

SPiEL iNFo

Ausgabe / Édition 2/2014

Schweizer Dachverband für Spiel und Kommunikation

Fédération Suisse pour le jeu et la communication

Schwerpunkt:

Jassen



cuboro Bildungsseminare



Die Kugelbahn fürs ganze Leben

Das didaktische Potenzial des cuboro Kugelbahnsystems und Anwendungsmöglichkeiten in der Therapie

Matthias Etter, Urheber des cuboro Kugelbahnsystems und Autor der Methode «cuboro kreativ denken» bietet neu cuboro-Ausbildungskurse an:

Freitag 17. April 2015, 14.00–18.00 Uhr
Mathschule Bern, Eigerstrasse 60, 3007 Bern

CHF 220.– (inkl. Material: 1 cuboro basis und 1 cuboro kreativ denken Set)
CHF 80.– (ohne Materialerwerb)

Anmeldung und Info zu weiteren Kursen:
www.cuboro.ch (Rubrik «cuboro Bildung»)



VERBANDSNACHRICHTEN SDSK

- Rücktritt des Präsidenten 5
- Kurznews 6
- Der SDSK im Aufbruch 7



PAGE FRANÇAISE



PORTRAIT

Der Verein der Ludotheken stellt sich vor

10

SCHWERPUNKT JASSEN

- Leitartikel 10
- Die Geschichte des Jassen 11
- Jasskarten: regionale Unterschiede und Kartenblätter 12
- Jasstypen – eine psychologische Betrachtung 13
- Trumpf-As – Firmenportrait 16
- Jasskarten und –sujets: nicht nur zum Jassen gut 20
- Jasskartenwerfen – oder Jasskartenschiessen? 22
- Erlebnisbericht: Jasswochen mit Turnieren und Freizeitgestaltung 24
- Jassvarianten 25
- Jassen am Computer 33
- Jassen im Fernsehen 34



37



SPIELVORSTELLUNG

- Bohne-Chalb 41
- Knopf Spiel 42
- Love Letter 43

47



51

AUSBLICK / IN EIGENER SACHE

RUBRIKEN

4	Impressum	23	Spielinfo Wissen
5	Verbandsnachrichten/Aktuell	37	Kolumne
19	Wettbewerb	50	Termine
19/32	Aufgeschnappt	50	Kontakte



Hast Du gewusst, dass beim Jassen am Fernsehen mehr Leute vor der Kiste hocken als bei einem Champions League Fussballspiel? Wetten, dass sich in jedem Schweizer Haushalt mindestens ein Kartenspiel finden lässt? Unser Schwerpunktthema beleuchtet das Jassen aus verschiedensten Blickwinkeln.

Dann informieren wir über den Stand der Arbeiten bei der Neu-Ausrichtung des SDSK. Vieles ist angestossen, doch es gibt noch einiges zu tun. Der Vorstand arbeitet engagiert an den verschiedenen Schwerpunktthemen.

Auch mit einem angemessenen Wachstum der Leserzahlen können wir unser Magazin weiter entwickeln. Mit einer zahlreichen Leserschaft ist es einfacher, Werbeeinnahmen zu generieren, interessante Artikel von

**Mit jedem
Neu-Abon-
nenten ge-
winnt das
Spielinfo an
Gewicht.**

Drittautoren zu publizieren und die Produktionskosten zu senken.

Die Auswertung der im Frühjahr an alle SDSK-Mitglieder versandten Fragebogen lässt den klaren Schluss zu, dass das Bedürfnis für die Vernetzung gross ist.

Liebe Leserinnen und Leser: macht den ersten Schritt und nutzt das Spielinfo: schaltet ein kleines Inserat und – schwupps – der erste Schritt Richtung Vernetzung ist getan...

Viel Spass bei der Lektüre.

Die Redaktion Spielinfo

Impressum

Herausgeber: Schweizer Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK)

Redaktion: Andrea Riesen (ar), Louis Blattmann (lb). Nicht namentlich gezeichnete Artikel und Bilder stammen von der Redaktion.

Redaktionsadresse:

Spielinfo c/o SDSK
Rebbergstrasse 12
Postfach 122
9445 Rebstein
Mail: spielinfo@sdk.ch

Web: www.sdk.ch/Spielinfo

Konzept und Gestaltung: Andrea Riesen, Louis Blattmann

Layout und Satz: Andrea Riesen, Louis Blattmann

Druck: Imprimerie Sprint, Yverdon-les-Bains

Kontaktstelle und Bestellungen: Redaktion

Erscheinungsweise: 2 x jährlich

Preis: Einzelausgabe: CHF 9.00; Jahresabo: CHF 14.00

Auflage: 500 Exemplare

Bankverbindung:

Post Konto Nummer: 30-794513-9
IBAN: CH45 0900 0000 3079 4513 9

Copyright: Wiedergabe von Texten oder Teilen davon bitte unter Hinweis auf das Spielinfo bzw. der darin aufgeführten Autoren zu den einzelnen Artikeln.

Inserate: Preise siehe am Ende dieser Ausgabe Rubrik »In eigener Sache«

Leserbriefe: an Redaktion Spielinfo

Mail: spielinfo@sdk.ch.

Zum Rücktritt des SDSK Präsidenten Paul Kobler

»I tue gärn relativ schwyge.«

(Paul Kobler)

Text: HANS FLURI

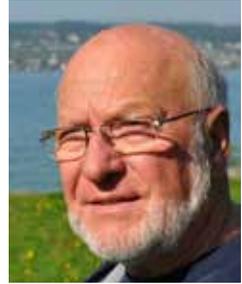
Ein paar Leute haben Paul wohl manchmal zu Zeiten angerufen, an denen er ganz sicher nicht zu Hause war. So kamen sie in den Genuss seiner unvergesslich freundlichen Nichtanwesenheitsmeldung ab Tonband.

Zu seiner Biografie hinsichtlich Spielen erzählt Paul: »Ursprünglich habe ich Theologie und Philosophie studiert und dann Praktika in Richtung Religionslehrer gemacht. Aber zufrieden war ich mit dieser Tätigkeit nicht. Ich sagte mir, es könne doch nicht sein, dass ich von einer Klasse zur andern hüpfte, ohne Kollegen und Kinder wirklich kennen zu lernen. Ich musste Gelegenheit haben, mit einer Klasse etwas zu gestalten. So begann ich als Lehrer zu unterrichten. Nach Jahren bin ich in der Schule an den Anschlag gekommen. Ich wusste:



Die perfekte Ergänzung zum Spiel: die Musik
(Foto: Paul Kobler)

Entweder bekomme ich einen neuen Zugang zur Schule oder die Sache ist erledigt. Mit dem Schulrat machte ich ab, dass ich aussteige und die spielpädagogische Ausbildung in Brienz absolviere. Vorher hatte ich mich relativ intensiv mit einer Absolventin eines früheren Seminars besprochen. Durch das Spielpädagogische Intensivseminar (SPS 10) hatte ich dann einen ganz anderen Hintergrund und einen neuen Blick auf die Schule. Ich bekam neuen Pfuf und neue Energie, um mit den Kindern und Eltern zu arbeiten.



(Foto: Paul Kobler)

Früher habe ich auch im Schweizerischen Dachverband mehr im Hintergrund mitgearbeitet. Bei Diskussionen halte ich mich lieber zurück. Am Anfang hätte ich nicht gedacht, dass ich mich so hinstellen und mit gänzlich unbekanntem Menschen spielen kann. An den Messen war ich zuerst nicht der, der sich mitten in den Leuten wohlfühlt. Aus dem Hintergrund habe ich aber beobachtet, wie der Funke springt. Ich lernte, nicht allein Material, sondern gleichzeitig auch mich selber auszustellen, mich zu exponieren und mich mit Spass ins Spiel zu bringen. Hand in Hand mit meinem Engagement an den Ausstellungen bin ich später in der Gemeinde Vorsteher der Schule geworden.«

Als Verantwortlicher für das Einrichten fast aller Ausstellungen, als Verbandssekretär, später zusätzlich auch als Kassier und kurze Zeit gleichzeitig Verbandspräsident war



Paul Kobler spielt... (Foto: Paul Kobler)

Paul über Jahre hinweg die Freundlichkeit und Zuverlässigkeit in Person.

Paul haben wir auch noch verewigt. Im Spielquartett Rambo-Samba ist er bei den Würfelbeispielen in vier verschiedenen Aufnahmen beim Meier 21 – Spielen zu sehen.

Ich hoffe, Paul bekommt noch reichlich von dem zurück, was er uns durch sein vielseitiges Engagement geschenkt hat. Auch die Glücksgöttin scheint jedenfalls genau dieser Meinung zu sein: Im Verlauf der letzten Jahre unterstützte Paul nämlich unter anderem via einen Sporthilfe- Club junge Sportlerinnen und Sportler. Er bezahlte jeweils einen Jahresbeitrag und Fortuna sorgte bei einer Auslosung dafür, dass er zu einem nigelgelneuen lindengrünen Skoda Octavia 4x4 kam. – Dass ihm ein weiterer glücklicher Zufall viele Sondermarken zugespielt hat, haben wir SDSK- Mitglieder in den letzten Jahren selber festgestellt, indem uns Paul als Verbandssekretär alle Post mit Sondermarken frankiert zugestellt hat.

Lieber Paul, wir wünschen Dir allzeit Gute Fahrt und freuen uns auf jedes zukünftige Wiederspielen! £

Kurznews

Suisse Toy Bern 2014

Vom 1. bis zum 5. Oktober konnte sich der SDSK mit seinem Spielbuffet auf einer grosszügigen Spielfläche den zahlreichen Besuchern der Ausstellung in Bern präsentieren.

Das aktive Mitmachen an der Suisse Toy, einer so grossen 5-tägigen Ausstellung funktionierte auch 2014 nur dank der vielen freiwilligen Mitglieder, die sich bereit erklärten an einem oder mehreren Tagen am Stand des SDSK mitzuspielen. Neben den bekannten Inhalten des Spielbuffet, konnten wir auch in diesem Jahr wieder die grossen Felsberger Holzspiele unter der Betreuung von Jürg Bühler präsentieren. Ebenso war Gilles Delatre mit einem Tisch-Kick-Spiel und dem neuen »Coincidix junior-Le-



gespiel« präsent. Bei diesem tollen Angebot kam niemand zu kurz und es wurde an allen Tischen, Ecken und Enden intensiv und hingebungsvoll gespielt und getüftelt. Die Spielfreude der spontan zugreifenden übertrug sich auch immer wieder auf die skeptisch am Spielfeldrand abwartenden und so wurde das Spielen zu einem gemeinsamen Erfolgserlebnis. Ein grosses Dankeschön geht an folgende Mitglieder unseres Verbandes: Mario Benedetto, für die Personalplanung, Peter Felix, Michael Kienreich, Hans Fluri, Regula Gerlach, Louis Blattmann, Andrea Riesen, Dany Holzreuter, Priska Flury, Annette Baud, Werner Bollmann, Melanie Imhof, Barbara Eggimann, Ruth Diethelm und Paul Kobler. (pk)

Der SDKS im Aufbruch – es geht vorwärts

Gemäss den Statuten des Dachverbands für Spiel und Kommunikation ist der Hauptzweck »Die Förderung des Kulturgutes Spiel und der Kommunikation« (siehe Kasten).

Wie schon in der letzten Ausgabe des Spielinfo berichtet, hat der Vorstand beschlossen, verschiedene Massnahmen und Projekte in die Wege zu leiten um sich klarer zu positionieren und den Verband stärker in Bewegung zu bringen.



Umfrage Mitglieder (Fragebogen)

Der Rücklauf der im Frühjahr versandten Fragebogen an die Verbandmitglieder war ansprechend. Einige Dutzend Mitglieder haben sich die Zeit genommen, zu den verschiedenen Fragen Stellung zu nehmen und ihre Erwartungen an den Verband mitzuteilen. Es haben sich folgende Hauptanliegen bzw. Themenbereiche herauskristallisiert:

- Vernetzung der Mitglieder
- Auftritt und Bekanntheit des SDKS
- Aus- und Weiterbildung

Auszug Statuten des SDKS

»Der Verband bezweckt die Förderung des Kulturgutes Spiel und der Kommunikation.«

2.2. Namentlich engagiert sich der Verband in folgenden Bereichen und Funktionen:

2.2.1. Kontaktstelle

2.2.2. Beratung

2.2.3. Medienstelle und Öffentlichkeitsarbeit

2.2.4. Vermittlung von Referentinnen und Referenten

2.2.5. Vermittlung von Spielleiterinnen und Spielleitern

2.2.6. Organisation und Durchführung von Kursen und Ausbildungen

2.2.7. Unterstützung von Kursen und Ausbildungen

2.2.8. Beteiligungen an Projekten

2.2.9. Koordination und Auskunft betreffend Spielanlässen, Messen/Ausstellungen, Wettbewerben und Meisterschaften

2.2.10 Förderung der Grundideen der Spielpädagogik und Wahrung der Berufsinteressen der Spielpädagoginnen und Spielpädagogen

2.3. Der Verband setzt allfällig zugesprochene öffentliche Mittel im Rahmen seines Zweckes ein.

2.4. Zur Erfüllung seines Zweckes arbeitet der Verband mit allen geeigneten Institutionen, Organisationen und Einzelpersonen im Tätigkeitsgebiet zusammen.«

Klausurtagung September 2014

Anlässlich der Klausurtagung des SDSK, die unter Anwesenheit des Gesamtvorstands sowie des ehemaligen Mitglieds Kati Hankovzsky stattfand, wurden die Hauptanliegen der Verbandsmitglieder sowie die internen Verbandsanliegen im Detail bearbeitet. Es wurden verschiedene Arbeitsgruppen gebildet, die sich intensiv mit den verschiedenen Themenbereichen befassten. Die Arbeitsgruppen bleiben übrigens bestehen und arbeiten auch weiterhin an ihren zugewiesenen Themen.

In der Folge eine kurze Übersicht über die einzelnen Themen und Stand der Arbeiten:

Homepage SDSK

Es wird beschlossen, die Homepage des SDSK neu zu gestalten und zu strukturieren. In diesem Zusammenhang wird ebenfalls geprüft, wie die Homepage »ning.spielundkommunikation.ch« in die neue Homepage integriert werden kann. Für die Verbandszeitschrift »Spielinfo« wird keine separate Homepage erstellt, sie wird über die Plattform des SDSK Homepage zugänglich sein.

