

# Jassen mit Göpf : der Differenzler

Autor(en): **Egg, Göpf**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung**

Band (Jahr): **80 (2002)**

Heft 1-2

PDF erstellt am: **11.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-722674>

## **Nutzungsbedingungen**

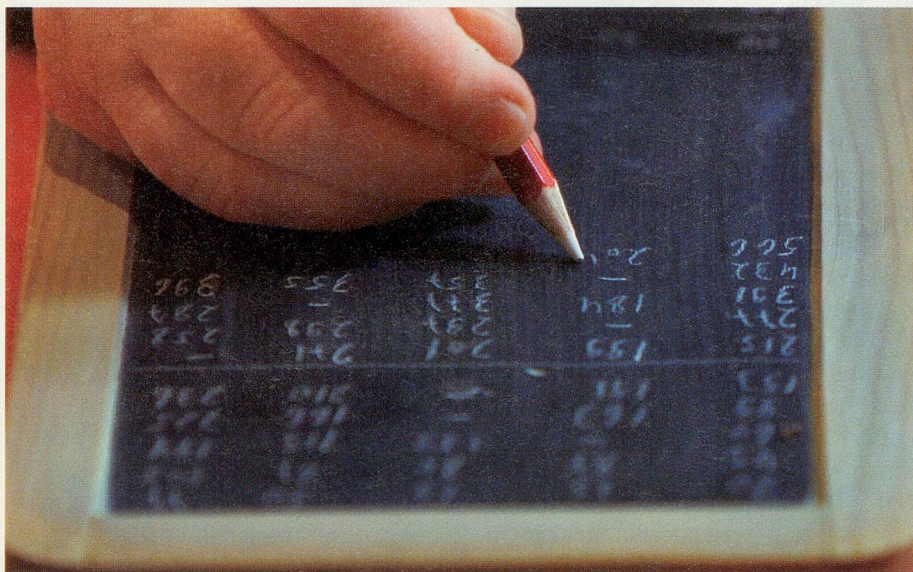
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Der Differenzler

*Der Differenzler gilt als die fairste Jassart. Man kann sowohl mit einem wertvollen als auch mit einem schwachen Blatt gewinnen. Genau es Schätzen entscheidet.*



MARCUS GYGER

Schiefertafel, Kreide, Schwamm oder «Speuz» dürfen beim Jassen nicht fehlen.

## VON GÖPF EGG

Am vorteilhaftesten wird mit vier Teilnehmenden gespielt. Anhand der je neun verteilten Karten muss vor dem Spielbeginn diejenige Punktzahl, die man zu erzielen hofft, geschätzt werden. Nach einigen Probe-spielen ist dieses Schätzen nicht allzu schwierig. Die unterste Karte nach dem Abheben zeigt die Trumpffarbe. Es gibt keinen Obenabe oder Undenufe. Weis- und Stöckpunkte werden nicht gerechnet. Allein massgebend sind die Kartenpunkte. Jede und jeder Beteiligte jasst für sich – Schuldzuweisungen an Mitspielende sind bei einem negativen Ergebnis also nicht möglich...

Entscheidend ist beim Differenzler das Spielen auf die zum Voraus geschätzte Zahl. Diese Zahl wird von jeder Jasserin und jedem Jasser vor Spielbeginn auf einem Zettel notiert. Der Zettel wird offen neben den Jassteppich gelegt, sodass alle sehen, was die Gegnerin oder der Gegner erspielen möchte. Es sind also unverdeckte Ansagen. Vorhand muss seine Zielpunkte zuerst schätzen.

Spieltechnisch muss von einem Vorgehen wie beim Schieber Abstand genommen werden: Jede Jasserin und jeder Jasser spielt auf ihr/sein eigenes Ziel. Alle vier Beteiligten wollen dirigieren, wollen unbedingt stechen oder gerade gar nicht stechen – ein spannender Kampf um die begehrten Kartenpunkte! Der Differenzler ist eine willkommene Abwechslung im Spielbetrieb. Viel Glück und Erfolg.

### Tipps

Zu empfehlen ist auch die verdeckte Ansage: Jede Jasserin und jeder Jasser kennt nur die eigenen Zielpunkte. Der Zettel mit diesen Punkten wird nach dem Notieren unter den Jassteppich gelegt.

Wichtig beim Differenzler ist, dass man mitzählt. Man muss wissen, welche Karten «gelaufen» sind. Dies erleichtert den eigenen Entscheid betreffend Stechen oder Nichtstechen.

Beim Differenzler schreibt nur eine Person: In die vier Kolonnen werden nach jedem Spiel bloss die Differenzpunkte der einzelnen Mitjassenden eingetragen.

Wer selbst Differenzler spielt, kann beim TV-Samschtig-Jass besser mitreden und in Gedanken mitspielen. ■

## FRAGEN AN GÖPF

**E.W. in Zürich: Bieter... – beim letzten Stich spielt A den Schellen-Sechser, der Alleinspieler B sticht mit dem Schellen-Banner (noch höchste Schellenkarte im Spiel) und bedankt sich. C hat noch keine Karte gegeben...?**

Göpf: Kartenpunkte können nur bei einem vollständigen Stich mitgezählt werden, so steht es im offiziellen Jassreglement. B hat sich zu früh bedankt – es gewinnen die Gegner A und C.

**O. M. in Ostermundigen: Beim Schieber wird ein neues Spiel verteilt, dann wird gespielt. Es liegen bereits zwei Stiche auf dem Tisch. Nun merkt Jasser B, dass er die Punkte vom vorangegangenen Spiel noch nicht geschrieben hat. Er will dies nachholen, doch die Gegner behaupten, das sei zu spät. Stimmt das?**

Göpf: Die Punkte eines abgelaufenen Spiels müssen notiert sein, bevor der Schreiber seine erste Karte zum neuen Spiel gibt. Im erwähnten Fall hat B das Notieren verpasst, ein Nachholen ist nicht mehr möglich. Zuerst schreiben, dann diskutieren...

Richten Sie Ihre Jassfragen bitte an folgende Anschrift: Zeitlupe, Jassen mit Göpf, Postfach 642, 8027 Zürich.

Jeden Samstagnachmittag um 15.30 Uhr sind beim **Schweizer Radio DRS1** Neuigkeiten vom Jassen und anschliessend Antworten auf Jassprobleme zu hören.