

## Spielanleitung zum Qualifikationsturnier

## Anhang 1

Die erfolgreichen Sendungen Donnschtig- und Samschtig-Jass beweisen, dass der Differenzler sehr beliebt ist.

Ziel beim Differenzler ist es, möglichst nahe an die eigene geschätzte Punktzahl zu kommen und auf diese Weise möglichst wenig Differenzpunkte zu erspielen. Für kaum ein anderes Kartenspiel braucht es so viel Erfahrung wie für den Differenzler, um erfolgreich abzuschliessen.

Nachfolgende Informationen geben Aufschluss über den Differenzler mit verdeckter Ansage, wie er an Jassturnieren gemäss Schweizer Jassführer gespielt wird.

### **Spielbeginn**

Der rechts neben dem Schreiber sitzende Spieler verteilt die Karten zum ersten Spiel. Nach dem Abheben legt der Spielgeber die Trumpfkarte gut sichtbar auf den Tisch und lässt sie liegen, bis alle Spieler ihre geschätzte Punktzahl geschrieben haben. Wird das Spiel "vergeben", bleibt die Trumpfkarte auf dem Tisch liegen. Dadurch wird verhindert, dass man einen besseren Trumpf erhält.

### **Spielende**

Ist ein Spiel beendet, zählt jeder Spieler seine eigenen Punkte und gibt diese dem Schreiber bekannt. Das Spiel darf erst vermischt werden, wenn die Einzelresultate zusammen ein Total von 157 Punkten ergeben. Der Schreiber gibt dazu sein Okay.

### **Nachschauen gekehrter Stiche**

Bereits gespielte und gedeckte Karten dürfen beim Differenzler jederzeit eingesehen werden.

### **Untertrumpfen**

Das Untertrumpfen ist beim Differenzler gestattet, sofern der betreffende Spieler von der ausgespielten Farbe keine Karte mehr besitzt. Dies kommt vor allem bei einer Nuller-Ansage zur Anwendung oder wenn man bereits genügend Punkte erspielt hat.

### **Kein Verlieren des Stechwertes**

Im Gegensatz zum Schieber-Jass gibt es beim Differenzler kein Verlieren des Stechwertes. Wird während des Spielverlaufs festgestellt, dass jemand falsch gespielt hat, entscheidet die Turnierleitung über das weitere Vorgehen. Der fehlbare Spieler erhält nebst den Differenzpunkten aus dem Wiederholungsspiel 20 Strafpunkte.

## 10 Jass-Tipps zum Differenzler

## Anhang 2

- 1 Der Differenzler wird als fairste Jassart bezeichnet. Man sollte sich auch demgemäss fair verhalten. Den Mitspielenden die gute Ausgangslage absichtlich zu vermiesen, zahlt sich in der Regel nicht aus. Vielleicht ist man schon bald selbst in der gleichen Lage und dankbar, wenn alle am Tisch fair spielen.
- 2 Ansage: Trumpfkarten x 2 plus jedes weitere Ass 11 Punkte.  
Diese Faustregel bewährt sich oft, denn:  
alle 9 Trümpfe zählen 62 Punkte x 2 = 124 Punkte  
plus 3 Asses x 11 Punkte = 33 Punkte. Dies ergibt ein Total von 157 Punkten.  
Diese Regel kann jedoch nicht immer angewendet werden. Hat man beispielsweise 5 Trümpfe (z.B. König, Ober, 8, 7 und 6), sollte die geschätzte Punktzahl nicht nur 14 Punkte, sondern ca. 40 Punkte betragen.
- 3 Mit Trumpf das Spiel zu eröffnen ist in der Regel nicht ratsam. Die Mitspielenden werden auf diese Weise allenfalls ihrer Stechmöglichkeiten beraubt. Als Folge ergeben sich oft grosse Differenzen. Natürlich nimmt man gerne seinen Vorteil wahr. Bei einem Nuller-Spiel mit 2 Trümpfen ist es gar von Vorteil, mit Trumpf zu eröffnen, damit man im 9. Stich nicht noch den letzten Trumpf besitzt.
- 4 Das Nell oder das Trumpf-Ass bei Spielbeginn abzustechen ist verpönt und gilt unter Jassern als Ehrensache, dies nicht zu tun. Denn mit dem Nell als einzigem Trumpf werden ca. 28 Punkte, mit dem Trumpf-Ass ca. 25 Punkte einkalkuliert.
- 5 Wenn man das Nell hat, sollte man möglichst schnell versuchen, einen Stich zu machen. In den ersten vier Stichen eines Spiels sollte das Nell in Sicherheit gebracht werden.
- 6 Der Trumpf-Bauer ist eine wertvolle Karte und sollte zurückbehalten werden, bis ersichtlich ist, dass ein an Punkten wichtiger Stich erspielt werden kann.
- 7 Am Spielbeginn zu beurteilen, ob insgesamt zu viele oder zu wenige Punkte geschätzt worden sind, ist unmöglich. Wird am Anfang jedoch zügig gestochen, ist davon auszugehen, dass die Ansage eher hoch oder gar optimal ist. Sticht z.B. der Trumpf-Zehner einen fetten Stich von 25 Punkten, wurden wahrscheinlich mehr als 157 Punkte geschätzt. In diesem Fall sollte man sich vorsehen, seine Punktzahl zu erreichen. Es kann aber auch sein, dass ein Spieler viele Trümpfe hat und einige Stiche "laufen" lässt, um dann die restlichen Stiche zu machen.
- 8 Leicht offensiv zu spielen und seine Stiche möglichst schnell "heimzuholen" ist viel einfacher, als zu spät in das laufende Spiel einzugreifen.
- 9 Sticht man einem Mitspielenden einen Stich ab, mit dem dieser offensichtlich gerechnet hat, kann danach ohne weiteres eine "gefährliche" Karte ausgespielt werden. In der Regel wird diese dann gestochen.
- 10 Es ist von Vorteil zu wissen, wie viele Trümpfe bereits gespielt worden sind. Zählen Sie nach Möglichkeit auch die Punkte der Mitspielenden mit.

# Schätzzettel

Beilage 1

für Jasser/innen  
(Kopiervorlage für Übungszwecke)



# .Pax

## Schätzzettel

	1. Passe			2. Passe			3. Passe			4. Passe		
	ge- schätzt	Spiel	Diffe- renz	ge- schätzt	Spiel	Diffe- renz	ge- schätzt	Spiel	Diffe- renz	ge- schätzt	Spiel	Diffe- renz
1												
2												
3												
4												

Name \_\_\_\_\_