Die Arbeitsgruppe ist aktiv daran, die Homepage zu erstellen mit dem Ziel, diese im Frühjahr aufzuschalten. Der Inhalt soll den Anliegen des Verbandes sowie der Mitglieder Rechnung tragen. Folgende Inhalte sind vorgesehen:

- Verbandsinformationen (Tätigkeitsfelder, Statuten, Infos aus dem Vorstand, Mitglied werden, Mitgliederprofile (mit eigenen Angeboten))
- Mitgliederbereich (Mitgliederliste, Downloads, Newsletter etc.)
- Blog (Austausch für alle Interessierten)
- Angebote (Termine, Aus- und Weiterbildung, Downloads (öffentliche

Downloads, Downloads für Mitglieder), Literatur, Spiele, Newsletter usw., Material (Spielmaterialverleih / Vertrieb, Patenschaft

- Spielinfo

Mittelbeschaffung

Zurzeit sind die Jahresbeiträge der Verbandsmitglieder die einzige Einnahmequelle des SDSK. Mittelfristig möchte der Verband dafür sorgen, dass für verschiedenste Projekte zusätzliche Mittel beschafft werden können.

Der Verband wird laufend über entsprechende Pläne, Ideen und Vorstösse informieren (Newsletter).

Name / Logo / Auftritt SDSK

In einem im Oktober 2014 versandten Newsletter wurden die Mitglieder dazu aufgerufen dem Verband ihre Meinung zur Namensgebung des SDSK kundzutun. Anlässlich der HV 2015 werden die Resultate der Umfrage bzw. allfällige neue Vorschläge unterbreitet.

Ziel dieses Projektes ist es, den Auftritt zu modernisieren und für die Zukunft fit zu machen. Sobald der Name feststeht (auch die aktuelle Bezeichnung ist nach wie vor Bestandteil der Überlegungen) wird ggf. auch über eine Neugestaltung des Logos befunden.

Kommunikation

Momentan verfügt der Verband über einige wenige Kommunikationsmittel. Nebst der Homepage stehen einige wenige Drucksachen (Flyer) zur Verfügung. Es wurde beschlossen, den bestehenden SDSK Flyer neu zu überarbeiten. Weitere Werbe- und Kommunikationsmittel werden nach den Entscheiden zu Name / Logo und Auftritt des SDSK evaluiert. **£**

Jetzt oder nie

**SPIEL
INFO**

Ausgabe / Édition 2/2013

Schweizer Dachverband für Spiel und Kommunikation
Fédération Suisse pour le jeu et communication

**SPIEL
INFO**

April 2011

Schweizer Dachverband für Spiel und Kommunikation



**SPIEL
INFO**

April / Mai 2014

Schweizer Dachverband für Spiel und Kommunikation
Fédération Suisse pour le jeu et communication

**Schwerpunkt:
Spiel
als
Coaching
Methode**



ABONNIERE JETZT!

Je mehr Leser ich habe,
desto besser geht es mir!

Das Spielinfo erscheint 2 Mal pro Jahr.
Jede Ausgabe mit Schwerpunktthema, Verbands-Nachrichten,
Spielbesprechungen, Arbeitshilfsmittel für Spielpädagogen,
Wettbewerb, Buchbesprechungen, Interviews, Humor,
und vieles mehr...

Jahresbeitrag CHF 14

Abo-service Spielinfo: spielinfo@sdsch.ch



Leitartikel: Jassen ist eine Herzensangelegenheit

Text: ANDREA RIESEN

Jassen - man liebt es und ist bei jeder Gelegenheit dabei oder man konnte sich nie so richtig dafür begeistern. In den meisten Schweizer Haushalten dürften Jasskarten zu finden sein. Wer hat es nicht erlebt im Kindesalter. Die Grossen jassen und die Kleinen üben mit dem Grosi Tschau Sepp oder Bauernkrieg.

Allmählich hat man sich ans Spiel der Grossen herangetastet. Beginnend mit einem einfachen Schieber hat man das Trumpfmachen kennengelernt. Hat die Punkteverteilung beim Trumpf verstehen und auch das Zählen der 157 Punkte gelernt. Mit jedem Durchgang wurde man sicherer und konnte seine Aufmerksamkeit auch noch auf seinen Partner richten. Hat das Anziehen und Verwerfen und das Zählen der gelaufenen Karten gelernt. So hat man sich en passant im Rechnen verbessert, seine Konzentration und Merkfähigkeit geschult, gelernt sich auf einen Partner einzustellen, die Feinmotorik trainiert, weil man doch endlich auch so elegant die Karten mischen wollte, wie die Grossen...

Fühlte man sich in den Grundlagen gefestigt, war es Zeit für die nächsten Schritte. So hat man die Spielvarianten Undeufe, Obeabe, Slalom und Gustav geübt. Die Ent-

scheidung, was machen, wenn man am Anfang war, wurde somit ungemein komplexer. Wie oft hat man die Zuschauer um Rat gefragt, bis man gelernt hatte seine eigenen Entscheidungen zu treffen und das Anfangsblatt richtig einzuschätzen.

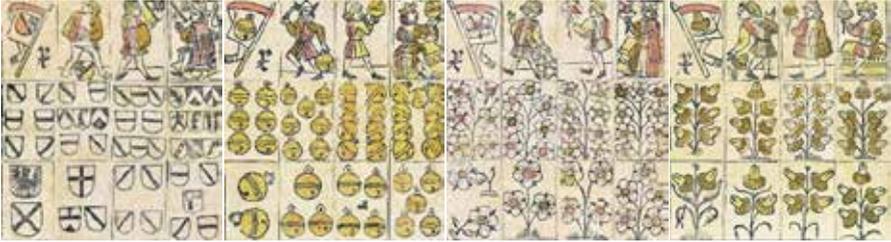
Eine Jassrunde ist das verbindende Element an mancher Familienzusammenkunft. Es eint Generationen. Wenn die Grosseltern nicht mehr ums Haus tollern mögen, aber für eine Jassrunde mit den Enkeln immer Zeit finden. Wenn man vom Mann der Cousine eigentlich nicht viel weiss, aber die Liebe zum Jassen teilt. Wenn man mit dem Onkel kaum ein Gespräch geführt hat, aber seinen Jassstil bestens kennt. Jassen verbindet auch im Ausland. Weit weg von der Heimat, trifft man auf andere Schweizer und fühlt sich ihnen schon nur durch die Zugehörigkeit zur gleichen Nation nahe. Umso mehr Nähe entsteht beim gemeinsamen Kartenspiel.

Jassen ist eine Herzensangelegenheit, ist fester Bestandteil der Schweizer Sozialisation, gehört zum Schweizer Kulturgut, macht gute Laune, leistet einen grossen Beitrag zur Geselligkeit und zum Gemeinschaftsgefühl, trainiert das Gedächtnis und ist nie langweilig. Höchste Zeit damit zu beginnen, falls sie der Liebe zum Jassen noch nicht verfallen sind... £

*«Sea amitg, teas quito amblida
dosta la sed e fe la partida.»*

«Setz Dich Freund, vergiss Deine Sorgen, lösche den Durst und mach einen Jass.»
(alter Wandspruch im Gasthaus Alte Post im bündnerischen Zillis)

Die Geschichte des Jassens – ein helvetischer Nationalsport



Mit den Kreuzrittern nach Europa

Das schweizerische Kartenspiel, der Jass, ist schon oft als helvetischer Nationalsport Nummer eins bezeichnet worden. Wenn dabei auch ein ironischer Unterton nicht zu überhören ist, so beweist diese Einstufung doch, wie beliebt und verbreitet der Jass bei uns ist, und wie viele gemütliche Stunden in trautem Kreise damit verbracht werden.

Wie die meisten Spiele kommt auch das Kartenspiel aus dem Orient. Es wurde vor rund 700 Jahren von den heimkehrenden Kreuzrittern nach Europa gebracht, wo man bis zu diesem Zeitpunkt nur Brett- und Würfelspiele kannte. Da man mit den fremdländischen Bildern auf den Karten nicht viel anfangen konnte, entwickelten sich neue Karten, die der europäischen Wesensart näher lagen. Es entstanden französische, deutsche und italienische Karten.

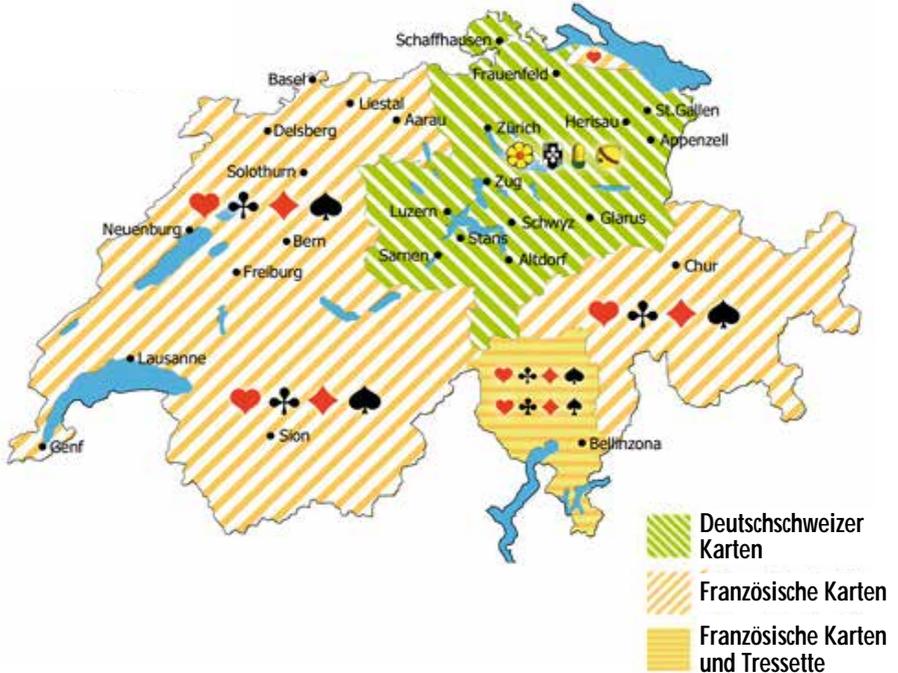
Die ältesten schweizerischen Karten sind im Basler Historischen Museum ausgestellt und datieren aus dem Jahre 1470. Die Kartenbilder bestehen aus Schellen, Schilten, Eicheln und Federn. Mag sein, dass sich schon damals manch einer als gerupftes Huhn fühlte, oder es ging schon so turbulent zu, dass die «Federn» flogen - kurzum,

man sah sie offenbar nicht allzu gerne ständig vor den Augen, und so wurden sie mit der Zeit durch Rosen ersetzt, die angenehmere Gefühle erzeugen mochten.

Geographisch gesehen (vergl. Abbildung nächste Seite) werden die französischen Karten in der Welschschweiz, Solothurn, Basel, Aargau (ohne Freiamt), Graubünden und im Thurgau, dem Bodensee entlang, gespielt. Die deutschen Karten sind in der Innerschweiz, Luzern, Zürich, Zug, Glarus, St. Gallen und dem Rest des Thurgaus gebräuchlich. Dem eifrigen Jassjünger wird empfohlen, schon zu Beginn seiner Karriere sowohl die französischen als auch die deutschen Karten kennenzulernen, umso mehr, weil die Spiele im Aufbau und in der Bewertung sozusagen identisch sind. Beide Spiele setzen sich aus vier Gruppen - auch Farben genannt - zu je neun Karten, total also aus 36 Karten zusammen. Im Kanton Tessin wird, nebst dem französischen Blatt, auch mit den sogenannten »Tressette«-Karten nach eigenen Regeln gespielt. (lb) **£**

Es entwickelten sich neue Karten, die der europäischen Wesensart näher lagen.

Jasskarten: Regionale Unterschiede



Die Kartenblätter

Grundsätzlich unterscheidet man in der Schweiz zwischen Deutschschweizer und Französischen Kartenblättern. Im Tessin und angrenzenden Italien wird »Tressette« mit entsprechenden Karten gespielt.

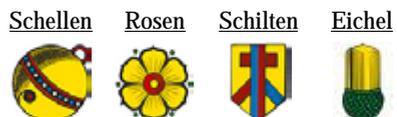
Mit den Deutschschweizer Karten wird auch in Deutschland gespielt. In Osterreich werden verschiedene Jassvarianten mit eigenen Karten gespielt (mit anderen Farben).

Die Blätter bestehen aus 36 Karten. Inzwischen gibt es vom Deutschschweizer Kartenblatt auch Varianten mit 52 Karten (inkl. Joker). £

Farben des französischen Blattes



Farben Deutschschweizer Blattes



äussert sich dann mit Fragen, »was isch scho wieder Trumpf«. Er trägt damit unweigerlich zu einer unterhaltsamen Jassrunde bei.

Der nervöse Profijasser

Er zeichnet sich durch einen unzählbaren Ehrgeiz aus, man sieht ihm an, dass er unbedingt gewinnen will. Er wackelt nervös mit den Beinen, spielt mit seinen Händen, da seine Mitspieler immer zu wenig rassig die Karten ausspielen. Wäre er ein Kind, hätte man ihm schon längst Ritalin eingeflösst.

Der wohlüberlegte und selbstsichere Profijasser



Sie können mit Allen spielen, ertragen eine Niederlage mit Gelassenheit und strahlen in jeder Lage stoische Ruhe aus. Sie wissen um ihr Können und alle Mitspieler wissen es auch. Sie werden gerne um Rat gefragt von den Gelegenheitsjassern, wenn diese in Schieflage geraten.

Der impulsive Profijasser

Auf den ersten Blick wirkt er ruhig und überlegt, ist aber innerlich auf Sieg eingestellt. Dies zeigt sich vor allem dann, wenn sein Partner einen kostspieligen Fehler macht oder gar einen Match in den Sand setzt. Wird der impulsive Profijasser mit einer solchen Situation konfrontiert, kann es gut sein, dass sein Temperament mit ihm durchgeht und er mit leicht errötetem Kopf den Lärmpegel am Tisch in die Höhe treibt. Sein Verhalten wirkt zuweilen cholerisch,

was noch stärker seine Leidenschaft fürs Jassen zu Tage fördert.

Der analysierende Profijasser

Er ist ein guter Spieler. Kennt die gängigen Praktiken des Spiels und liebt es die Spielzüge zu kommentieren und analysieren. Nach dem Spiel nimmt er gerne eine Analyse des Spielverlaufs vor und sucht stetig nach Optimierungsmöglichkeiten. Er vermag zuweilen die Stimmung der Jassrunde mit seinem Hang zur Besserwisseri aufzuheizen.



Der risikofreudige Profijasser

Er wagt jeweils mit einer dürftigen Ausgangslage eine mutige Ansage, da nur eine Karte zum möglichen Erfolg fehlt. Sein Risiko wird oft belohnt und die eine fehlende Karte fällt in den ersten zwei Stichen und er schreitet erhobenen Hauptes zu einem Match.

Der Jammerer



Diesen Typ gibt es sowohl unter den Gelegenheitsjassern wie auch bei den Profijassern. Er zeichnet sich aus in der festen

Meinung immer schlechte Karten zu haben. Auch ein errungener Match kann ihn nicht vom Gegenteil überzeugen. Das Wyys ist nie ausreichend und sowieso können nur die Gegner immer »schnuure« während er ständig 3 Gleiche in den Händen hat.

