
Jass

Norme per Differenzler a carte coperte

Valevole dal 22 agosto 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

Norme per Differenzler a carte coperte

Valevole dal 22 agosto 2015

Indice

Art. 1	Obiettivo del gioco	2
Art. 2	Numero di partecipanti	2
Art. 3	Classifica e valori	2
Art. 4	Svolgimento del gioco	3

Art. 1 Obiettivo del gioco

All'inizio di ogni smazzata i partecipanti devono valutare quanti punti pensano di realizzare nel corso di quella smazzata. La differenza tra il numero di punti valutati e il numero di punti effettivamente realizzati viene valutata come «punti differenza».

Art. 2 Numero di partecipanti

Alla fine di tutte le smazzate di una partita, i punti differenza di ogni partecipante vengono addizionati. Il partecipante che ha il minor numero di punti differenza al termine di tutte le smazzate vince la partita.

Nella versione multiplayer, 4 partecipanti giocano al tavolo virtuale di Jass, uno contro l'altro.

Nella versione giocata individuale, 1 partecipante gioca al tavolo virtuale di Jass contro altri 3 partecipanti virtuali.

Art. 3 Classifica e valori

3.1

Si distingue tra il seme di briscola e i semi secondari. Il seme di briscola vince su ogni valore dei semi secondari. Per la classifica dei semi fa stato la tabella sottostante in ordine decrescente. Il valore più alto vince su quello più basso.

Il valore dei punti delle singole carte non dipende dal loro ordine.

Seme di briscola		Seme secondario	
Classifica	Valori	Classifica	Valori
Jack / Under	20	Asso	11
Nove	14	Re	4
Asso	11	Dama / Ober	3
Re	4	Jack / Under	2
Dama / Ober	3	Dieci / Bandiera	10
Dieci / Bandiera	10	Nove	0
Otto	0	Otto	0
Sette	0	Sette	0
Sei	0	Sei	0

3.2

L'ultima presa di una smazzata, vale 5 (cinque) punti extra. In questo modo si ha un totale di 157 (centocinquantesette) punti.

Art. 4 Svolgimento del gioco

4.1

Ogni partecipante riceve 3 volte 3 carte.

4.2

Subito dopo la distribuzione delle carte, a tutti i partecipanti viene visualizzato il seme di briscola, selezionato da un generatore casuale.

4.3

Ogni partecipante indica quanti punti presume di fare in questa smazzata e conferma tale valore. Solo lui è in grado di vedere la sua valutazione fino alla conclusione della smazzata. Alla fine della smazzata, la sua valutazione verrà mostrata anche agli altri partecipanti.

4.4

Quando tutti i partecipanti hanno fatto la loro valutazione, il primo giocatore di mano cala la prima carta. In seguito gli altri tre partecipanti, uno dopo l'altro in senso antiorario, calano una carta, conformemente alle regole contemplate nella cifra 4.5.

4.5

Vige l'obbligo di risposta al seme. La carta giocata per prima determina il seme di base a cui rispondere, tenendo conto che solo le carte di questo seme o la briscola possono vincere la presa.

Se un partecipante ha delle carte di questo seme, deve rispondere con una carta, e cioè calare una carta qualsiasi di questo seme, oppure può effettuare una presa con una briscola.

Se non ha carte di questo seme, può calare una carta di un altro seme o eventualmente giocare una briscola.

Se la presa è già stata effettuata con una briscola, il partecipante può giocare solo una briscola di valore inferiore (briscola inferiore), se non è in grado di rispondere al seme.

Vige l'obbligo di risposta alla briscola: se la prima carta calata è una briscola, bisogna rispondere a propria volta con una briscola, ad eccezione del jack / under di briscola.

4.6

Dopo che tutti i partecipanti hanno calato una carta, la carta giocata col valore più alto vince la presa, conformemente alle regole contemplate nella cifra 4.5, e il partecipante che ha giocato questa carta ottiene tutti i punti delle carte di questa presa.

I punti accumulati con le prese di una smazzata, nonché la sua valutazione iniziale dei punti, vengono costantemente aggiornati e mostrati al partecipante.

4.7

Il vincitore della presa gioca per primo una nuova carta.

4.8

Non appena tutte le carte sono state giocate e l'esito delle nove prese decise, si conclude la smazzata e il risultato corrispondente, o meglio i singoli risultati delle singole smazzate della partita, vengono visualizzati a tutti i partecipanti.

4.9

La procedura si ripete fino alla conclusione di tutte le smazzate di una partita.

4.10

Al termine dell'ultima smazzata di una partita, i punteggi realizzati in ogni smazzata da ogni partecipante vengono addizionati e comunicati ai partecipanti.

