

Jasskarten in Kinderhänden

Für die Eltern ist das Jassen, das Spielen schlechthin, stets die ideale Gelegenheit, sich von einer völlig anderen Seite zu zeigen und Alltagssorgen zumindest für eine Weile über den (Karten)haufen zu werfen. Zugegeben, der erste Schritt ins fantastische Reich der Kartenspiele kann durchaus die Nervenstränge der Eltern «leicht» strapazieren, insbesondere wenn der Jass-Lehrling noch in den Kindergarten-Schuhen steckt. Wer jedoch die Basis-Spiele zur Erlernung der vier Farben und der Stechwerte geschickt auswählt, kann elegant langweilige, zermürende Klippen umschiffen und wird im geistigen Duell, bei dem die Kleinen nicht a priori chancenlos dastehen, vielleicht sogar eine Herausforderung besonderer Art entdecken.

Mit dem «Abeleggi», dem «Useleggi», dem «Tschau-Sepp» und einer Reise ins «Guggital» möchten wir ein Vierblatt weisen, das nicht bloss die Freude am Jassen bei den Kleinen wecken soll. Die Eltern mögen erfahren, dass es beim Jassen wenig braucht – letzten Endes nur 36 Karten und etwas Phantasie – um (aus dem Kind) vor allem viel Freude herauszuholen.

Abeleggi

Der «Abeleggi» ist ein reiner Glücksjass und dient einzig dazu, auf völlig einfache Weise erste Bekanntschaft mit den vier Farben Eichen, Rosen, Schellen und Schilten beziehungsweise Herz, Karo, Kreuz und Schaufel zu schliessen.

Vorerst werden die 36 Karten ausgiebig gemischt, denn auch dies will gelernt sein. Danach werden die Karten mit dem Bild nach unten verteilt. Zu viert erhält jeder dreimal drei, also 9 Karten, zu dritt 12 Karten. Dies sind zu viele Karten für eine ungeübte (Kinder)hand, weshalb alle vor sich einen Karten-Stock bilden, wobei die Bilder nach wie vor unerkennbar bleiben.

Anschliessend wird ein erster Kartenrücken entblösst, indem Spieler A, der hinter dem Kartenverteiler sitzt, seine oberste Karte des Stockes offen in die Mitte des Tisches legt. Die Farbe dieser Karte wird insofern «gebrandmarkt», als es gilt, mit einer gleichfarbigen Karte die Karten in der Tischmitte quasi zu «fischen».

Beispiel: Spieler A legt seine oberste Stockkarte, eine Rose, in die Mitte. Danach deckt Spieler B seine oberste Stockkarte auf, allerdings ohne Erfolg, mit seiner Schilte entsteht keine Farben-Harmonie. Diese Karte bleibt aber ebenfalls in

der Mitte. Glück indes hat Spieler C, der nun an der Reihe ist. Mit seiner Rose kann er die Mitte «rauben» und seinen Stock mit den zwei fremden und der eigenen Karte bereichern. Diese drei Karten werden in seinem Stock unten eingeordnet. Das Spiel wird jetzt von Spieler D fortgesetzt. Seine oberste Karte bestimmt im Folgenden die gefragte Farbe. Es handelt sich um eine Schilte, die kurioserweise erst nach drei weiteren Runden von Spieler D höchst persönlich mit einer weiteren Schilte geraubt wird.

Dieses fiktive Beispiel kann durchaus vorkommen, denn ab und zu scheinen gewisse Farben sich vorübergehend «im nichts» aufgelöst zu haben. Ausserdem gibt es, wenn auch selten, ausgeprägte Pechrunden, indem ein Spieler «usglumpet isch» und verloren hat, ohne einmal einen Raub vorzunehmen. Trotzdem muss er fairerweise solange am Tisch verharren, bis schliesslich ein einziger Spieler alle 36 Karten besitzt, so will es ein ungeschriebenes «Abeleggi-Gesetz». Und dies kann durchaus eine Viertelstunde dauern. Etwas Geduld ist somit bereits beim ersten Jass-Schritt gefragt.