Der Besserwisser-Jasser

Dieser Jasser meint, die Zukunft zu kennen und weiss (bzw. er meint zu wissen) viel, viel mehr als alle anderen Mitspielenden. Sein Lieblingsspruch lautet »ich hab's ja gewusst« und er lässt Partner und Gegner nicht im Zweifel, dass sie eigentliche unbrauchbare Nieten sind.



Der süchtige Jasser

Von früh bis spät, an sieben Tagen die Woche, während der Arbeit und den Ferien jasst der süchtige Jasser – oder er würde es gerne tun. Er träumt von Stöck und Wyys und antwortet seiner Frau, wenn Sie fragt »kannst Du bitte noch den Abfall raus tragen« mit »gschobe«. Der süchtige Jasser kann auch ab und zu frustriert sein, weil er erkennt, dass seine Sucht seine Jasskompetenz leider nur unwesentlich beeinflusst. Er denkt während dem Jassen dauernd bereits ans nächste Spiel – was dazu führen kann,

dass er im laufenden keinen Bock spielt, sondern schieisst.

Der zeitgemässe Jasser

Dieser Jasser jasst aus Mangel an Zeit manchmal kurz gehetzt einen 4 Runde-Differenzler oder ein Speedschieber auf 1000 Punkte am Laptop online oder mit seinem Jass-App auf seinem Smartphone.

Mischformen

Die verschiedenen Jass-Typen treten gerne auch in »Mischformen« auf mit unterschiedlicher Ausprägung der Stärke der Zugehörigkeit zum einen Typ. Solche Jasser können – in äusserst spannenden Kombinationen – eine Dynamik entstehen lassen, die seinesgleichen sucht...

Wir hoffen, sie haben sich und ihre Mitspieler in der einen oder anderen Form erkannt und können entspannt in das nächste Spiel einsteigen. Wir wünschen ihnen kühlen Kopf und Kartenglück bei der nächsten Jassrunde. (ar/lb) £

Ass oder As?

Beides ist richtig. Zitat (Wikipedia): »Das Ass, nach alter Rechtschreibung As, abgekürzt A, vom altfranzösischen / lateinischen as (eine Einheit), ist ein Kartenwert im französischen Blatt und bei den meisten Kartenspielen die höchste Karte.«

Ergänzung: der Kartenwert Ass kommt natürlich auch in den Deutschschweizer Jasskarten vor...

Trumpf-As – ein Firmenportrait

Dass der Schweizer Nationalsport Jassen nicht nur Zeitvertreib, sondern auch ein respektables Geschäft geworden ist, beweisen die Firmen, die sich mit dem Jassen ein Existenz aufgebaut haben.

Die Trumpf-As AG ist eines dieser Unternehmen. Sie ist einer der wichtigsten Player im Markt. Der nachfolgende Text und Fotos wurden uns vom Geschäftsführer des Unternehmens, Fabian Cadonau zur Verfügung gestellt.

Trumpf-As

JASSREISEN • VERLAG • EVENTS

Text: FABIAN CADONAU

Trumpf-As, gegründet im Jahr 1981, organisiert seit über 30 Jahren Jass-Meisterschaften. Vor genau 10 Jahren wurde die ganze Organisation komplett neu konzipiert.

Heute ist Trumpf-As eine Firma mit einer soliden Haltung, die, nebst der Organisation von Jass-Meisterschaften, diverse Dienstleistungen und Produkte aus der Welt des Jassens anbietet.

Organisation von Meisterschaften

Trumpf-As ist der einzige Anbieter einer Meisterschaft, die Finalisten aus verschiedenen Kantonen der Schweiz generiert. Diese werden aus 3 Disziplinen qualifiziert, nämlich aus dem Schieber mit zugelostem Partner (Einzelschieber), dem Partnerschieber und auch dem Coiffeur-Partnerschieber.

Pro Meisterschaft finden verschiedene Jassstage statt. Der Spieleinsatz beträgt CHF 25.00 pro Mal. Ein Teil des Einsatzes wird den Gewinnern ausbezahlt, ein anderer Teil fliesst in den Final-Pot. Während der Meisterschaft wird je eine separate Rangliste für Spiele mit deutschen und französischen Karten geführt. Für eine Final-Qualifikation werden sieben selbst erspielte Tagesresultate vorausgesetzt. Basierend auf der Schluss-Rangliste aller Qualifikations-Spiele, erhalten 75% aller qualifizierten Teilnehmer eine Einladung für die finalen Spiele.

Jasstage: Spielmodus und Reglement

An jedem Jasstag wird nach folgendem Jassreglement gespielt:

 bei jedem Spiel kann frei zwischen Trumpf, Oben oder Unten gewählt werden

 alle Spielvarianten werden einfach gezählt

 Wys und Stöck werden nicht gezählt

 Eine Passe beinhaltet in der Regel 12 Spiele

 pro Qualifikationsrunde werden in der Regel vier Passen gespielt

 alle vier Passen-Resultate werden in die Wertung aufgenommen

 Es gibt keine Streichresultate.

Beim Coiffeur-Partnerschieber (CP) gelangt der Partner-Jass zur Anwendung, d.h:

 die beiden Partner spielen während der ganzen Meisterschaft zusammen

 jede Passe wird gegen ein anderes Paar ausgetragen

 gespielt werden drei Passen à zehn Spiele und jedes Paar hat dabei jede Variante einmal zu wählen. Im Total ergeben sich so zwanzig Spiele pro Passe, wobei alle Passen (ohne Streichpassen) gewertet werden.

Finale: Spielmodus und Reglement

Beim Finale wird nach folgendem Spielmodus gespielt:

 Einzelschieber und Partnerschieber – gespielt und gewertet werden je 6 Passen à 12 Spiele

 Coiffeur-Partnerschieber – gespielt und gewertet werden fünf Passen à 20 Spiele

Das Final findet jeweils in Rotkreuz im November statt.



... Nachwuchsförderung: früh übt sich!

Einziges Jasszeitschrift weltweit

Trumpf-As publiziert weltweit die einzige Jass-Zeitschrift. 6 Mal jährlich erscheint das beliebte, farbige Blatt. Es informiert über Regelungen und gibt Antworten auf Jass-Fragen. Dazu findet man im Jass-Kalender gleichzeitig die Angaben wann und wo Jasstage stattfinden.

Nachwuchsförderung

Auch setzt sich Trumpf-As sehr stark für die Nachwuchsförderung ein. Dies ist ein grosses Anliegen, damit dieser sehr schöne Sport in der Schweiz lange noch erhalten bleibt. Leider sind zur Zeit die von Trumpf-As organisierten Schüler-Jassevents ausgesetzt – neue Sponsoren sind gesucht.

Internetshop

Trumpf-As bietet eine umfangreiche Palette an Jass-Artikeln an. Diese können über einen Internetshop (www.trumpf-as.ch) eingesehen und bestellt werden. Somit kann sich jeder mit Jass-Utensilien eindecken, gerade wie es beliebt. Besonders auf die Weihnachtszeit sind immer wieder solche Artikel gefragt und machen dem Beschenkten viel Freude.



»Das Kartenspiel begleitet die Menschen in aller Welt schon seit Hunderten von Jahren. Wohl wissend, dass in geselliger Runde mit Spass, Spannung und Strategie eine mitunter sehr unterhaltsame Zeit verbracht werden kann.« mit diesen Worten und Bild werden Besucher des Shops empfangen.

Jassreisen

Sehr beliebt sind auch die von Trumpf-As organisierten Jass-Reisen im In- und Ausland. Gleichzeitig ist dies auch das Kerngeschäft der Firma. Trumpf-As bietet solche Reisen für Jung und Alt an. Ein Tipp für Interessierte: die Reisen sind in der Regel sehr gut besetzt – eine frühzeitige Planung ist empfehlenswert.



Der einzige Jass-Bus der Schweiz.

Unterstützt die Jugend!

Dass sich Trumpf-As die Nachwuchsförderung auf die Fahne geschrieben hat, ist bemerkenswert.

Das Magazin Spielinfo und der SDSK bedauern sehr, dass die Schüler Jassevents wegen mangelnden Sponsoren ausgesetzt werden mussten.

»Da werden Millionen in verschiedenste Werbekanäle hineingebuttert – warum nicht einen kleinen Bruchteil davon in die Förderung unserer Jugend und in die Verbreitung unseres Nationalsports?«

JEKAMI (jeder kann mitmachen) und vor allem mit Herz ist das Motto. Die Reise soll den Teilnehmern eine gemütliche Atmosphäre bieten und so für unterhaltsame Stunden sorgen. Also jeder der Freude am Jassen hat, ist willkommen. Viele Leute die alleine sind, können hier einen Anschluss bei einem sehr schönen Hobby finden.

Eine Übersicht mit detaillierten Informationen findet man auf der Homepage von Trumpf-As. [E](http://www.trumpf-as.ch)

Fabian Cadonau

Fabian Cadonau ist 53-jährig und in Flims zu Hause. Er ist hauptberuflich seit über 10 Jahren in seiner Firma Trumpf-As tätig.

Er ist leidenschaftlicher Jasser, besonders liebt er den Coiffeur Jass. Von seinem Vater wurde er schon als 6-jähriger in dieses tolle Spiel eingeführt.

www.trumpf-as.ch / info@trumpf-as.ch

Wettbewerb: Herausforderung für kreative Köpfe



Der Wettbewerb dieser Ausgabe ist eine Herausforderung für kreative Köpfe mit besonders ruhigen Händen.

Bue ein möglichst hohes, möglichst schönes, möglichst originelles Kartenhaus, fotografiere es und lass uns das Bild zukommen.

Das schönste Sujet wird von der Redaktion gekrönt. Auf den Sieger wartet ein toller

Preis – einen Jass-Teppich und ein besonders schönes Jasskarten-Set, gesponsert von Trumpf-As.

Das Siegerfoto wird in der nächsten Ausgabe des Spielinfo publiziert.

Einsendeschluss: 30. April 2015.

Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt und erhält den Preis direkt zugesandt. Mitglieder der Redaktion Spielinfo dürfen nicht am Wettbewerb teilnehmen. Es wird keine Korrespondenz geführt. Die Teilnahme ist kostenlos und durch jeden Leser/jede Leserin möglich (auch wenn man nicht Abonnent ist).

Aufgeschnappt: Gedanken-SPIEL

Als ich die Mitte der Dreissig erreicht hatte, heiratete ich eine Witwe, die etwas älter war als ich und die bereits eine erwachsene Tochter hatte. Mein Vater, seit einigen Jahren Witwer, verliebte sich in meine Stieftochter und heiratete Sie wenig später. Ich war etwas verblüfft, als ich mir klar darüber wurde, dass mein Vater nun mein Schwiegersohn geworden war und meine Stieftochter jetzt auch meine Mutter war, denn Sie war ja die Frau meines Vaters.

Einige Zeit später bekam meine Frau einen Sohn, der gleichzeitig Schwager meines Vaters wurde, denn er war ja der Bruder seiner Frau. Ich erschrak bei dem Gedanken, dass er nicht nur mein Sohn, sondern auch mein Onkel war, denn er war ja der Bruder meiner Schwiegermutter, also der Frau

meines Vaters, die Tochter meiner Frau war.

Bald darauf bekam meine Schwiegermutter, also die Frau meines Vaters, die übrigens nicht nur meine Stiefmutter war, sondern zugleich auch meine Stieftochter, ebenfalls einen Sohn, der dadurch zu meinem Bruder wurde, er war nämlich der Sohn meines Vaters, gleichzeitig aber auch mein Enkelkind, denn er war ja der Sohn der Tochter meiner Frau. Meine Frau wurde dadurch meine Grossmutter, denn Sie war ja meines Bruders Grossmutter. Ich bin also nicht nur der Mann meiner Frau, sondern auch Ihr Enkel, denn ich bin ja der Bruder des Sohnes Ihrer Tochter. Da aber bekanntlich der Mann der Grossmutter Grossvater heisst, tja...bin ich nun also mein eigener Grossvater!

Denk ans 5. Gebot - schlag Deine Zeit nicht tot.

(Erich Kästner)

Jasskarten und –sujets: nicht nur zum Jassen gut

Jeder weiss, dass Jasskarten nicht nur fürs Jassen gebraucht werden können. Sie sind – in verschiedensten Situationen – auch für anderes zu gebrauchen. Auch gab es Zeiten, wo Jasskarten zum Beispiel gleich besteuert wurden wie Dokumente und Drucksachen. Jasskarten können für verschiedenste Situationen durchaus nützlich sein. In der Folge ein paar etwas unkonventionelle Betrachtungen und Anwendungsbereiche.

Jassterminologie im Alltag

Jassen ist derart in unserer Gesellschaft verankert, dass z.B. in der Deutschschweiz Jass-Begriffe auch in ganz anderen Zusammenhängen benutzt werden. Wir verzichten hier allerdings auf eine etymologische Untersuchung. Hier ein paar Münsterchen – mit einem Augenzwinkern:

Bock: z.B. »ich han en Bockgschosse« entspricht so etwa »ich hab Scheisse gebaut«.

Gschobe: z.B. anstatt »Du bist dran« heisst es oft lapidar »gschobe« oder wird anstelle von »dito« oder »gleichfalls« gebraucht. Auch ein ideales Wort für wortkarge Menschen...

Ass: Tja, wer ist es nicht gerne (und hat es nicht gerne)? Wer mit Ass tituiert wird, muss für irgendwas besser sein als der Durchschnitt.

Trumpf: Jetzt spricht der Deutsche Duden, er definiert das Wort wie folgt: »entscheidendes Argument oder Mittel, das jemand einsetzt, um sich einen Vorteil zu verschaffen, um etwas anderes oder andere zu übertreffen«. Alles klar?

und noch mit Sicherheit viele mehr...

Spielkartensujets auf Briefmarken

Auch Briefmarken bleiben vor Jasskarten nicht verschont... Schon im 19. Jahrhundert gab es in den USA Briefmarken mit Kartensujets. Auch in Ländern wie Holland und Deutschland waren entsprechende Briefmarken im Umlauf. Die – moderne – Schweizer Variante lässt sogar die Gestaltung einer eigenen Jass-Briefmarke zu.



Kartentricks

Darüber könnte man eine Sonderausgabe unseres Magazins herausgeben. Eine fantastische, vielfältige, magische und faszinierende Welt. Unzählige und unheimlich talentierte Kartenzauberer, Magier und Virtuosen verzaubern die ganze Welt.

Völkerverbindende Magie? Man kann davon ausgehen, dass Kartentricks auch zu den grossartigen und wunderbaren Aktivitäten gehören, die – völlig wertefrei – über alle Ethnien, Religionen, Geschlechtern oder Altersgruppen hinweg Arme und Reiche, Grosse und Kleine gleichermaßen verzaubern.

