



Volksjass

Durchführungbestimmungen



- 1) Gespielt werden 4 Passen zu 12 Spielen. Ohne Stöck und Weis.
Jedes Spiel zählt 157 Punkte. Die Partner werden zugelost.
Es gibt keine Streichpassen.
- 2) Es können 4 Trumpffarben, Undenufe und Obenabe gewählt werden.
Undenufe gilt der 6er 11 Punkte; Obenabe gilt das As 11 Punkte.
Alles einfach bewertet.
- 3) Der Schreiber verteilt die Karten. Der Partner des trumpfmachenden Spielers darf seine Karten erst aufnehmen, wenn der Entscheid gefällt ist.
Vorhand eröffnet das Spiel.
- 4) Zeichengeben oder die Bemerkung «Bock» sind nicht erlaubt.
Gespielte und gekehrte Karten dürfen nicht mehr eingesehen werden.
- 5) Wenn ein Jasser nicht farbt, verliert die stechhöchste Karte den Stichwert.
Der fehlbare Jasser kann auf keinen Fall den laufenden Stich stechen.
Wird irrtümlich bei einem Trumpfspiel keine Trumpffarbe gegeben, verlieren alle Trumpfkarten beim betreffenden Spieler ihre Stichwerte, ausgenommen der Trumpfbauer.
- 6) Es darf erst ausgespielt werden, wenn der vorangegangene Stich gekehrt ist.
Alle 9 Stiche müssen gespielt werden, auch wenn ein Spieler Rest verlangen könnte.
- 7) Der Schreiber kontrolliert die errechneten Punkte und notiert die Resultate auf dem Jasszettel. Der Jassleiter überprüft und visiert die Eintragung auf das Standblatt.
- 8) Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Passe über die Rangierung.

Wer mitspielt, anerkennt diese Bestimmungen.