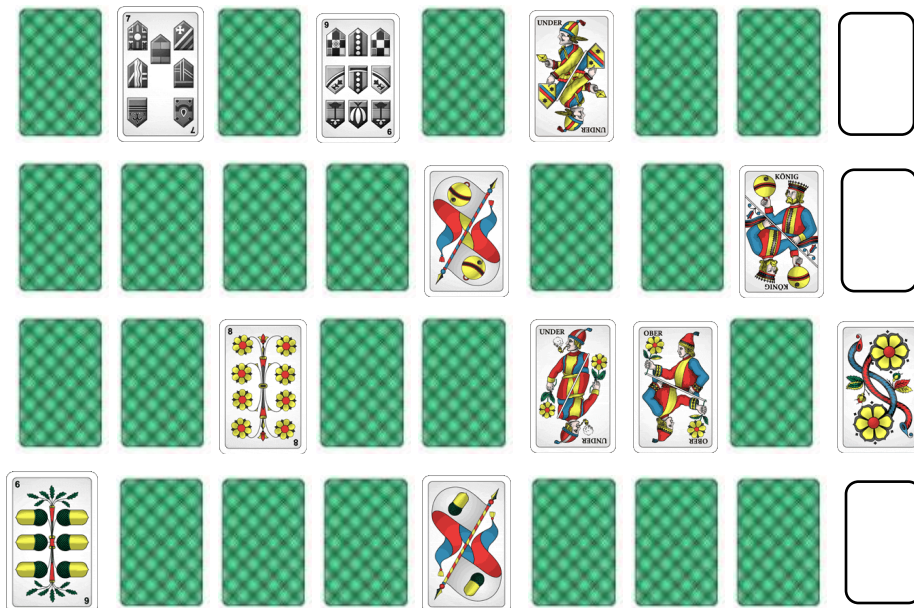
Useleggi

Der «Useleggi» ist eine kurzweilige Patience, um sich die Stechwerte und die Reihenfolge der Jasskarten einzuprägen, die wir vorwegnehmen. Von links nach rechts finden wir: 6 – 7 – 8 – 9 – Banner (Zehn) – Under (Bube) – Ober (Dame) – König – Ass.

Zu Beginn der Patience nimmt sich der Spieler aus dem 36er-Paket vier Karten. Mit den restlichen 32 Karten werden vier horizontale Kartenreihen gebildet, wobei das Bild unerkennbar bleibt. Das neunte Feld jeder Reihe bleibt leer, es ist für das entsprechende As reserviert. Nunmehr nehmen wir die erste der vier gezogenen Karte. Es handelt sich beispielsweise um die Eichel-Acht (Herz-Acht). Wir legen diese Karte an die dritte Stelle der ersten Reihe, denn dies ist der Standort der Eichel-Acht (Herz-Acht). Hierbei befolgen wir folgendes Farben-Schema: Eicheln – Rosen – Schellen – Schilten (Herz – Karo – Kreuz – Schaufel). Die Karte, die wir wegnehmen, um die Eichel-Acht (Herz-Acht) offen hinzulegen, dient uns, um die Patience fortzusetzen. Nehmen wir an, es sei dies das Schilten-Ass (Schaufel-Ass). So müssen wir mit diesem Ass das neunte Feld der vierten Reihe besetzen, womit eine der ursprünglich vier Karten verspielt ist. Nun bleibt uns nichts anderes übrig, als mit der zweiten der gezogenen Karten weiterzufahren und so lange zu spielen, bis erneut ein Ass

auftauchen wird. Sind schliesslich alle vier Asse in ihren Lücken, ist die Patience beendet.

Jede Karte, die am Schluss nach wie vor umgekehrt mit dem Bild nach unten in ihren Startpflöcken steckt, ergibt einen Strafpunkt, womit die Bahn frei ist, zu zweit zu spielen nach dem Motto: Es gilt, weniger Strafpunkte zu kassieren.