Es wird mit (ungezinkten) Karten auch »beschissen«

Je nach Betrachtungsweise können auch die »Karten-Magier« angesehen werden, die mit vorgeblich mitspielenden Komplizen aus einer Mischung von Fingerfertigkeit und Ablenkung ahnungslose Bürgern (in der Regel auf öffentlichen Plätzen) die Kröten aus der Tasche ziehen (gleiches gilt auch für die berühmten Streichholzschachtel-Tricks, die durch die gleichen Brüder praktiziert werden).

Gezinkte Karten – das Ass im Ärmel

Nicht zu verwechseln mit Kartentricks: es wird mit Karten gerne und oft falsch gespielt. Obwohl, nebst den berühmten gezinkten Karten, durchaus die gleichen Techniken wie bei Tricks zur Anwendung kommen, können die Absichten nicht gegensätzlicher sein: wo der Magier sein Publikum verzaubert, erstarrt der Beschissene vor Ärger, wenn er merkt, dass sein Geldbeutel infolge Kartenfalschspiels, also durch Betrug erleichtert wurde.

Gezinkte Karten gibt es schon lange. Wo früher der Betrüger die Karten selbst mani-

pulierte, sind heute verschiedenste Varianten von gezinkten Karten über einschlägige Internet-Shops erhältlich. Natürlich kennt man das Mauschneln mit Karten vor allem aus einschlägigen Poker-Geschichten und wer hätte nicht gerne in der einen oder anderen Situation gerne sein »As im Ärmel« hervorgezaubert (das kann man auch ohne gezinkte Karten...).

Türöffner

Obwohl heute selten, war es nicht unüblich, früher einfache Türen mit Schnappschloss mit einem flachen Gegenstand zu öffnen – zum Beispiel eben mit Spielkarten, die später durch Kreditkarten abgelöst wurden.

Jass-Karten zum Spielen – ohne zu Jassen?!



Wer kennt es nicht, das Kartenspiel »Rambo Samba« aus dem Hause »Akademie für Spiel und

Kommunikation« in Brienz.

Obwohl man damit selbstverständlich auch Jassen kann, ist das Spielspektrum um ein vielfaches grösser. Die auf den Karten abgedruckten zusätzlichen Informationen machen aus dem Kartenset ein Multitalent (siehe auch »Page française«, wo wir in einer Serie alle Spiele publizieren, die auf dem Rambo Samba zu finden sind.)

Abgesehen vom eigentlichen Jassen und seinen Varianten sind Jasskarten für verschiedenste Gruppenspiele als Hilfsmittel durchaus nützlich, wenn es zum Beispiel um Gruppeneinteilungen (z.B. alle mit der gleichen Farbe bilden eine Gruppe), Ausmarchungen (wer die höchste Karte hat...), Kennenlernspiele (alle Könige finden sich und erzählen...) oder andere interaktive Spiele geht. (lb) £

Jasskartenwerfen – oder Jasskartenschiessen?

Unter Kartenwerfen versteht man das schnelle Schleudern normaler Spielkarten mittels Handgelenkbewegungen. Die Karten entwickeln dabei eine für ihre Masse beachtliche kinetische



Energie. Auf der obenstehenden Abbildung wurden die Karten nicht einfach reingesteckt, sondern blieben durch die Wucht des Wurfes stecken.

Geschichte

In der westlichen Welt war das Kartenwerfen anfangs nur ein Trick von vielen Magiern, um das Publikum mit besonderen Würfen zu beeindrucken; z.B. durch gebogene Karten, die richtig geworfen, wieder zu ihrem Werfer zurückkommen.

Ricky Jay jedoch perfektionierte die Kunst des Kartenwerfens und beeindruckte viele Menschen durch die schiere Wucht, die seine geworfenen Spielkarten erreichten. So kann er z.B. ganze Gurken durch einen Kartenwurf durchschneiden, Karten viele Meter weit und auch mehrere Karten gleichzeitig werfen.

Er schrieb nach jahrelangem Training das Buch »Cards as Weapons«, das heute nicht mehr gedruckt wird und einen hohen Sammlerwert hat.

Ricky Jay

Geboren 1948 in Brooklyn New York. Ricky Jay gilt als ein erfahrener und geschickter Zauberkünstler auf den Gebieten der Kartenkunst, des Falschspiels, des Kartenwerfens, der Closeup- und der Mentalmagie. Ausserdem arbeitet er als Berater und als Schauspieler. Als Schauspieler wird er häufig in Filmen besetzt, die mit Trickbetrug oder Zauberei zu tun haben. Eine seiner bekanntesten Rollen war die des Handlangers *Henry Gupta* im Bond-Blockbuster »Tomorrow Never Dies« (Der Morgen stirbt nie).

Jay hielt lange Zeit den im Guinness-Buch der Rekorde aufgeführten Weltrekord im Kartenwerfen.

Kartenwerfen im Kommerzfernsehen

Sogar die Produzenten der Sendung »Mythbusters« (die »Wissensjäger«; US-amerikanische Dokumentarserie des Fernsehsenders Discovery Channel, die sich mit der Nachstellung und Überprüfung von »urbanen Mythen« befasst) haben darüber einen unterhaltsamen Beitrag gesendet.

Karten wurden auch in der aktuell populären deutschen Livesendung des Privatsenders RTL »Schlag den Raab« geworfen sowie in diversen (lokalen) Wettbewerben landauf-landab. Auf Youtube sind natürlich eine Vielzahl mehr oder weniger lustige »Kartenwerffilmli« zu sehen.

Technik

Es gibt viele verschiedene Techniken, die Karten zu werfen, aber die am einfachsten

zu erlernenden sind die Herrmann- und die Thurston-Methode.

Herrmann-Methode

Bei der Herrmann-Methode hält man mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger eine Spielkarte so, dass eine Ecke der Karte den Zeigefinger berührt und der Daumen die Karte stabilisiert. Dann spannt man so weit wie möglich das Handgelenk zurück und bewegt das Handgelenk dann ruckartig in die Ausgangslage zurück.



Thurston-Methode

Die Thurston-Methode nutzt einen anderen Griff zum Werfen von Spielkarten: Die Spielkarte wird mit der kürzeren Seite zwischen Zeige- und Mittelfinger festgehalten. Dadurch kann man die Karte mehr drehen als bei der Herrmann-Methode und somit einen grösseren Schwung erzeugen.



Also aufgepasst und Vorsicht: noch braucht es keinen Waffenschein beim Kartenwerfen... (Ib) £

Spielinfo Wissen: Stempelsteuer auf Spielkarten

Im Jahr 1624 wurde in den Niederlanden eine Steuer auf Dokumente und Drucksachen, also auch Spielkarten, eingeführt. Wilhelm III. von Oranien übernahm diese Idee, als er König von England, Irland und Schottland wurde. Er führte die »stamp duty« (Stempelabgabe) zur Finanzierung seines Kriegs mit Frankreich ein. Ursprünglich als temporäre Massnahme gedacht, wurde die gewinnbringende Abgabe beibehalten und von einer eigenen Behörde verwaltet, die später in der Steuerbehörde aufging. Ab 1712 ging man dazu über, das Pik-Ass in einem Kartenspiel von Hand zu stempeln, um nachzuweisen, dass die Abgabe entrichtet worden war. Von 1765 an

wurde das Pik-Ass von der Behörde gedruckt. Manipulationen oder Fälschungen der Karte konnten empfindliche Strafen nach sich ziehen. Ab 1862 verzichtete man auf die Steuermarke im Spiel selbst und ging zur Verwendung von Banderolen für das verpackte Kartendeck über. Die Hersteller behielten die aufwändige Gestaltung des Pik-Ass allerdings bei, anstatt des Steuernachweises verbanden sie jetzt die Eigenwerbung mit der Karte.

Die Schweizer Kantone hatten schon damals eigene Steuerregelungen, und einige von ihnen kannten Steuern für Spielkarten und benutzten dafür Steuerstempel (vergl. Abbildung). (Ib) £



Steuerstempel Kanton St. Gallen, vermutlich im Gebrauch zwischen 1852 und 1934 (zumindest ab Beginn des 20. Jahrhunderts).

Der Text ist »CANTON ST GALLEN« und »KARTENSPIEL-STEMPEL«. Der Wert ist »10 Ct« (10 Centimes). Der Stempel kam für die meisten Kartenspiele (ab 30 Karten) zum Einsatz.

Spezielle Steuerstempel für Spielkarten gab es in einer grossen Vielzahl weltweit über alle Kontinente hinweg, werden jedoch heute nur noch in einigen Ländern gebraucht.

Der im englischen Sprachraum benutzte Begriff »stamp duty« oder die bei uns benutzte Bezeichnung »Stempelsteuer« finden ihren Ursprung ebenfalls aus der Zeit, wo ein Teil der Steuern mit einem echten Stempel erhoben bzw. bestätigt wurden.

Erlebnisbericht: Jasswochen mit Turnieren und Freizeitgestaltung

Die leidenschaftliche Jassreisen Teilnehmerin *Margrit Gfeller* war so freundlich uns ein paar Worte von ihren Erlebnissen zu berichten.



Jasswochen sind abwechslungsreich und bieten Gelegenheit, gleich gesinnte Leute kennen zu lernen. Sie eignen sich ebenso für Alleinstehende/Alleinreisende wie für Ehepaare.

Wer glaubt, in den Jassferien werde immer nur gejasst, der irrt. Täglich werden Wanderungen, Ausflüge oder Besichtigungen organisiert, wobei auf alle Teilnehmer Rücksicht genommen wird. Bei Ferien in der Schweiz ist immer der Trumpf-AS eigene Jassbus dabei und je nach Ziel werden

die Nichtwanderer damit hin- und zurückgefahren. Alle vorgeschlagenen Aktivitäten sind fakultativ und jeder Teilnehmer kann die Tage nach seinen eigenen Wünschen gestalten. In Hotels mit Wellness-Anlagen wird auch mal ein freier Tag eingelegt, um diese Angebote zu nutzen und zu geniessen. Abends wird dann selbstverständlich gejasst. Während einer Woche finden fünf Jassturniere statt. Die einzelnen Jassrunden werden jeweils vor und nach dem Nachtesen gespielt. Es wird der Schieber mit zugestem Partner/Partnerin gespielt, so dass man auch die anderen Teilnehmer kennen lernt. Wer noch Lust hat, jasst fröhlich weiter, oft bis gegen Mitternacht.

Die Jasswochenenden werden ähnlich gestaltet, nur dass sie kürzer sind und somit weniger Ausflüge und weniger Jassturniere möglich sind.

Die Tage vergehen im Nu und viele freuen sich schon auf eine nächste Jassreise.«

INSERAT

Trumpf-As

JASSREISEN • VERLAG • EVENTS



Jass- und Wanderreisen

Ferienkatalog Gratis unter:
Tel. 081 322 81 74 oder info@trumpf-as.ch



Jass-Zeitschrift

Probe-Abo:
Tel. 081 322 81 74 oder info@trumpf-as.ch

www.trumpf-as.ch

Jassvarianten

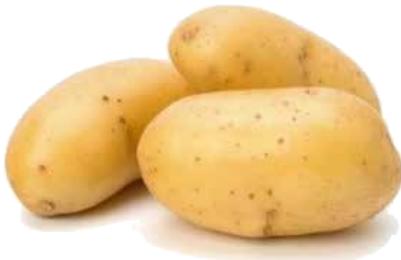
Natürlich wird in der Schweiz nicht nur der Schieber oder Differenzler gespielt. Unzählige Varianten

können mit den klassischen Jasskarten gespielt werden. In der Folge eine Auswahl – ohne Anspruch auf Vollzähligkeit. (Ib)

Bieter (in Vorarlberg: Steigerer)

Spielvariante für 3 oder 5 Spieler. Man spielt in Teams (1 gegen 2 oder 2 gegen 3). In der Anfangsphase wird einem Spieler durch Bieten der höchsten Punktzahl erlaubt, eine Karte zu wünschen. Der Spieler, der diese Karte besitzt, wird zu seinem Partner. Diese Spieler bilden das Zweier-Team. Bevorteilt wird das Zweier-Team vor allem dadurch, dass es für den Sieg nur ihre anfangs gebotene Punktzahl, das Dreier-Team jedoch stets 1000 Punkte erreichen muss. Diese Variante kommt dem Skat am nächsten.

Butzer (auch: Handjass oder Schläger)



Jass für drei Personen. Jeder spielt alleine. Das Austeilen läuft gleich wie beim Königjass (siehe nachfolgend). Es gibt auch wieder den Stock mit den gleichen Regeln. Beim Butzer wird allerdings immer nur eine Runde gespielt, wobei jeder Spieler mindestens 21 oder 26 Punkte (je nach Abmachung) erreichen muss. Wenn er dies schafft kriegt er einen Strich, wenn nicht einen Händöpfel. Man kann aber auch gar

nicht mitmachen und bleibt beim vorherigen Punktestand (allerdings kann man nicht mehr aussetzen wenn man den Sechser tauscht oder an den Stock gegangen ist). Es werden immer so viele Punkte verteilt, wie Spieler mitmachen (es sei denn, zwei Spieler steigen aus, dann ist die Runde ungültig). Wenn also von drei Spielern nur einer die nötigen Punkte erreicht, erhält er drei Striche, erreicht einer sie nicht, erhält einer zwei Striche etc. Jeder Händöpfel bedeutet einen Strich Abzug.

Chratze

Jass für 2-7 Personen, bei dem mit je 4 Karten pro Spieler um einen Pot gespielt wird, wobei ein Chratzender zwei Stiche erzielen muss sowie die Mitkommenden je einen Stich.

Coiffeur (v. »Quoi faire«)



Mischung zwischen Jass und Yatzy und Poker für mindestens 2 Zweier-teams. Es geht dabei darum, alle Spielarten in einer Liste pro Team einmal zu Spielen, wobei die erreichten Punkte dann bei der Gruppe, welche die Spielart bestimmt hat, gezählt werden.

Differenzler

Nach Betrachtung der Karten muss ein Betrag angesagt werden, der dann möglichst genau erreicht werden muss. In der populären Sendung Samschtig-Jass des Schweizer Fernsehens wird diese Spielvariante gespielt. (FORTSETZUNG SEITE 28)

Cette page sera remplacé

Cette page sera remplacé

Guggitaler

Schweizerische Jassvariante für 3 bis 5 Spieler. Ziel ist es, möglichst wenige Punkte zu kassieren. Es wird ohne Trumpf gespielt. Das Spiel besteht aus mehreren Durchgängen, wobei jeder Durchgang an-



dere Regeln hat: Im ersten Durchgang zählt jede Rose 5 Punkte, im zweiten jeder Stich 10, im dritten jeder Ober 20, im vierten der Rosen-König 45 und im fünften alles zusammen. In den Durchgängen 1, 4 und 5 darf als erste Karte keine Rose gespielt werden, solange man noch andere Karten in der Hand hält. Im sechsten Durchgang wird ein Domino (ähnlich zu Elfer Raus) gespielt, das die gesamte Punkteverteilung noch einmal umkehren kann. Die Punkteverteilung beim Domino richtet sich nach den aktuellen Punkteständen. Bei 5 Mitspielern muss eine Karte (üblicherweise ein 6er) weggelassen werden.

