

Zeitschrift: Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung

Herausgeber: Pro Senectute Schweiz

Band: 80 (2002)

Heft: 11

Artikel: Jassen mit Göpf : Schiltener-Jass - der Schieber zu dritt

Autor: Egg, Göpf

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-726161>

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: 30.03.2025

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

Schiltenerober-Jass – der Schieber zu dritt

Wenn für eine Schieberrunde ein Spieler zu wenig da ist, dann sorgt der Schiltenerober-Jass für Spannung. Gespielt wird auf sieben Verlustpunkte.

VON GÖPF EGG

Nicht immer sind bei einer Jassrunde vier Spielerinnen oder Spieler anwesend, um einen Schieber zu jassen. Mit drei Beteiligten empfehle ich den Schiltenerober-Jass. Dieser gilt auch als «Lehrblät» für das Erfassen von Spielzügen.

Stöck- und Weispunkte gelten nicht. Die unterste Karte nach dem Ablupf zeigt die Trumpffarbe. Ein Spieler wird als Schreiber bestimmt, der das Spiel zum ersten Mal austeilt, zu dritt je zwölf Karten. Jeder Spieler jasst für sich.

Eine Partie geht auf sieben Verluststriche. Pro Spiel werden drei Striche verteilt, nämlich

- 1 Strich für den zweiten Stich,
- 1 Strich für den zweitletzten Stich,
- 1 Strich für den Schiltenerober.

Eine Partie ist dann beendet, wenn ein Spieler sieben Striche erreicht. Dieser Spieler ist der Verlierer. Die Striche werden fortlaufend notiert. Das Verteilen der Striche pro Spiel erlaubt dem Schreiber, nach jedem Spiel zu kontrollieren, ob 3, 6, 9 usw. Strafstriche im Total geschrieben wurden.

Sobald zum Beispiel der Schiltenerober in einem Stich eines Jassers «landet», wird bei diesem Spieler ein Minusstrich notiert. Mit viel Glück wird der zweite Stich vermieden. Und um den zweitletzten Stich zu vermeiden, werden die Jasser versuchen, sobald als möglich die hohen Stechkarten loszuwerden.

Viel Spannung bei jedem Spiel, denn Minusstriche werden mit finsterner Miene entgegengenommen. ■

FRAGEN AN GÖPF

A.R. in Frenkendorf: Hat beim Schieber ein durch voreiliges Ausspielen entwerteter Trumpf-Bauer im Schlussgang als Bockkarte noch Stichwert?

Göpf: Wird mit einer Karte, die den Stichwert verloren hat, ein Stich eröffnet, geht dieser Stich automatisch an die Gegenpartei. Diese Regel gilt auch für den Trumpf-Puur. Nie vorpellen! Das sieht der Schieberpartner gar nicht gern. Verlustpunkte sind die Folgen.

R.D. in Zürich: Schieber, ich mache einen Undenufe und weise 4 Sechser gleich 100. Eine Gegnerin hat 100 in 5 Karten. Was gilt?

Göpf: Die erwähnten Hunderterweise werden entschieden durch die grössere Kartenanzahl. 100 in 5 Karten sind immer besser als 100 in nur 4 Karten. Die Stechwerte bleiben sekundär. Pech für Sie, mit 4 wertvollen Stechkarten keinen Weis schreiben zu können.

P.T. in Baden: Wir sind eine Gruppe Seniorinnen und Senioren, die sich wöchentlich an einem Nachmittag zum Schieberjass treffen. Aber wir haben eine Sache, die wir nicht lösen können. Einige Jasserinnen und Jasser wollen nicht mit Obenabe/Undenufe spielen, nur mit den Trumpffarben. Und andere verlangen alle sechs Varianten zum Wählen. Können Sie uns helfen?

Göpf: Nicht verzagen, Jassonkel fragen! Sie teilen auf. Eine Serie spielt mit Obenabe/Undenufe, die andere Serie jasst nur mit den Trumpffarben. Und

jede Serie spielt für sich. Somit ist der ereignisreiche Jassnachmittag gesichert.

H.B. in Härkingen: In unserer Jassgruppe spielen wir beim Schieber den Slalom. Aber nach einem Schieben soll derjenige zuerst ausspielen, der den Slalom wünscht. Aber es gibt Spieler, die behaupten, es müsse immer Vorhand beginnen. Was ist richtig?

Göpf: Der Slalom ist eine private Vereinbarung beim Coiffeur-Schieber. Diese Jassart gehört nicht zum normalen Schieber, bei dem immer Vorhand zuerst ausspielt. Beim Slalom jedoch beginnt derjenige Jasser, der ihn bestimmt hat.

H.E. in Weggis: Beim Schieber ist es schon öfters passiert, dass mir mein Partner gesagt hat: «Du musst jetzt zeigen, was du hast.» Was muss ich darunter verstehen?

Göpf: Ihr Partner meint «gekonnt verwerfen». Das heisst, es werden Karten verworfen, die nichts einbringen. Wenn der Partner Trümpfe spielt, Sie haben jedoch keine Trumpfkarten mehr, verwerfen Sie zum Beispiel den Rosen-Achter, die einzige Rosenkarte, die Sie haben. Sie dürfen jedoch nie eine Karte geben von einer Farbe, bei der Sie das Ass in der Hand haben. Und jene Farbe, die Sie nicht verwerfen, zeigt Ihrem Mitspieler, dass er davon Sie in den Stich bringen kann.

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

LÖSUNG KREUZWORTRÄTSEL 10 · 2002

Waagrecht: 1 Logik, 5 Jesse, 8 Spitz, 12 AG, 13 Trio, 14 Moos, 15 Ai, 16 Pelze, 18 Gnagi, 21 Ritus, 23 Pro, 24 ungewollt, 27 Ree(pe), 28 Gaze, 29 Eire, 30 Lea, 32 Golfstrom, 36 nei(disch), 38 Iduna, 40 Oetzi, 41 entre, 43 ED (Eliza Doolittle), 44 Onko, 45 sine, 46 or, 47 Nadig, 48 Karat, 49 Twist.

Senkrecht: 1 Lappalien, 2 Oger, 3 (K)itz, 4 Kreuzgang, 5 Jogg, 6 Shaw, 7 Emil, 8 Sortiment, 9 Psi, 10 Taue, 11 ziseliert, 17 Logau, 19 Neffe, 20 Goetz, 22 Trent, 25 Neo, 26 Leo, 31 Edda, 33 look, 34 stur, 35 Rist, 37 Eros, 39 noi, 42 New (York).

LÖSUNGSWORT: ORGELKONZERT