

Zeitschrift: Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung
Herausgeber: Pro Senectute Schweiz
Band: 79 (2001)
Heft: 5

Artikel: Jassen mit Göpf : spannender Schieber zu fünft
Autor: Egg, Göpf
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-724271>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 25.04.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Spannender Schieber zu fünft

Bei der Jasspartie zu viert bleibt ein Jasser oder eine Jasserin nur Zuschauer. Der Schieber zu fünft, der auch Schieber mit Knecht oder Schieber mit Joker heisst, ist eine gute und erst noch spannende Idee.

VON GÖPF EGG

Beim Schieber zu fünft, der auch Schieber mit Knecht oder Schieber mit Joker heisst, wird mit 35 Karten gespielt. Jeder Teilnehmer erhält sieben Karten. Der Rosen-Siebner (der Kreuz-Siebner) befindet sich nicht im Spiel. Es werden gleich wie beim Schieber zu viert zwei Parteien gebildet. Der fünfte Spieler sitzt an der Stirnseite des Tisches.

Dieser fünfte Spieler, der Knecht oder der Joker, hilft bei jedem Umgang der trumpfmachenden (oder Obenabe oder Undenufe wählenden) Partei. Nach jeder Partie wird der Knecht ausgewechselt, damit jeder der Beteiligten bei einer Partie als fünfter Jasser mitmachen kann. Vor dem ersten Umgang zieht jeder Jass-Teilnehmer einen Buchstaben, sodass sich folgende Reihenfolge ergibt:

1. Partie A/B gegen C/D Knecht E
2. Partie A/C gegen B/E Knecht D
3. Partie A/E gegen B/D Knecht C
4. Partie A/D gegen E/C Knecht B
5. Partie E/D gegen B/C Knecht A

Ich empfehle, jede Partie auf das Endziel von 1000 Punkten zu spielen (einfach bewertet). Die vier normalen Schieberjasser einigen sich vor dem Spiel über den Einsatz. Wenn zum Beispiel A/B die erste Partie gewinnen, erhalten sie von C/D je 50 Rappen. Der Knecht kann nur kassieren, wenn seine Partei, der er angehört, einen Match erreicht.

Nehmen wir an, in der zweiten Partie erzielten A/C gegen B/E mit Knecht D einen Match. Dann erhalten A/C/D je 20 Rappen (die Einsätze können natürlich frei vereinbart werden). Der Tafelführer notiert die Gewinn- und Verlustzahlen auf der Tafelrückseite. Auch ein kleiner Einsatz erhöht bereits die Spannung. Achtung: Der Knecht kann keine Spielvariante wählen, er kann auch nicht



Rosenkönig und Kreuzkönig – mal alt, mal neu

weisen. Wichtig ist, dass der fünfte Spieler genau aufpasst, zu welcher Partei er jeweils gehört.

ZUM UNBERECHENBAREN PARTNER

«Du jassisch nach em Wundertüte-System: jede Griff en Überraschig.»

Ein paar Probespiele werden zeigen, dass der Schieber mit Knecht eine willkommene Abwechslung am Jasstisch darstellt. Es hat sich gezeigt, dass, zu fünft gespielt, der Schieber wirklich spannend wird. Übrigens gibt es für diese Schiebervariante noch weitere Bezeichnungen – Pfarrhelfer oder Fünfspänner. ■

FRAGEN AN GÖPF

W.G. in Roggwil BE: Beim Schieber mit Obenabe und Undenufe können beim Obenabe mit vier Assen, Königen, Damen, Buben, Zehner und Neuner Weise gemeldet werden – vier Buben 200, vier Neuner 150, mit den anderen Karten je 100. Was kann beim Undenufe bei jeweils vier gleichen Karten gewiesen werden? Göpf: Seit 1996 sind die Weisregeln ergänzend korrigiert worden. Bei allen Schiebervarianten, also auch beim Undenufe, gelten vier Sechser, Siebner, Achter, Zehner, Damen, Könige und Asse je 100, vier Buben 200 und vier Neuner 150 Weispunkte. Diese Weisregeln gelten für alle Jassarten.

W.L. in Kloten: Beide Parteien sind fast am Ziel. Als Ausmachregel gilt bei uns «Stöck-Wys-Stich». A wählt Trumpf Schiltten, Gegner B weist 50 und bedankt sich. Doch A zeigt die Stöcke und bedankt sich ebenfalls. Wer hat gewonnen? Göpf: Wenn die Stöcke zum Fertigmachen genügen, dürfen sie vorgewiesen werden. Auch wenn alle vier Jasser eine Karte zum ersten Stich gegeben haben, können die Stöcke noch gewiesen werden. Wenn der erste Stich gekehrt ist, können keine Stöcke mehr gemeldet werden. Bei Ihnen gewinnen A/C dank den Stöckkarten.

Richten Sie Ihre Fragen zu Spiel und Taktik bitte an folgende Anschrift: Zeitlupe, Jassen mit Göpf, Postfach 642, 8027 Zürich.