Tschau – Sepp

Der «Tschau – Sepp» kennen die Meisten. Dies ist Grund genug, eine Sonderform zu präsentieren, die es gestattet, in ein relativ «simples» Spiel taktische Finessen zu integrieren.

Üblich ist die Kartenverteilung. Jeder erhält sieben Karten und die oberste Karte des verbleibenden Stockes wird offen auf den Tisch gelegt. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss (darf) die oberste offene Karte jeweils decken, wobei entweder die Farbe oder die Kartenhöhe übereinstimmen muss. Zum Beispiel, Rose zu Rose (Karo zu Karo) oder König zu König. Wer eine Karte nicht decken kann, muss quasi als Strafe eine Karte vom Stock aufnehmen, die er, falls sie passt, sogleich wieder ablegen darf. Der eigentliche Reiz liegt in den Sonderfunktionen folgender Karten:

- **Under (Bub):** Er kann stets abgelegt werden, selbst wenn die Kartenhöhe und die Farbe nicht übereinstimmt. Ferner kann der Besitzer des Unders (des Buben) beim Hinunterlegen eine bevorzugte Farbe wünschen!
- **Banner (Zehn):** Wer einen Banner (Zehn) spielt, brummt dem folgenden Spieler zwei Karten vom Stock auf.
- **Neun:** Die Neun gestattet, zusätzlich eine weitere Karte, die allerdings mit der Neun farben- oder höhenmässig harmonisieren muss, abzuwerfen. Es dürfen durchaus in einem Anlauf mehrere Neuner weggegeben werden.
- **Schellen-Ober (Herz-Dame):** Der Schellen-Ober (die Herz-Dame) ist eine Joker-Figur. Sie zwingt den folgenden Spieler drei Karten aufzunehmen.

Aber nicht diesen Joker betrachten wir als die grosse Bereicherung. Vielmehr ist es das «Trio», die Möglichkeit, gleichzeitig drei Karten der gleichen Höhe abzulegen. Dadurch ergibt sich viel häufiger einen Farbwechsel, und der Farbwechsel ist unbestritten das Kernstück dieses Jasses, der so bei weitem kein Glücksspiel ist.

Mit dem Ziel vor Augen – alle Handkarten loszuwerden – gilt es, nichtbesetzte Farben beim Gegner «heraus zu filtrieren». Daraus lässt sich wiederum ableiten, dass der «Tschau – Sepp» vor allem zu zweit viele Tricks und Finessen – wie zum Beispiel das «Trio-Sammeln» – zulässt.

Eine Reise ins Guggital

Wer die Kartenhöhe kennt und weiss, dass beispielsweise ein König einen Ober sticht, und zudem auf die Farbtreue schwört, ist bereit für eine Reise ins Guggital. Hier gibt es, was ein Anfänger besonders schätzt, keine Trumpfbäume, keine Weise und das ewige Kopfzerbrechen um die Punkte der Karten fällt ebenfalls weg.

Die 5 Runden des Guggitalers

- 1. Runde** Jeder Stich ergibt einen Strafpunkt.
- 2. Runde** Jede eingenommene Schellenkarte (Herzkarte) ergibt zwei Strafpunkte.
- 3. Runde** Jeder Ober (Dame) hat vier Strafpunkte zur Folge.
- 4. Runde** Wer den Schellenkönig nehmen muss, erhält acht Strafpunkte.
- 5. Runde** Wer den letzten Stich nimmt, erhält zehn Strafpunkte.

Zu ergänzen ist, dass der Guggitaler zu dritt oder zu viert gespielt wird. Ferner gilt für die 2. Runde: Wer alle neun Schellenkarten (Herzkarten) erobert, darf die 18 Strafpunkte (9x2 Punkte) auf seine Mitspieler verteilen. Zu dritt müssen die beiden Mitspieler je neun, zu viert die drei Mitspieler je sechs Strafpunkte auf sich nehmen. Schliesslich darf in der 2. und 4. Runden bei den ersten beiden Stichen die Farbe Schellen (Herz) nicht angespielt werden. Nach diesen fünf Runden folgt das Domino zur Eliminierung der Strafpunkte.

