den Regeln der Ziff. 4.5 gespielte Karte mit dem höchsten Rang den Stich und der Teilnehmer, der diese Karte gespielt hatte, erhält die Punkte aller Karten dieses Stiches.

Die kumulierten Punkte der eigenen Stiche einer Runde sowie der Schätzwert werden dem Teilnehmer laufend aktuell angezeigt.

4.7

Der Gewinner des Stiches spielt als Erster eine neue Karte aus.

4.8

Sobald alle Karten gelegt und die neun Stiche entschieden wurden, wird die Spiel-

runde abgeschlossen, und das entsprechende Rundenresultat sowie die einzelnen Rundenresultate der Partie werden allen Teilnehmern angezeigt.

4.9

Das Prozedere wird so lange wiederholt, bis alle Runden einer Partie gespielt sind.

4.10

Nach Abschluss der letzten Runde einer Partie werden die erzielten Punktwerte jeder Runde jedes Teilnehmers kumuliert und den Teilnehmern bekannt gemacht.