Klammern

Spielvariante für 2-4 Spieler. Das Spiel läuft wie beim Darts bis 301, 501 oder 1001.

Ein Ziel ist es, als erstes über die Grenze zu kommen. Zusätzlich muss der Angriﬀspieler, der den Trumpf wählt, mehr Punkte holen als seine Gegner. Ansonsten werden die Punkte den Gegnern zu geschrieben.

Königsjass

Jass für drei Personen. Jede Partei erhält 3 mal 3 Karten, die restlichen 9 gehen in den Stock. Die oberste gibt den Trumpf an. Mit dem Sechser der Trumpffarbe kann man die oberste Karte aus dem Stock nehmen und

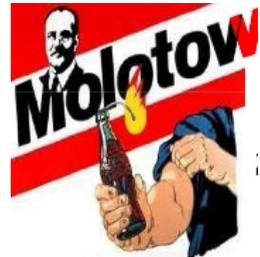
dafür den Sechser hinlegen. Darüber hinaus können alle Spieler der Reihe nach entscheiden ob sie an den Stock wollen. Wenn man den Stock will legt man seine Karten hin und bekommt dafür den Stock. Der Spieler mit dem Sechser kann zu diesem Zeitpunkt aber immer noch tauschen. Dann beginnt das Spiel. Jeder Spieler spielt alleine und im Allgemeinen auf 1000 oder 1500 Punkte, was natürlich je nach Situation auch anders abgemacht werden kann.



Molotow

Molotow ist eine Jassart für 3-6 Spieler. Der Trumpf wird (in der 1. oder 2. Runde) durch die Farbe bestimmt, welche von demjenigen gespielt wird, welcher als Erster nicht mehr angeben (d.h. eine Karte derselben Farbe wie die erste gespielte Karte dieser Runde) kann.

Das Ziel des Molotow-Jass ist es, möglichst wenig Punkte zu machen. Eine zusätzliche Schwierigkeit, um möglichst wenig Punkte zu erreichen, stellt der so genannte Tischweis dar. Liegt am Ende der Runde ein Weis auf dem Tisch, so werden demjenigen, der sticht die Punkte gutgeschrieben. Als zusätzliche Regel kann vereinbart werden, dass die Spieler ihre Sitzplätze nach jeder Runde anhand der bisher erreichten Punkte wechseln müssen. Vor allem in kleineren oder öffentlichen Räumen (Zugabteile, Cafés etc.) kann dies einerseits für Aufmerksamkeit bei anderen Personen, andererseits zur Auflockerung des Spieles sorgen.



Palette-Jass

Spielvariante für 4 Spieler (Variante für 5 Spieler, siehe Jassreglement Puur-Näll-As). Jeder bietet der Reihe nach anhand seiner erhaltenen Karten. Der Meistbietende übernimmt und eröffnet das Spiel. Er kann eine Karte verlangen. Der Spieler mit der verlangten Karte ist mit dem Meistbietenden zusammen, darf dies aber nicht zeigen. Entsprechend behält er die verlangte Karte, so dass erst beim Ausspielen dieser Karte klar wird, wer zusammen ist.

Jedes Spiel ist für sich abgeschlossen und bringt ein Resultat für die Jasstafel. Der Spielübernehmer erhält folgende Schreibpunkte: 110-119 = 2, 120-129 = 4, 130-139 = 6, 140-149 = 8, 150-157 = 10. Matsch mit Partner = 12, Matsch allein = 20 Punkte. Der Partner des Spielübernehmers erhält die Hälfte der Schreibpunkte. Wird das Ziel vom Spielübernehmer verpasst, werden die entsprechenden Minuspunkte notiert. Nach 2 Umgängen (jeder verteilt das Spiel 2 Mal) wird aufgrund der kleinsten Totalpunktzahl der Verlierer festgestellt. - Tipps, Strategien und 65 weitere Jassarten siehe Jassreglement Puur-Näll-As von AGM AGMüller.

Ramsen



Eine Jassart die in den Altjahrwochen primär im Oberbaselbiet (Einsatz: Schüfeli oder Salami) aber auch im Emmental, Oberaargau und im Deutschfreiburgischen Sensebezirk (Einsatz: Würste) gespielt wird.

Sechser-Schieber

Eine Jassart für 6 (oder 8) Spieler in 2 Gruppen zu je 3 Spielern. Gespielt wird mit 2

Kartenspielen, jeder Spieler bekommt 12 Karten. Im Grundsatz funktioniert das Spiel gleich wie der normale Schieber. Bei zwei gleichen Karten sticht jeweils diejenige, die später ausgespielt wurde. Es kann dreimal geschoben werden.

Sechser – »Schläpf«

Ein ganz normaler Jass, nur dass man nicht mit neun sondern mit sechs Karten spielt.

Schellenjass

Eine Jassart für 2 bis 4 Spieler.

Ziel ist es, keine oder möglichst wenig Schellenkarten zu kassieren oder aber alle neun Schellen



zu erobern. Gelingt es einem Spieler, sämtliche neun Schellenkarten einzukassieren, das heisst, den «Turi» zu machen, so erhält er eine Gutschrift von drei Strichen auf der Tafel die übrigen drei Partner gehen leer aus. Dabei wird ohne Trumpf gespielt und eine Schellenkarte darf nur geworfen werden, wenn die ausgespielte Farbe nicht mehr angegeben werden kann. Wird der 'Schellenjass' mit französischen Karten gespielt wird Herz als relevante Farbe gewählt, das Spiel heisst dann sinn gemäss Herzjass.

Schmaus

Eine Jassart für 2 Spieler. Pro Spielrunde werden jedem der beiden Spieler 9 Karten ausgeteilt, die restlichen 18 bilden den Stapel. Die Unterste Karte des Stapels zeigt die Trumpffarbe an. Diese Karte kann bis zur 9. Runde gegen die »Trumpf Sechs« ausgetauscht (geraubt) werden.

Beginn: Der Beginnende spielt eine Karte nach Wahl, jedoch keinen Trumpf. Wer den

jeweiligen Stich »Heim bringt«, nimmt die oberste Karte vom Stapel. Der Unterlegene nimmt die Zweite.

Die ersten neun Runden werden also mit jeweils 9 Karten gespielt. Weisen ist in jeder der ersten 10 Runden erlaubt, sofern sich von der einen zur nächsten Runde neue Weise ergeben (der kluge Schmausspieler macht gerade wegen des Behaltens geschickter Kartenkombinationen die meisten seiner Punkte mit Weisen!)

Der Spieler, welcher in der 9. Runde gewinnt, spielt in der 10. Runde aus. Neu ist, dass nun auch getrumpft, respektive gestochen werden darf. Ende des Spiels: Das Spiel wird solange wiederholt, bis eine zuvor definierte Punktzahl oder Zeitlimite überschritten wird.

Sidi-Barrani

Schieberähnlicher Jass für 4 Spieler, mit dem Unterschied, dass nicht vorgegeben ist, wer das Spiel bestimmen darf. Dieses Recht geht an denjenigen, der beim Hochbieten (ähnlich dem Reizen beim Skat) die höchste Punktzahl ansagt. Erreichen der Ansager und sein Partner diese Punktzahl (z. B. 120), so erhalten Sie zusätzlich zu ihren Punkten einen Bonus in der Höhe der angesagten Punktzahl (z.B. 120). Erreichen

سيدي برّاني

sie sie nicht, so erhalten die Gegner den Bonus. Beide Teams schreiben aber im Minimum die erreichten Punkte.

Das Gegnerteam hat bis zum Ausspielen der ersten Karte die Möglichkeit zu doppelten. Doppelt das Gegnerteam, so gilt der Bonus doppelt. Es wird auf beispielsweise 120 Punkte gespielt, jedoch erhält das Gewinnerteam zusätzlich zu Ihren Punkten 240 Punkte Bonus.

Veehändler

Jass für 3 oder vier Spieler. Alle Karten werden gleichmässig verteilt. In der ersten Runde darf der Spieler ausgeben, der in seinen Karten das Eichelbanner besitzt, danach geht es reihum.



Pro Runde werden insgesamt drei Strafpunkte verteilt: den ersten Punkt bekommt der Spieler, an welchen der erste Stich geht. Den zweiten Strafpunkt erhält man, wenn sich in einem der gemachten Stiche der Schellenober befindet und der dritte Strafpunkt wird für den letzten Stich verteilt. Wer zuerst neun (oder nach Abmachung eine andere Anzahl) Strafpunkte erreicht hat, verliert das Spiel, die »Abrächnete« wird vorgenommen.

Es muss immer dieselbe Farbe gespielt werden, wie ausgegeben wurde. Der erste Spieler, der nicht mehr farben kann, bestimmt den Trumpf durch die Karte, die er ausgibt. Der Trumpf ist immer eine Farbe, d.h. ohne Obeabe und Undeufe.

Erhält ein Spieler in seinen Karten als einzige Schelle den Ober (Schällenober blutt), darf er bei der ersten ausgespielten Karte ansagen, er habe die »fiese Karte« (s'fiise Chart). Nun bekommt der Spieler, der den Schellenober sticht, einen Pluspunkt. Man muss das fiese Kart nicht ansagen, umso schwieriger ist es dann, einen Strafpunkt durch den Schellenober zu vermeiden.

Zweier-Sidi (auch: Bodasee-Jass)

Jass für 2 Spieler. Gespielt wird mit 36 Karten, wobei pro Spieler sechs Karten verdeckt, sechs Karten offen auf die verdeckten Karten gelegt und sechs Karten auf die

Spieler-Hand verteilt werden. Vor jedem Spieler liegen also je 12 Karten. Ausgeteilt wird in Gruppen zu drei Karten, also drei verdeckt beim Gegner, drei bei sich, wieder drei beim Gegner, etc.

Vor Spielbeginn wird »geboten«, d.h. die Spieler schätzen, wie viele Punkte sie in der Spielrunde erreichen werden. Wer nicht gegeben hat, eröffnet das Bieten mit einer Ansage von mind. 60 Punkten. Der Mitspieler kann dieses Gebot um mindestens 5 Punkte überbieten. Gespielt wird entweder eine Farbe, »Obeabe« oder »Undeufe«. Jede Trumpfart zählt einfach, gewiesen wird nicht, Stöck zählen nicht. Die Maximalpunktzahl beträgt 157.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot beginnt. Er bestimmt erst den Trumpf und beginnt dann mit Ausspielen. Nachdem eine

auf einer verdeckten Karte liegende Karte gespielt wurde, wird die darunter liegende, verdeckte Karte aufgedeckt.

Am Ende des Spiels werden die Punkte zusammengezählt und mit der Schätzung verglichen. Ist die erreichte Punktzahl höher als die Schätzung, so wird die Differenz als Punktzahl für den bietenden Spieler notiert. Ist die Punktzahl niedriger als die Schätzung, erhält der Gegenspieler die Punkte, die dem Bietenden zu seinem Gebot fehlen. Sieger ist, wer zuerst 50 Punkte erreicht.

Beispiel: Das Gebot liegt bei 100 Punkten. Wenn der Bieter 105 Punkte erreicht, so notiert er sich 5 Punkte. Erreicht er 90 Punkte, so notiert sich sein Gegenspieler 10 Punkte.

Eine Taktik besteht darin, möglichst die Karten auf dem Tisch zu spielen, um die darunter liegenden Karten aufzudecken. £

Aufgeschnappt: Sondermünze Jassen 2014

Der Schweizer Volkssport Jassen wird im Jahr 2014 von der Eidgenössischen Münzstätte Swissmint mit einer Sondermünze geehrt. Mit der vom Berner Grafiker Roland Hirter gestalteten Silbermünze im Nennwert von 20 Franken werden sich al-

lerdings nicht alle Jassfreunde identifizieren können – sie zeigt französische Karten, also Herz, Schaufel, Ecke und Kreuz. Die im Osten des Landes gebräuchlichen Farben Schellen, Schilten, Rosen und Eicheln bleiben aussen vor. £



Jassen am Computer – immer populärer



Natürlich wird heute auch – seit einigen Jahren schon – am Computer geasst. Einschlägige Computerprogramme sind in vielen Varianten verfügbar. Es werden hauptsächlich die populärsten Jassvarianten gespielt: Schieber, Differenzler, Coiffeur und Molotow. Aber auch andere Jassspiele werden, je nach Software, angeboten. Viele ergänzende Funktionen machen aus dem Computerjassen eine interessante Alternative bzw. Ergänzung zum Spielen in vertrauter »Menschen-Runde«. So kann die Jass-Software als Trainings- und Analysetool eingesetzt werden. Bei einigen Programmen können die Art der Jasskarten (französische, deutschschweizerische) frei gewählt werden. Verschiedene Analysefunktionen erlauben es dem Spieler gespeicherte Partien neu zu spielen, Varianten auszuprobieren und im gleichen Spiel mit verschiedenen Taktiken Erfahrungen sammeln.

Jassprogramme

Jassprogramme (siehe Kasten) werden immer populärer. Dabei gibt es – wie auch bei vielen anderen Spielprogrammen – grosse Qualitätsunterschiede.

Die meisten Jassprogramme sind jedoch für ein flottes Spiel am Computer durchaus brauchbar. Gratisprogramme gibt es in grosser Zahl und einige davon sind durchaus brauchbar.

Von einigen dieser Anbieter können auch Apps für Smartphones und iPads heruntergeladen werden. Viele Spielpakete beinhalten ebenfalls eine Rubrik Jassen, diese sind jedoch in der Regel weniger leistungsstark als die spezialisierten Programme. Die Apps sind oft gratis oder können für wenig Geld gekauft und sofort auf Smartphones und Tablet Computers angewandt werden.

Fazit

Jassen am Computer ist heute weit verbreitet. Man hat bei den meisten Programmen die Möglichkeit, zwischen wirklichen und virtuellen Gegenspieler auszuwählen. Jassprogramme und -apps gibt es in grosser Zahl, die Auswahl ist riesig. Wir meinen jedoch, dass – wie bei vielen anderen Computerspielen – das Spiel mit wirklichen und menschlichen Gegnern unersetzlich ist. Wer mag schon das gesellige Zusammensein, den Wettbewerb, die Gespräche und Dynamik eines gemütlichen Jass-Abends unter Seinesgleichen missen? (lb) £

J A S S P R O G R A M M E

Zum Kaufen

www.jassen.ch

www.stoeckwyyssstich.ch

Gratisprogramme (meistens online)

<http://jassspiel04.srf.ch/Alternativen>

www.jasse.ch

www.swissjass.ch

Alternative Programme

Inzwischen gibt es sogar Software für Organisatoren von Preisjassen mit Funktionen wie Auslosungsformeln für Preisjassen, Auswertungstools und vieles mehr.

