

Zeitschrift: Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung
Herausgeber: Pro Senectute Schweiz
Band: 81 (2003)
Heft: 6

Artikel: Jassen mit Göpf : ein ganz "verwickter" Jass: Zwicke
Autor: Egg, Göpf
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-725322>

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: 29.03.2025

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

Ein ganz «verzwickter» Jass: Zwicke

Kennen Sie den Jass «Zwicke»? Wenn nicht, dann sind Sie nicht allein. Selbst unser «Jass-Papst» beanspruchte via Internet das Wissen unserer Leserinnen und Leser.

VON GÖPF EGG

Ein Leser hat sich bei der Zeitlupe nach dem Jass «Zwicke» erkundigt. Keine einfache Frage wars, wie sich herausstellte: Diese Jassart wird in verschiedenen Regionen unseres Landes gespielt, stets unter der Bezeichnung «Zwicke». Es bestehen aber verschiedenste Vereinbarungen und Regeln.

Der «Zwicke» kann ab drei Personen gespielt werden. Jeder jasst für sich allein. Es zählen nur die Anzahl Stiche. Ziel ist es, mit 21 Stichen auf 21 Punkte zu kommen. Ein Schreiber ist zuständig für deren Notierung. Beim «Zwicke» zählt kein Weis. Abwechslungsweise wird verteilt, jeder erhält fünf Karten. Die oberste Karte auf dem Stock zeigt die Trumpffarbe. Jeder Teilnehmer entscheidet sich, ob er mitmachen will oder nicht. Es gibt somit kein obligatorisches Mitspielen. Für jeden Stich gibt es einen Punkt. Wer spielt, aber keinen Stich erzielt, muss sich zwei Nuller notieren lassen, die dann später mit je einem Stich abverdient werden können.

Nach jedem Spiel notiert der Schreiber pro Stich die erhaltenen Punkte respektive eventuelle Nuller jedes Teilnehmers. Dann wird neu verteilt.

Wertvollster Trumpf ist immer das Trumpf-Ass. Dann aber folgen gleich die Siebner, und zwar in der Reihenfolge: Schellen-Siebner, Eicheln-Siebner, Rosen-Siebner, Schilten-Siebner. Erst danach gelten die «normalen» Trümpfe, also König, Ober, Under, Zehner, Neuner...

Dann aber wirds verzwickt, weil je nach Region andere und neue Vereinbarungen und Regeln gelten.



TRES CAMENZIND

Beim «Zwicke» werden in einigen Regionen die Sechser und die Achter aus dem Spiel genommen.

ungen und Regeln gelten. Hier ein paar Beispiele:

♦ Nach dem Verteilen wird die oberste Karte vom Stock von Vorhand oder wenn dieser nicht will vom nächstfolgenden Jasser gekehrt. Ist diese Karte, die die Trumpffarbe zeigt, ein Ass oder ein Siebner, kann der betreffende Jasser diese für sein Spiel gebrauchen und nehmen, auch weitere Ass und Siebner gehören ihm, dafür erhält er weniger Karten beim Verteilen. Wer solche Karten genommen hat, muss mitmachen. Auch der Jasser, der aufdeckt, jedoch kein Ass oder einen Siebner ziehen kann, muss mitspielen.

♦ Je nach Laune kann eine zweite Karte vom Stock aufgedeckt werden, wenn die erste dem Aufdecker nicht passt.

♦ Beim Spiel muss immer die Farbe des Erstausspielenden angegeben werden. Wer keine Karte der ausgespielten Farbe besitzt, muss mit Trumpf einstechen,

auch wenn bereits eine Trumpfkarte eines Gegners vorher gespielt worden ist. Sofern vorhanden muss diese Karte überstochen werden. Zwicke kennt den Stechzwang.

♦ In manchen Regionen spielt man ohne die Sechser und die Achter.

Es empfiehlt sich für neue «Zwicke»-Jasser, einige Testspiele gemäss den einfachen Regeln zu absolvieren. Später kann mans dann mit allen erwähnten Abmachungen probieren. So werden Sie in die Geheimnisse des «Zwicke» eingeführt. Viel Vergnügen, viel Glück. ■

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

♦ **Jasstipps und Antworten auf Jassprobleme gibt es jeden Samstagnachmittag um 15.30 Uhr am Schweizer Radio DRS 1.**

LÖSUNG KREUZWORTRÄTSEL 5 - 2003

Waagrecht: 1 Couch, 5 antik, 8 Miliz, 12 He(lium), 13 Auen, 14 Ural, 15 Ri(alto), 16 Adern, 18 Nabel, 21 Slums, 23 Mer, 24 Dialektik, 27 Rat, 28 Bush, 29 Ness, 30 ius, 32 Trompeter, 36 Uhr, 38 Omega, 40 Poeme, 41 Arsen, 43 NS (Nelly Sachs), 44 Egge, 45 Judo, 46 BE, 47 Sonne, 48 Rheno, 49 Eisen.

Senkrecht: 1 Champions, 2 Oede, 3 Car, 4 Hundstage, 5 Anna, 6 Tube, 7 Kult, 8 Maskerade, 9 Ill, 10 Irma, 11 Zisternen, 17 Erbse, 19 alamo, 20 Ekzem, 22 Ursus, 25 ihr, 26 (Wilhelm)ine, 31 umso, 33 Oper, 34 Pepe, 35 Tejo, 37 Hebe, 39 Gen, 42 roi.

LÖSUNGSWORT: BUREZMORGE