Beim Domino versuchen die Spieler, ihre Handkarten möglichst schnell loszuwerden. Hierzu wird bei allen vier Farben zuerst der Banner (der Zehner) auf den Tisch gelegt. Danach dürfen die angrenzenden Karten, die Neun nach unten und der Under (Bube) nach oben angelegt werden. Dann folgt die Acht, die Sieben, die Sechs abwärts, der Ober (Dame), der König und das Ass aufwärts. Wer jeweils an der Reihe ist, muss eine Karte ablegen, sofern dies möglich ist. Wer illegal «fort» meldet, wird automatisch Letzter. Sieht ein Spieler die Gelegenheit, alle Karten abzulegen, so darf er dies tun, wenn er an der Reihe ist.

Das Domino hat folgenden Auszahlungsmodus:

3 Spieler

- 1. Rang: 28 Punkte
- 2. Rang: 21 Punkte
- 3. Rang: 15 Punkte

4 Spieler

- 1. Rang: 24 Punkte
- 2. Rang: 18 Punkte
- 3. Rang: 12 Punkte
- 4. Rang: 7 Punkte

Zweifelsohne ist das Domino beim Guggitaler wegen der vielen Bonuspunkte überbewertet. Doch diese Erkenntnis ist gewiss für den Anfänger ebenso wichtig wie für den Experten: Beim Jassen darf das Glück seine Finger im Spiel haben.

Der Trumpfer

Mit dem «Trumpfer» steigen wir ganz unten im Jasshaus ein. Diese Jassart ist ideal für Anfänger, insbesondere für die Kleinen, die den Eltern dafür danken, dass sie den Einstieg ins Reich der Kartenspiele einfach, aber gleichwohl spannend gestalten.

Der (aller) erste Schritt

Zuerst schliessen wir Bekanntschaft mit den vier Farben, den Symbolen, der Sonderrolle der Trumpfkarten («Puur» und «Näll») und befassen uns mit den Stichwerten (As, König, ...). Die Werte der Karten (Ass = 11) werden vernachlässigt.

Der zweite Schritt

Beim «Trumpfer» soll das einfache, aber sinnvolle Motto «je mehr Stiche desto besser» zum Zuge kommen (pro Stich 1 Punkt)

Der dritte Schritt

Damit die Übersicht erleichtert wird, erhält zu dritt jeder Spieler nur vier Karten in die Hand. Vier weitere Karte werden jedem Spieler nebeneinander verdeckt (unerkennbar) auf den Tisch gelegt. Schliesslich werden auf die vier verdeckten Karten vier offene Karten gelegt. Es darf jeweils jeder stets zwischen einer Handkarte und einer Tischkarte wählen. Spielt er die offene Tischkarte, so wird die darunterliegende Karte nach Beendigung des Stiches gekehrt.

Zu viert wird kreuzweise zwei Parteien (wie beim «Schieber») gebildet, wobei jeder nur drei Handkarten, drei verdeckte und drei offene Karten (anstatt 4+4+4) erhält.

Der vierte Schritt

Nun sind wir bereits startbereit. Das heisst, wir wählen von Runde zu Runde den König, respektive den Spieler aus, der die Trumpffarbe bestimmen darf. Naheliegend ist, hiermit abzuwechseln. Wenn aber hierbei das Kind bevorzugt wird, schadet dies auch nichts. Schliesslich muss es auch lernen, beim Spiel zu gewinnen!

Der fünfte Schritt

Nun integrieren wir die Schikanen beginnend mit den Kartenwerten. Zugleich kreieren wir Varianten, wie kein Stich ergibt einen «Herdöpfel» (Minusstrich) oder wer den letzten Stich realisiert, erhält einen Bonuspunkt usw. Schliesslich soll jeder den «Trumpfer» so zubereiten, dass es die Absicht, die Spielfreude zu wecken, am besten abdecken wird.