Jassen im Fernsehen: ein Quotenrenner

Seit vielen Jahren sind Jass-Sendungen am Schweizer Fernsehen sehr populär. Sie sind Quotenrenner, auf die kein Fernsehmacher verzichten möchte bzw. bescheren dem Schweizer Fernsehen ansehnliche Werbeeinnahmen. Jassen ist in der Deutschschweiz – gemessen an den Zuschauerzahlen – um einiges populärer als Fussball! Inzwischen wird im Sommer (Juli / August) anlässlich der Sendung »Donnschtig-Jass« sowie bei »Roman Kilchspergers Jass-Show« an regelrechten Grossveranstaltungen mit hohen Besucherzahlen und noch höheren Einschaltquoten gejast. (Ib)

Verschiedene Sendegefässe

Inzwischen gibt es mehr als nur eine Jasssendung am Schweizer Fernsehen. Hier eine kleine Übersicht (Quelle: SRF)

Donnschtig-Jass

Grundlage der Sendung ist das Jassen. Der »Donnschtig-Jass« ist eine Art Wanderzirkus. Ziel ist es, in verschiedenen Ortschaf-



ten in der deutschsprachigen Schweiz präsent zu sein. Bevorzugt werden in der Regel kleinere Gemeinden, die einen schönen Dorfplatz haben. Zwei Gemeinden treten gegeneinander an, die Siegergemeinde ist Austragungsort der nächsten Sendung.

Der »Donnschtig-Jass« soll die Jasskultur in der Schweiz pflegen und dem Publikum am Ort einen Eindruck davon vermitteln, wie eine Livesendung von SRF entsteht. Andererseits sollen der Charakter des Austragungsortes und die Stimmung auf dem Platz übertragen werden.

Die Jass-Sendungen sind jeweils auch verbunden mit einem grossen Volksfest, das je nach Region von 2000 bis 3000 Menschen besucht wird. Diese Jass-Sendung wird von Roman Kilchsperger moderiert.

Samschtig-Jass

Der »Samschtig-Jass« wird seit über 40 Jahren ausgestrahlt und seit dem Jahr 2000 in verschiedenen Restaurants der Schweiz produziert. Mit dem Wechsel vom Studio in ein öffentliches Lokal wurde eine Produktion angestrebt, die mehr der Jassphilosophie der Schweiz entspricht. In der Regel werden in einem Lokal vier Sendungen vorproduziert. Die Lokale befinden sich alle in der deutschsprachigen Schweiz und werden von der Redaktion ausgesucht. (Ib) £



Grundlage der Sendung ist natürlich ebenfalls das Jassen. Dem Fernsehpublikum sollen einerseits spannende Jassrunden präsentiert werden, bei denen es dem Telefonjasser in die Karten schauen kann, andererseits soll auch der typische «Beizencharakter» übertragen werden.

Pro Sendung werden drei Jassrunden gespielt (Differenzler). Ein Telefonjasser kann zum «Telefon-Champion» werden.



Roman Kilchpergers Jass Show

In der zweistündigen Spielshow treten neun prominente Persönlichkeiten gegeneinander an. Aufgeteilt in drei Teams messen sie sich in vier Jassrunden sowie in drei Spiel- und Quizrunden. Im grossen Finale wird aus den beiden besten Teams der Sieger erkoren. Showacts und Einspieler sorgen für zusätzliche Unterhaltung. Roman Kilchperger moderiert die Sendung, Aussenmoderator ist Reto Scherrer.

Beliebt bei Promis

Laut den Sendungsverantwortlichen braucht man sich bei der Rekrutierung von Promis, die zu den einzelnen Sendungen eingeladen werden, keine Sorgen zu machen: Jassen ist so unverfänglich populär, dass Spitzenmilitärs, Toppolitiker, berühmte Musiker, Sänger und Schauspieler sowie andere nationale Bekanntheiten sich um die wenigen Plätze reissen. Da über alle sozialen Schichten hinaus gejast wird und

heutzutage der Jasser weder als Rückständiger oder Avantgardist wahrgenommen wird, ist die Teilnahme an einer Jass-Sendung nicht nur gut fürs Image sondern auch völlig unverfänglich: wer jast, ist am Puls der Zeit. Die Moderatoren der Jass-Sendungen, z.B. Monika Fasnacht oder Roman Kilchperger sind national bekannt und erfreuen sich einer grossen Beliebtheit beim Fernsehpublikum.

Einschaltquoten: Jassen ist populärer als Fussball!

Die Jasssendungen Donnschtig-Jass (im Sommer mit wechselnden Standorten) sowie Samschtig Jass (ganzes Jahr) erfreuen sich ausserordentlich grosser Beliebtheit.

So schauten sich im Jahr 2013 im Durchschnitt die Jasssendung Donnschtig-Jass rund 417'000 Personen an (Marktanteil 33.8%!) und die Jasssendung Samschtig-Jass rund 264'000 Personen an (Marktanteil 28.6%). Bei Roman Kilchpergers Jass-Show (Austragung 2 x pro Jahr) sitzen sogar 482'000 Jass-Fans vor der Glotze (Marktanteil 28.5%), und das an einem Samstag Abend. Diese beeindruckenden Zahlen (Quelle SRF) zeugen von einer ausserordentlich grossen Beliebtheit – im Vergleich mit dem Jassen schauten sich z.B. im Jahr 2013 im Durchschnitt 305'000 Fernsehzuschauer die Spiele der Champions League an. (lb) £



Gedicht von Peach Weber zur 700. Samschtig-Jass Sendung

Am 15. September 2012 feierte das Schweizer Fernsehen die 700. Samschtig Jass Sendung. Der Gast der Jubiläumssendung, der bekannte und streitbare Schweizer Komiker und passionierte Jasser Peach Weber, las zu diesem Anlass ein eigens für die Sendung geschriebenes Gedicht.

Die anwesenden Mitspieler waren Jörg Abderhalden (ehemaliger Schwingerkönig) und Ursula Wyss (Nationalrätin SP). Das Gedicht bezieht sich auch auf ehemalige wichtige Personen des Samschtig Jass, so zum Beispiel auf Jürg Randegger vom Cabaret Rotstift, welches die Sendung über viele Jahre mit lustigen Sketcheinlagen begleitete.



- *1) Göpf Egg war ein berühmter Jass-Experte und Erfinder des Preisjassens und dem Jassen am Fernsehen.
- *2) Dani Müller ist Schiedsrichter der Sendung.
- *3) Sturzenegger der Ostschweizer und Hösli cher Glarner geben in einem Sketch während der Sendung immer ihren »Senf« dazu. (ar/lb) £

700 Hundert...

De Samschtig Jass scho 700 hundert
am meischte hät mi de Göpf Egg (1*) verwundert.
De gseht no frisch uus wie en Pfau (gemeint ist Dani Müller)
und de Jürg Randegger isch jetzt plötzlich e Frau (Fasnacht).

D'Monikaaa, d'Monikaaa (Monika Fasnacht)...
hebt schön d'Karte i d'Kameraaa.
De Dani (*2) isch de bescht vo de Schwiz
keine richtet so guet Schieds (vo Schiedsrichter).

De Hösli und de Sturzenegg' (*3)
die mached am Schluss no ihri Gäg.
Bi dene Näme me guet verstaht,
dass ab und zue en Gäg is Hösli gaht.

De Jörg (Abderhalden) macht SibeZg, hät aagseit Hundert,
Er hät Freud – all sind verwundert.
Er heb ja de Buur gha, tuet er betone
und dä gäb no 30 Punkt Subventione.

Trallallaaa, Trallallaaaa,
Wahrscheinlich gwünnt hüt d'Ursulaaa (Wyss),
Denn es heisst ja hüt am Tisch,
S'Motto isch Stöck Wyss sticht.

Macht de Abderhalde e Wyberhagge,
gsesch d'Ursula Wyss am Bode umeschnagge.
Dänn macht de Peach e Briener und e Churze
Und dänn hät der Abderhalde nüüt me z'verlüüre...

Letschi hät dä Peach aber nümme glacht,
er hät 100 agseit und 35 gmacht.
Das wär ja scho bim Jasse e Kataschtophe gsy,
es isch aber nod dete sondern bim Intelligenztescht gsy.

Gedicht kann gehört und gesehen werden: http://www.sf.ch/player/tv/samschtig_jass/video/gedicht-von-peach-weber



Urs Löffel

Tierpfleger, Kulturschaffender und Spielpädagoge (SPS 26)

Herz Globine

Glaubt man der unbekannteren Legende, die weismachen will, dass damals Wilhelm Tell sein Warten auf Gessler in der hohlen Gasse mit einer zentralmittelalterlichen Version eines Eremiten-Spiels, bezeichnenderweise mit österreichischen Karten ausgeführt, überbrückte, ist Jassen total zu recht zum Nationalspiel Helvetiens erkoren worden. Darum mag es sehr erstaunen, dass weder für die Wahl zur Miss oder zum Mister Schweiz, noch zur Erlangung des Schweizer Bürgerrechts Grundkenntnisse zu »unserem« Spiel gefragt sind.

Ja, selbst die Tourismus-Szene schläft. In Luzern und auf dem Jungfrauoch müssten doch Jass-Schnelllehrgänge für Japaner und Co. abgehalten werden und jedem Feriengast als »uu« (unverzichtbar ultimativ) Ferienmitbringsel am Kiosk tausende von Original-Swiss-Jass-Card-Sets entgegen winken (Marktlücke für den SDSK???)

Unverständlich für mich, dass »unser« Jass, bei welchem je nach Spielart sogar die schwächsten Karten zu besten Resultaten geführt werden können, in den heimischen, eidgenössischen Schulen wenig bis fast keine Beachtung findet.

Heute, da doch gerne hinter allem der pädagogische Wert ausfindig gemacht werden möchte, wären Jasslektionen zwischen den Fach »Steuererklärung gekonnt ausfüllen« und dem Lehrgang »Umgang mit Gleich-

und Andersdenkenden« mehr als nur ange-sagt. Oder? Schon vor der 1.Klasse, bereits im Kindergarten, hätte man die Möglichkeit für einen tollen Einstieg zum Kartenspiel: selber Jasskarten malen, als Geschenk für Ma und Pa, ergäbe einen frühen Link zum Spiel. Werte kennen lernen und sie abschätzen können, würde lerneffektiv provoziert. Auf den neuen Spielkarten könnte dann durchaus mal Globine den König ersetzen, Federer das Ass mimen, Messi als die 10 vom Spielgestalter zum Punktlieferanten mutieren, oder so? Nein, darüber mit welcher Figur man den Bauern, der mal Underdog mal Superstar verkörpert, abdecken könnte, mag ich mich an dieser Stelle nicht äussern; ich setze mich in dieses Fettnäpfchen nicht.

Na ja, und an Stelle von Schellen, Schilten (was soll das überhaupt sein??), Eicheln und Rosen gäbe es Symbole für Verstand, Seele, für Gier und Gleichgültigkeit. Wie noch lebensnah würde das Spiel mit diesen Karten? Geld schlägt Herz, Kopf unterliegt der Gleichgültigkeit? Das gäbe brisanten Gesprächsstoff. Vielleicht aber dann auch schon wieder viel zu viele Themen, so dass plötzlich noch auf das Tapet käme, ob man in der heutigen Zeit, in der doch sehr vieles auf die ganz heikle Waage gelegt wird, einen König noch hochkantig verwerfen darf, ob es politisch korrekt ist, einen Ober abzustechen, oder ob es gesellschaftlich vertretbar bleibt, den Bock »Bock« zu nennen?

Schluss mit den schrägen Überlegungen. Jass ist hochstehende Billigunterhaltung (billig allein in Bezug auf den Ankaufspreis der Karten) und eine unerschöpfliche Chance den Kopf auszulüften und gleichzeitig die Hirnzellen zu fordern, Geselligkeit zu pflegen und seinen persönlichen Ausgleich zu haben.

Und: es verhält sich wie im Leben, es geht nicht darum, gute Karten zu haben, sondern darum, auch mit einem schlechten Blatt gut spielen zu lernen. £

Rambo-Samba – un jeu de carte multifonctionnel (suite, 2^{ème} partie)

Pour chaque valeur du jeu il y a un thème, donc par thème vous trouverez quatre différents jeux (un jeu pour chaque couleur). Après les valeurs du jeu de carte multifonctionnel « Rambo-Samba » no 2-4, nous vous présentons les valeurs suivantes no 5-8.

valeur	thème
5	Présence d'esprit
6	Détendu, malgré le stress
7	Réaction
8	Flexibilité

Thème : Présence d'esprit



5 *

La nuit dans la forêt

Deux tiers des 20 à 200 joueurs se répartissent dans la salle et jouent les arbres. Les autres joueurs ferment les yeux et se promènent dans cette forêt. Lorsqu'un promeneur risque de toucher un arbre, ce dernier chuchotte: « Bchbch! ». En plus d'être des arbres, ceux-ci sont également des chouettes très attentives qui avertissent d'un « Ouhou-ououh » les promeneurs s'ils risquent de collisionner. Ensuite, les rôles sont échangés. S'il y a un groupe d'enfants, les plus grands commencent par se répartir dans la salle, tandis que les petits se promènent, les yeux ouverts. Ainsi, ils s'habituent plus facilement au grand nombre de personnes dans la salle.



5 **

Solidairnosc

On détermine les limites du terrain de jeu. Tout le monde essaie de fuir le joueur qui tient un objet dans la main (diabolo, assiette chinoise,...). Si un joueur se fait toucher par l'objet, c'est à lui de le reprendre et de poursuivre ses adversaires. Lorsque deux joueurs en danger se donnent la main, ils sont sauvés, mais doivent se relâcher aussitôt. Si trois joueurs se donnent la main, seul

celui du milieu est sauvé. On ajoute d'autres objets afin d'augmenter la difficulté. Attention, il n'est pas permis de lancer les objets!



5 ***

Comme chien et chat

On s'assied en cercle. Le meneur de jeu tend un objet quelconque à Julia qui est à sa gauche et prétend: «Ceci est un chien. ». Julia demande alors: « C'est quoi? » et le meneur de jeu confirme: « Ceci est un chien. ». Julia tend l'objet vers Félix, à sa gauche, et prétend: « Ceci est un chien. ». Félix demande à Julia, puis celle-ci au meneur de jeu: « C'est quoi? ». A gauche, le « Ceci est un chien » passe d'une personne à l'autre. Le meneur de jeu prend un nouvel objet, se tourne vers la droite et prétend alors: « Ceci est un chat ». Le jeu se complique pour les personnes chez lesquelles chien et chat se croisent!



