

Jasstipps

Ich eröffne Vorhand ein Trumpfspiel	mit Bauer zu viert ... oder mit Nell, Ass zu fünft ... oder mit Bauer, Nell, Ass ... oder mit Bauer, Nell zu dritt und 1 - 2 fremden Assen.
Ich eröffne Vorhand ein Spiel,	wenn ich rund 100 eigene Punkte programmieren kann.
Ich habe einen Dreifärber.	Nicht unbedingt Selbstwahl mit relativ schwachen Trumpfkarten.
Ich eröffne Vorhand ein Trumpfspiel,	dann beginne ich immer mit meiner stärksten Trumpfkarte (habe ich Nell und Bauer, kann ich auch zuerst das Nell ausspielen).
Spieleröffnung nach einem geschobenen Spiel:	Vorhand eröffnet immer mit seinem wertvollsten Trumpf. Ausnahmen: Hat Vorhand den Trumpf-Bauer solo, beginnt er mit einem Brättli seiner stärksten Farbe. Hat Vorhand den Trumpf-Bauer zu zweit, beginnt er mit dem niedrigeren Trumpf. Hat Vorhand keinen Trumpf, also auch nicht den Bauer, muss er mit einem Under, Ober oder König beginnen.

Undäufä und Obäabä:	Vorhand sollte 5 bis 6 eigene Stiche besitzen und auf mindestens 2 Stiche des Partners hoffen.
Macht ein Spieler einen Unterzug,	muss der Partner immer seine stechmässig höchste Karte spielen (ausgenommen , wenn der erste Gegner mit einer unschlagbaren Karte eingestochen hat).
Spieleröffnung nach einem geschobenen Spiel:	<p>Vorhand beginnt, 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, mit der schwächsten Karte der stärksten Farbe.</p> <p>Hat Vorhand bei einer Farbe Sechser und Achter mindestens zu viert, beginnt er mit diesem Sechser. Der Partner ist verpflichtet, den Siebner zu geben, wenn er ihn hat.</p> <p>Hat Vorhand bei einer Farbe Ass und Ober mindestens zu viert, beginnt er mit diesem Ass. Der Partner ist verpflichtet, den König zu geben, wenn er ihn hat.</p>
Nach dem Bubenstich zieht mein Partner erneut Trumpf. Ich habe Nell und Trumpf-ass.	Ich spiele das Ass, so informiere ich meinen Partner, dass ich das Nell auch noch habe (das Nell würde sonst das Ass stechen!).
Verwerfen, wenn mein Partner das Spiel eröffnet.	Ich zeige mit der ersten und zweiten Karte, die ich verwerfe, hier bin ich nicht stark, mein Partner weiss so, welche Farbe er nicht anfassen darf. Verworfen werden also die Karten schwacher Farben.

Verwerfen	Ich zeige mit der ersten Karte, wenn ich nur einmal verwerfen kann, dass ich «Gegenkarte» wünsche. Gegenkarten sind: Schilten und Schellen (Sch-Sch = Eselsbrücke) Rosen und Eicheln
-----------	--

Trumpfbanner im ersten Trumpfstich.	Spielt mein Partner den Trumpfbauern, so schmiere ich den Banner. Bedeutung: meistens habe ich dann 3 Trümpfe.
-------------------------------------	---

Diese Tipps sind wichtige Regeln aber: keine Regel ohne Ausnahme!