













# Plausch-Wettkampf

## Jassregeln

<b>Ausgeben</b>	Alle 4 Spieler ziehen aus dem verdeckten Kartenspiel eine Karte: <b>Tiefer oder Ass gibt aus.</b>																
<b>Kontrolle &amp; Eröffnung</b>	Jeder Spieler, jede Spielerin kontrolliert, ob er oder sie die neun Karten erhalten hat. Wenn nicht: Neuverteilung.																
<b>Wahl der Variante</b>	Der Spieler zur rechten Hand des Ausgebers erwähnt vor dem Ausspielen, welche Spielart er wünscht oder schiebt zum Partner. Falls geschoben wird, muss der Partner die Spielart bestimmen. Ausspielen muss jedoch in jedem Fall der Spieler zur rechten Hand des Ausgebers.																
<b>Wertung</b>	Alles Einfach.																
<b>Trumpf</b>	<table><tr><td></td><td>Rose</td><td></td><td>Schilte</td><td></td><td>Eichel</td><td></td><td>Schelle</td></tr><tr><td></td><td>Oben</td><td></td><td>Unten</td><td></td><td>Slalom</td><td></td><td></td></tr></table>		Rose		Schilte		Eichel		Schelle		Oben		Unten		Slalom		
	Rose		Schilte		Eichel		Schelle										
	Oben		Unten		Slalom												
<b>Weis</b>	Es darf nicht gewiesen werden.																
<b>Untertrumpfen</b>	Nur dann erlaubt, wenn der betroffene Spieler nur noch Trümpfe besitzt.																
<b>Trumpf-Bauer</b>	Muss nicht angegeben werden.																
<b>Spielen von 2 Karten</b>	Beide Karten verlieren ihren Stichwert. Die Gegner entscheiden, welche Karte dem Stich beizugeben ist.																
<b>Irrtümliches</b>	Spielt irrtümlich der Partner aus, darf die von ihm gespielte Farbe erst wieder ins Spiel gebracht werden, wenn die Gegner einen Stich erzielt haben.																
<b>Nichtangeben einer Trumpfkarte</b>	Wenn möglich noch korrigieren, solange der Stich noch aufliegt. Sonst verlieren alle Trumpfkarten des fehlbaren Spielers ihren Stichwert. Ausnahme: Trumpf-Bauer.																

<b>Nichtangeben einer Nicht-Trumpfkarte</b>	Wenn möglich noch korrigieren, solange der Stich noch aufliegt. Sonst verliert die nichtangegebene Karte ihren Stichwert.
<b>Restmachen</b>	<b>Nicht erlaubt.</b> Jede Karte muss einzeln ausgespielt werden.
<b>Kartenverrat</b>	Jegliche Bemerkungen, die über den Spielverlauf Auskunft geben (Bock, Wie viele Trümpfe, usw.) sind verboten. Die betroffenen Gegner können das Spiel annullieren.
<b>Gekehrte Stiche</b>	Bereits gespielte und gedeckte Karten dürften nicht mehr eingesehen werden.
<b>Ende einer Partie</b>	Ein Spiel ist dann beendet, wenn jeder Spieler 2-mal ausgegeben hat. Total 8 Partien pro Spiel.

Bei allfällig auftretenden Problemen, die dieses Reglement nicht erwähnt, entscheidet die Turnierleitung auf Grundlage der unten erwähnten Quelle:

Puur, Näll, As (Egg, Göpf / Hagenbucher, Albert)	
	<p><b>Untertitel</b> Offizielles Schweizer Jassreglement. Technische und taktische Anleitungen und Tips für 70 verschiedene Jassarten</p> <p><b>Autor</b> <u>Egg, Göpf / Hagenbucher, Albert</u></p> <p><b>Verlag</b> <u>AGM / ASS</u></p> <p><b>Sprache</b> Deutsch</p> <p><b>Einband</b> Kartonierter Einband (Kt)</p> <p><b>Seiten</b> 208 S.</p> <p><b>Artikelnummer</b> 7920087</p> <p><b>Verlagsartikelnummer</b> 3A014276</p> <p><b>ISBN</b> 978-3-905219-96-8</p> <p><b>Auflage</b> 10. A.</p>