5 ****

Gemche

Fifi, Elias, Luca et Marco reçoivent quatre cartes chacun. Chacun forme une équipe avec la personne assise en face. Les équipes choisissent un signe secret. Quatre cartes sont posées au centre de la table. Le but de chaque joueur est de former un quartet (par exemple quatre cartes de la rubrique «réaction» ou quatre As). A tout moment, on peut

échanger l'une de ses propres cartes par l'une du centre. Stop aux échanges: on met de nouvelles cartes au centre. Lorsque quelqu'un a un quartet, il fait son signe discrètement. Si son partenaire voit le signe, il criera aussitôt : «Gemche!». Si au contraire l'adversaire le remarque d'abord, il criera: «Vous: gemche!». Il se peut que son partenaire à lui aussi un quartet, on dira donc: «Double gemche». On obtient donc soit un ou deux points. Si quelqu'un se trompe et croit apercevoir le signe, il doit donner des jetons à ses adversaires. La personne qui devine quel est le signe secret des adversaires reçoit quatre points.

Thème : Détendu, malgré le stress



6 *

Tipe-tape

Les joueurs s'assoient en cercle et chacun pose sa main droite sur le genou de son voisin de droite et sa main gauche sur le genou de son voisin de gauche. Dans l'ordre, chaque main tape une fois gentiment sur le genou sur lequel elle est posée. Lorsqu'une main tape deux fois, on continue dans le sens inverse. Il est imaginable que, lors d'une erreur, la main l'ayant commise soit éliminée.



6 **

Clique-claque

Le but du jeu est de compter de 1 à 70 et de 70 à 1. Chacun dit un chiffre 1-2-3-...etc. Lorsqu'un joueur tombe sur un multiple de 7 ou un nombre dans lequel se trouve le chiffre 7 (17;27;etc), il ne doit pas dire ce nombre. A la place du nombre, il dit: « clique » (ainsi on continue à compter normalement) ou « claque » (ainsi on compte dans l'ordre inverse). Si quelqu'un se trompe, il recommence à 1. Si l'on veut

jouer à la manière « Fish and Chips », les joueurs devront dire « Fish » à la place d'un multiple de 5 ou d'un nombre qui contient ce chiffre et « Chips » au lieu des multiples de 7 ou des nombres formés avec un 7. Le joueur qui tomberait sur un 35 devrait donc dire « Fish and Chips ».



6 ***

Laurel et Hardy

Le premier joueur est Laurel, le deuxième Hardy. Les joueurs suivants du cercle sont numérotés. Laurel commence: « Laurel-appelle-Hardy! ». Puis ce dernier: « Hardy-appelle-18! ». Ce dernier: « 18-appelle-9! »... Tout le monde tape un rythme. Si un joueur ne réagit pas ou perd le rythme, il doit aller sur la dernière place. Ceux qui étaient à côté de lui avancent donc d'une place et reprennent le numéro correspondant. Le but est de devenir Laurel et Hardy. Mais si eux se trompent, ils subissent le même sort que les autres joueurs! On tape un rythme de quatre temps de la manière suivante: 1) taper sur ses cuisses (dire son propre numéro) 2) taper dans ses mains (dire « appelle ») 3) toucher son épaule gauche avec sa main droite (dire le numéro que l'on veut appeler) 4) toucher son épaule droite avec sa main gauche (dire la deuxième partie du numéro qu'on appelle ou rien).



6 ****

Brrr-tac !

Les joueurs s'assoient en cercle. L'émetteur principal dit: «brrr» et vibre simultanément avec ses mains à côté des oreilles. Les émetteurs secondaires (un à sa gauche et un à sa droite) font le même bruit et lève la main du côté de l'émetteur principal. Celui-ci fait signe à un autre joueur en disant: «tac!». C'est alors lui qui devient l'émetteur principal et les joueurs à côté de lui les seconds. La nouvelle équipe reprend tout de

suite les tâches de l'équipe précédente qui, elle, cesse de fonctionner. On peut aussi dire que la personne qui se trompe est éliminée (assise par-terre, les bras croisés). Ainsi, l'émetteur secondaire est de plus en plus loin de l'émetteur principal.

Thème : Réaction



7 *

Etoile filante

Les 12 à 36 joueurs forment un cercle et se donnent les mains. La comète Hale-Bopp vole autour du firmament. Si sa main tape entre deux joueurs, ceux-ci se mettent à courir, chacun dans un sens. La comète prend la place des deux coureurs. Le premier qui atteint la place de départ se remet dans le cercle. Le deuxième coureur devient alors la comète. Attention lors des croisements!



7 **

Penalty

Un attaquant et un gardien s'affrontent lors d'un penalty. L'attaquant mime une série de tirs, tandis que le gardien tente d'attraper la balle imaginaire. Si A tire du pied gauche, visant le coin droit, B lèvera les bras dans cette direction. Par contre, si A lève les bras vers la droite, B va tirer du pied gauche pour tenter de shooter la balle dans le coin libre. Au bout de deux minutes, les rôles sont échangés.



7 ***

Feuille-caillou-ciseau

Dans ce jeu asiatique, on forme un « ciseau » avec l'index et le majeur, le poing signifie « caillou » et la main plate « papier ». Dans cet ordre-là, le symbole suivant gagne toujours contre le précédent. Dix à

cent joueurs forment deux équipes, éloignées de 15 mètres. Chaque équipe choisit un des trois signes et une réserve, puis va affronter l'adversaire : les équipes se mettent l'une en face de l'autre, gardant une distance de deux mètres. Le meneur de jeu dit : « feuille-caillou-ciseau » et chacun montre alors le signe de son équipe. Maintenant attention : celui qui se rend compte que son équipe a perdu tente de courir jusqu'à la limite du terrain avant qu'un des vainqueurs ne l'attrape. Tous ceux qui se font attraper, rejoignent l'autre équipe. S'il y a égalité, on rejoue avec le signe de réserve.



7 ****

Course de chevaux

Les joueurs forment un cercle. On commence par la visite du parcours ; tout le monde est attentif lors de la présentation des obstacles : les chevaux galopent (se taper sur les cuisses), sautent par-dessus un obstacle (faire un mouvement d'arc vers l'avant avec les deux mains), font un virage vers la gauche ou la droite (se taper sur les cuisses en se penchant vers la droite/gauche), passent sur un pont (taper son torse des deux poings) ou par-dessus un fossé (dire « chchch » en faisant des cercles autour de sa bouche avec une main), rencontrent un lapin (faire des oreilles de lapin avec ses bras) et se présentent au public (applaudir). Le commentateur commence à décrire la course, attention !

Thème : Flexibilité



8 *

Mon nez

Peter et Anna sont l'un en face de l'autre. Peter touche son nez et déclare : « Voici mon oreille gauche. ». Anna touche son

oreille gauche et dit : « Voici mon front. ». Peter se touche alors le front, etc. En fait, chacun touche la partie du corps de laquelle son partenaire a parlé et annonce la prochaine.

Une autre possibilité est la suivante : Greti touche son ventre en disant : « Voici mon cou. ». Carlos montre alors sur ses cheveux et déclare : « Voici mon ventre. ». On touche n'importe quelle partie du corps, mais il faut l'appeler par le nom de ce qu'a montré le partenaire.



8 **

Echange de prénoms

Les 10 à 36 joueurs forment des couples et font un cercle (par exemple, Hélène se met à côté de Beat), puis ils échangent leur prénom. Seul Joël, en tant que meneur de jeu n'a pas de partenaire. Dès qu'il dit « Beat », Hélène court vers Joël. Ainsi, Hélène devient Joël et Joël devient Hélène. Le joueur resté seul reprend son vrai prénom (Beat) et appelle quelqu'un. Si, par contre, il était parvenu à toucher l'épaule d'Hélène avant qu'elle ne s'enfuie, celle-ci aurait dû rester à sa place. Dans ce cas, le meneur de jeu aurait dû continuer à appeler des gens, jusqu'à ce que quelqu'un ne parvienne à s'échapper.



8 ***

Bouquetin-aigle-marmotte

Au centre d'un cercle de douze à trente joueurs se trouve Maria qui donne des ordres. Lorsqu'elle montre sur un joueur en disant « bouquetin ! », celui-ci commence à remuer le sol d'un pied, alors que le joueur à sa gauche et à sa droite lèvent un bras à angle droit pour représenter les cornes. Lors d'un « aigle ! », le joueur du milieu forme un bec avec ses mains en criant « yeeeh,yeeeh ! », tandis que les joueurs à

ses côtés « battent d'une aile ». Quand Maria dit « marmotte », le joueur sur lequel elle montre forme des paraboles avec ses mains et les met derrière ses oreilles, comme si un bruit l'avait rendu attentif. Le joueur à sa gauche regarde au loin avec une main au-dessus des yeux, celui de droite commence à siffler. Si quelqu'un se trompe, il remplace la personne du centre.



8 ****

Le maire et l'imbécile

Le maire (m) est assis en cercle, à sa gauche sa femme, à sa droite l'imbécile (i). M doit toujours rester assis, tandis que les deux autres doivent se lever chaque fois qu'ils prennent la parole. M : « Hier soir j'ai été me promener dans le village et j'ai vu Christine. » C se lève : « Qui, moi ? ». M : « Oui, toi. » C : « Non, pas moi ! » M : « Qui alors ? » C : « Viola ! » V : « Qui, moi ? » C : « Oui, toi. », etc. Si quelqu'un fait une erreur, il devient l'imbécile et les autres se déplacent d'une place. Chacun veut devenir maire. Lorsque l'imbécile est nommé, il peut dire et faire ce qu'il veut, alors que tous les autres doivent respecter le texte. Pour compliquer le jeu : 1. Il faut vouvoyer tous les joueurs de rang supérieur. 2. Lorsqu'on parle à une personne de rang inférieur, on doit rester assis ou on devient l'imbécile. £

(Source: Hans Fluri / traduction Lisa-Lena Fluri)

Avez-vous déjà joué le jeu « Le maire et l'imbécile » en Allemand? Schon mal «Bürgermeister & Dorftrottel» auf Französisch gespielt? Un jeu interactif très drôle et exigeant. Ein lustiges und anspruchsvolles interaktives Spiel.

Bohne-Chalb – ein Würfelspiel mit Knöpfen

Text: LOUIS BLATTMANN



Der Knopf: ein interessantes Spielutensil

Seit vielen Jahrzehnten wird »Bohne-Chalb« gespielt. Schon unsere Urgrosseltern kannten dieses Spiel. Doch bevor ich das Spiel, das ausschliesslich mit Knöpfen und 2 Würfeln gespielt wird, vorstelle, noch ein paar Worte zum Spielutensil »Knopf«.

Als ich von Spiel »Bohne-Chalb« das erste Mal erfuhr, sammelte ich für diesen Zweck an vielen verschiedenen Flohmärkten wie wild Knöpfe. So ergab sich ein grosses Sammelsurium an verschiedensten Knöpfen. Da liegt der Gedanke nicht fern: an welchem Kleidungsstück wohl hingen all diese Knöpfe, wo kommen sie her, wer hat das Kleidungsstück getragen? Da ging beim einen oder anderen Knopf ein innerer Film ab: so stellte ich mir bei einem besonders dekorativen Knopf vor, dass dieser

wohl an einer sicher äusserst eleganten Jacke einer ebenso eleganten Dame gehangen haben muss. Auch kam ich aufgrund der besonderen Beschaffenheit, Form und Material des Knopfs zum Schluss, dass dieser schon einige Jahrzehnte auf dem Buckel haben muss. Sofort erschien vor meinem inneren Auge eine vornehme Dame der 20iger Jahre in elegantem Kleid, anmutig und selbstbewusst, mit Sonnenschirm und Begleitung in Frack und Zylinder, leichten Fusses durch einen sorgsam gepflegten Park flaniert.

Dann kam mir der Gedanke: was mir passiert ist mit diesen Knöpfen, das würde wohl anderen auch so ergehen. So sagte ich mir: bevor ich das nächste Mal Bohne-Chalb spiele mit diesen Knöpfen (ich habe davon mehrere Hundert – und glaubt mir: ich bin mir ziemlich sicher, dass keiner ist wie der andere!) spiele ich mit den Teilnehmer ein Fantasienspiel, das ich hier mal »Knopf-Fantasie-Spiel« nenne. Nachfolgend ein kurzer Beschrieb.



Nebenbei benütze ich die Knöpfe ebenfalls für Spiele, die mit einem Einsatz gespielt werden bzw. benutze sie anstelle von Kapa-Hölzchen oder Zündhölzer usw.



Das »Knopf-Fantasie-Spiel«

Als Utensil braucht es pro Spieler (Anzahl Spieler: ca. 3 bis unbeschränkt) lediglich einen Knopf. Der Ablauf ist wie folgt:

1. Jeder Spieler wählt einen Knopf, der ihm besonders gut gefällt.
2. Jeder Spieler bekommt dann folgende Aufgabe, für die er ein paar Minuten Zeit bekommt:
 - a. jeder stellt sich das Kleidungsstück vor, an dem dieser besondere Knopf angenäht war (z.B. ein edles Herrenjackets eines Adligen des 18. Jahrhunderts).
 - b. Dann stellt sicher jeder vor, wie diese Person wohl ausgesehen hat (z.B. ein Mitglied des Hofstaates von Louis XIV) und aus welchem Jahrzehnt oder Epoche dieser wohl stammt und in welchem Land oder Stadt, Region oder Ort (z.B. Schloss Versailles).
 - c. Jetzt ergibt sich ein inneres Bild und dazu überlegt sicher jeder, was der Mensch an dessen Kleid dieser Knopf mal hing, wohl gerade tut)
 - d. Nach ein paar wenigen Minuten erzählt jeder, was ihm dabei durch den Kopf gegangen ist.

Das Knopf-Fantasie-Spiel ist zwar nicht spektakulär, aber es regt die Fantasie an, Bilder entstehen im Kopf und es ist sehr wohl möglich, dass die eine oder andere Schilderung den anderen ein Schmunzeln

entlockt, weitere Bilder im Kopf kreiert und so auch lustige und spontane Reaktionen der Mitspieler hervorruft.

Das Spiel »Bohne Chalb«

Vorbereitung

Jeder Spieler bekommt 15-20 Knöpfe (je mehr Knöpfe, desto länger dauert das Spiel...; früher waren es bestimmt Bohnen, darum »Bohne-Chalb«). Die Knöpfe sind Spieleinsatz. Mit 2 Würfeln wird gewürfelt. Gestartet wird das Spiel von dem Spieler, der bei einem Würfelwurf die höchste Punktzahl hat.

