

Jasstipps

Göpf Egg gibt in seinem Buch «Puur, Näll, As» für Preisjassen mit Schieber unter anderem folgende Tipps:

Trumpfspiel

- Selbstwahl durch Vorhand mit Bauer zu viert oder Nell und Ass zu fünft oder mit Bauer, Nell und Ass oder mit Bauer und Nell zu dritt und 2 fremden Assen.
- Bei einem Dreifärber nicht unbedingt Selbstwahl mit relativ schwachen Trumpfkarten. Vorhand sollte bei Selbstwahl rund 100 eigene Punkte programmieren.
- Wählt Vorhand selbst, beginnt sie immer mit ihrer stärksten Trumpfkarte.

– Spieleröffnung nach einem geschobenen Spiel:

- Vorhand eröffnet mit ihrem höchsten Trumpf.
- Ausnahmen: Hat Vorhand den Trumpfbauer solo, beginnt sie mit der niedrigsten Karte ihrer stärksten Farbe (Sechser bis Neuner). Hat Vorhand den Trumpfbauer zu zweit, beginnt sie mit dem niedrigeren Trumpf.
- Hat Vorhand keinen Trumpf, also auch nicht den Bauern, muss sie mit einem Under, Ober oder König beginnen.

Undäufä und Obäabä

- Vorhand sollte 5 bis 6 eigene Stiche besitzen.
- Macht ein Spieler einen Unterzug, muss der Partner immer seine stechmässig höchste Karte spielen (ausser wenn der erste Gegner mit einer unschlagbaren Karte eingestochen hat).

– Spieleröffnung nach einem geschobenen Spiel: Vorhand beginnt mit der schwächsten Karte der stärksten Farbe, sofern nicht Sechser und Siebner der gleichen Farbe bei Undäufä (Eröffnung mit dem Sechser) oder Ass und König bei Obäabä (Eröffnung mit dem Ass) vorhanden sind.

- Hat Vorhand bei einer Farbe Sechser und Achter mindestens zu viert, beginnt sie mit diesem Sechser. Der Partner ist verpflichtet, den Siebner zu geben, wenn er ihn hat. Das Entsprechende gilt für den Obäabä in Bezug auf den König.

Verwerfen

- Verworfen werden die Karten schwacher Farben.

> Diese Tipps sind natürlich unverbindlich und nicht als Regeln zu verstehen.