Spielregeln

Bei einer \square wandert ein Knopf in die Schale, (bei $\square\square$ 2 Knöpfe) würfelt man eine \boxplus , darf man einen Knopf an einen beliebigen Spieler verteilen (bei $\boxplus\boxplus$ 2 Knöpfe an 2 beliebige Spieler).



Bei den Zahlen \square , $\square\square$, \boxplus , oder $\boxplus\boxplus$ passiert nichts, es darf weder ein Knopf in die Mitte noch an einen anderen Mitspieler abgegeben werden. Variante: die Spieler bestimmen für die Zahlen \square bis $\boxplus\boxplus$ eigene Spielregeln, z.B. wer eine \square würfelt, muss von einem anderen Mitspieler einen Knopf nehmen.

Wenn jemand $\square\square$, $\boxplus\boxplus$, $\boxplus\boxplus$ oder $\boxplus\boxplus$ würfelt, darf auch 1 Knopf in die Mitte gegeben werden.

Wer zuerst keine Knöpfe mehr hat bzw. geben kann, hat gewonnen. \pounds

Love Letter – Spielvorstellung

Text: DANIEL HOLZREUTER

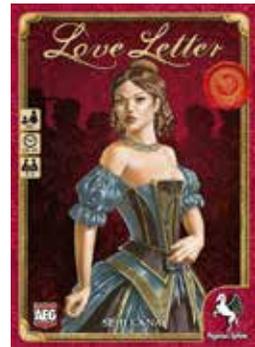
Love Letter wurde in der englischen Fassung und im roten Samtbeutel verpackt, erstmals an der Spielwarenmesse 2012 in Essen vorgestellt und war rasch ausverkauft. 2013 hat der Verlag Pegasus-Spiele nun dieses Spiel auf Deutsch als Schachtelspiel herausgebracht. Dieses witzige und raffinierte Kartenspiel schaffte es dieses Jahr auf die Auswahlliste der Jury Spiel des Jahres, wo jeweils die besten Spiele des Jahrgangs zusammengestellt werden. Dieses hervorragende Kartenspiel erstaunt in dreifacher Hinsicht: Zunächst das geringe Spielmaterial, nur gerade mal 16 Spielkarten und einige rote Herzen, dann zweitens die sehr kurzen und einfachen Spielregeln und drittens auch das Spielthema »Überbringen von Liebesbriefen«.

Spielziel

Die zwei bis 4 Spieler schlüpfen in die Rolle des Verehrers der Prinzessin (Frauen stellen sich einen Prinzen vor!), der sie unbedingt Liebesbriefe übermitteln wollen. Nur dumm, dass die Prinzessin sich im Turm eingeschlossen hat. Da gilt es Vertraute der Angebeteten geschickt einzusetzen, damit die Liebesbekundungen auch wirklich ankommen. Parallel dazu sind die Nebenbuhler rasch möglichst auszuschalten.

Spielablauf

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Die 16 Personenkarten werden gemischt und in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird als Reservkarte verdeckt beiseitegelegt. Bei 2 Spielern werden weitere drei Karten offen neben die Reservkarte gelegt. Diese sind nicht im Spiel. Nun zieht reihum jeder Spieler eine Karte. Wer zuletzt ein Rendezvous hatte, beginnt das Spiel. Er zieht eine zweite Handkarte vom Stapel und nimmt sie auf die Hand. Jetzt legt er eine Karte seiner Wahl vor sich ab und führt deren Funktion aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Legt ein Spieler seine zweite Handkarte vor sich ab, so legt er diese leicht überlappend über die erste Karte, so dass die Ordnungszahlen aller abgelegten Karten jeweils für alle Spieler sichtbar bleibt. Wer dem Spiel einen Memory-Charakter beifügen möchte, kann mit den abgelegten Karten einen Stapel bilden, so dass nur die oberste Karte erkennbar ist. Eine Spielrunde endet, wenn alle Spieler bis auf einen ausgeschieden sind. Dieser gewinnt die Runde und erhält als Beweis der Zuneigung der Prinzessin ein rotes Herz, welches er gut sichtbar vor sich ablegt. Ist der Nachziehstapel vorher aufgebraucht, so gewinnt derjenige, der sich noch im Spiel befindlichen Spieler die Runde und damit das rote Herz, der die Karte mit dem höchsten Wert



auf der Hand hält. Bei gleichem Wert gewinnen alle beteiligten Spieler ein Herz. Der Sieger, in letzterem Fall der jüngste der ein Herz gewinnenden Spieler, ist Startspieler der nächsten Runde.



Die Karten und ihre Funktionen

Die 16 prachtvoll gestalteten Personenkarten zeigen acht verschiedene Charakteren mit unterschiedlichen Rängen von 1 bis 8 und verschiedenen Funktionen, die gut sichtbar auf der Karte aufgedruckt und selbsterklärend sind. Zu den einzelnen Karten:

Die **Wächterin** (Nr. 1), welche 5x im Spiel vorkommt, ermöglicht es, einen beliebigen Mitspieler auszusuchen und zu versuchen, seine Handkarte zu erraten. Allerdings darf nicht auf die Wächterin selbst getippt werden. Gelingt dies, legt der gewählte Spieler seine Handkarte wie beschrieben auf seinen Ablagestapel und scheidet für diese Runde aus. Wird falsch geraten, geschieht nichts. Wird der **Priester** (Nr. 2) ausgespielt, so kann die Handkarte eines beliebigen Mitspielers angesehen werden. Werfe ich den **Baron** (Nr. 3) ab, so kann ich meine Handkarte mit der eines beliebigen Mitspielers vergleichen (für beide gut sichtbar). Wer die tiefere Karte hat, scheidet sofort aus. Wird die **Zofe** (Nr. 4) ausgespielt, so ist der betreffende Spieler eine Runde lang vor sämtlichen Angriffen der Mitspieler geschützt. Zu diesem Zweck legt der Spieler

die Zofe neben den Ablagestapel vor sich ab und wirft sie erst nach einer Runde auf den Ablagestapel. Wird der **Prinz** (Nr. 5) ausgelegt, so kann man einen Mitspieler oder sich selbst aussuchen, um die Handkarte abzuwerfen und durch eine neue Karte vom Nachziehstapel zu ersetzen. Die Karten Nr. 2 bis 5 kommen je 2x vor. Die Karten Nr. 6 bis 8 kommen nur gerade 1x vor. Das Ausspielen des **Königs** (Nr. 6) ermöglicht es, mit einem beliebigen Mitspieler die Handkarte zu tauschen. Wer die **Gräfin** (Nr. 7) zusammen mit dem Prinzen oder dem König auf der Hand hat, muss diese abwerfen. Natürlich kann sie auch sonst abgeworfen werden. Sie hat keine weitere Funktion. Wer schliesslich die **Königin** (Nr. 8) abwerfen muss, scheidet sofort aus. Wird der Prinz gespielt und ist der Nachziehstapel aufgebraucht, kommt die Reservekarte ins Spiel.

Spielende

Wie bereits erwähnt, endet eine Spielrunde, wenn der bei 4 Spielern aus elf Karten bestehende Nachziehstapel aufgebraucht ist oder vorzeitig, wenn nur noch ein Spieler im Spiel ist. Es werden so viele Runden gespielt bis ein Spieler die von der Spieleranzahl abhängige Zahl an roten Herzen vor sich liegen hat; bei 4 Spielern sind dies drei Herzen (bei 3 deren 4 und bei 2 deren 5). Bei Gleichstand entscheidet sich die Prinzessin für den jüngeren der beteiligten Spieler.



In der Liebe ist (fast) alles erlaubt!

Die Karten mit ihren verschiedenen Funktionen haben es in sich und bilden ein ausgeklügeltes Spielsystem. Von dem lebt »Love Letter«! So gibt es für die Spieler manches Dilemma: muss ich einem Mitspieler meine Handkarte zeigen, so laufe ich Gefahr bald auszuschneiden, wenn ich die Karte nicht bald abwerfe. Tausche ich mit einem Mitspieler meine Karte, droht mir dasselbe, da er ja meine Karte kennt oder gelingt es mir ihn vorher rauszuwerfen? Halte ich die Königin auf der Hand, so bin ich zwar in der Endausmarchung der Stärkste, muss aber jeweils die gezogene Handkarte sofort ausspielen, egal ob sie mir passt oder nicht. Die wenigen Karten bieten also gar viele Kombinationen: Man kann Mitspielern eine Falle stellen, sie angreifen, ausspionieren oder zu neuen Karten zwingen. Es gibt eben (fast) kein Recht in der Liebe!

Bewertung

»Love Letter« ist ein kurzweiliges und spannendes Party- und Fun-Spiel, das sowohl Vielspieler wie auch Gelegenheitspieler in seinen Bann zu ziehen vermag. Das Spielmaterial ist schön und zweckmässig ausgestaltet. Layout und Design passen gut zum Spielthema. Die verschiedenen Personenkarten bringen Schwung ins Spiel. Die taktischen Möglichkeiten sind allerdings durch den grossen Glücksfaktor eng begrenzt; jeder Spieler hat ja nur zwei Handkarten auf der Hand, von denen er eine

spielen muss, egal ob dies ihm jetzt passt oder nicht. Das Spiel ist sehr interaktiv, da sich alle Funktionen der einzelnen Karten auf die Mitspieler beziehen. Gegen Ende des Spiels kann durch Deduktion sogar (beinahe) ausgechnet werden, welche Karte der Mitspieler noch auf der Hand haben muss. Dank der Reservekarte aber eben nur fast!

Spielpädagogisch kann das Spiel eingesetzt werden, wenn es darum geht, dass ein Spieler lernt, auszuschneiden. Durch die kurze Spielzeit einer Runde schmerzt dieses nur kurz.

Nur schade, dass die Variante »Big Love Letter« in der

Spielregel nicht berücksichtigt wurde. Hier können mit zwei verwendeten Spielen bis zu 8 Spieler mitmachen. Die leicht geänderten Regeln und die Anleitung zur Zusammenstellung des Kartendecks für jede Zahl mitmachender Spieler kann auf der Homepage von Pegasus www.pegasus.de heruntergeladen werden. £

Test durch SPS 28

Für die Kursteilnehmer des SPS 28 (Anm. d. Red.: Spielpädagogisches Intensivseminar an der Akademie für Spiele in Brienz; Kursleiter: Hans Fluri) vermochte bloss der Titel die gesteckten Erwartungen nicht zu erfüllen: Der Name »Love Letter« passe nicht zum Spiel. Ein Spiel, das diesem Namen gerecht würde, wäre noch zu erfinden!

Und sogleich machten sie sich auf die Suche nach einem treffenderem Namen für das an sich gute Spiel. Resultat der kurzen Ideensammlung: »Gerangel um die Prinzessin«, »Intrigen am Hof«, »Kabale und Liebe«.

Love letter

Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler (voller Spielspass mit 4 Personen) ab 10 Jahren von Seiji Kanai. Dauer 20 bis 30 Minuten. Preis im Fachhandel: ca. CHF 15. Mit 2 Spielern können bis zu 8 Personen mitspielen. Verlag Pegasus Spiele, 2013, www.pegasus.de.

Wir stellen vor: Verein der Schweizer Ludotheken



Association suisse des ludothèques
 Verein der Schweizer Ludotheken
 Associazion svizra da las ludotecas
 Associazione delle ludoteche Svizzere

Text: ERIKA RUTISHAUSER

Der Verein der Schweizer Ludotheken, kurz VSL, ist der Dachverein der 370 selbständigen Ludotheken aus allen Regionen der Schweiz mit Geschäftssitz in Schaffhausen. Er wurde 1988 gegründet.

Die Schweizer Ludotheken fördern das Spielen als aktive Freizeitbeschäftigung und wichtiges Kulturgut. Sie bieten fachkundigen Rat zum Thema »Spiel« und stehen allen offen, Kindern, Erwachsenen, Institutionen, Schulen etc. Sie initiieren Spielaktivitäten oder beteiligen sich an solchen anderer Organisationen.

Ziele des VSL

Die Vernetzung der einzelnen Regionen, ihrer Ludotheken und Präsidentinnen ist ein wichtiges Ziel unseres Vereins. Um geeignete Plattformen dafür zu haben, werden regelmässig Regionaltagungen, Symposien, PräsidentInnenkonferenzen, ein Ludothekentag an der SuisseToy und andere Akti-

vitäten organisiert. Auch die Delegiertenversammlung bildet dafür eine gute Gelegenheit.

Der VSL ist auch international vernetzt. Regelmässig treffen sich zwei Frauen unseres Vereins mit VertreterInnen anderer Länder in Europa oder an einem internationalen Kongress, irgendwo auf der Welt. Hier werden Gemeinsamkeiten und Möglichkeiten diskutiert

Um sich mit Organisationen, die sich mit der Förderung von Spiel, Kind, Bildung und Ähnlichem befassen auszutauschen, nehmen Mitglieder des Vorstands an Veranstaltungen anderer Verbände teil oder bilden sich im Rahmen von vitaminB und anderen Kursanbietern weiter.



Die Förderung des Spiels als Kulturgut ist ebenfalls ein sehr wichtiges Ziel unseres Verbands. Darum besuchen Mitglieder unseres Vereins regelmässig die Spielmessen in Nürnberg, Cannes und Essen und sind laufend mit Spielimporteuren und Verlagen in Kontakt. Spielneuheiten werden in Einkaufstipps und Spielforen an die Ludothekarinnen weitergegeben und bekannt gemacht.

Um den Bekanntheitsgrad der Ludotheken zu verbessern wird alle 3 Jahre Ende Mai ein Nationaler Spieltag veranstaltet. Infos und Rückblicke dazu finden sie auf www.spieltag.ch.

Seit der Erneuerung der Website www.ludo.ch vor wenigen Jahren und dem Aufschalten des Facebookaccounts haben die Anfragen an unsere Geschäftsstelle enorm zugenommen.

Die örtlichen Ludotheken unterstützt der VSL mit Ausbildungsangeboten, Beratung und Informationen.

Ausbildung

Unser Aus- und Weiterbildungsprogramm beinhaltet Basisausbildung, Führungsausbildung und Tagesseminare zu verschiedenen Themen (www.ludo.ch/ausbildungen).



Öffentlichkeitsarbeit, Beratung und Informationen

Mit Hilfe regelmässiger Newsletter und dem LUDO JOURNAL, welches 2 Mal pro Jahr erscheint, halten wir unsere Mitglieder



auf dem Laufenden und bieten ihnen mit den Erfahrungsberichten aus den Ludotheken eine Ideenbörse für Anlässe und andere Aktivitäten.

Die beiden Sekretariate in der Deutschschweiz und der Romandie stehen für Beratung und Informationen zur Verfügung. Bei grösseren Schwierigkeiten besuchen 2 Vorstandsmitglieder die betroffene Ludothek und versuchen in einem Coaching, gemeinsam mit den Mitarbeiterinnen der Ludothek, die beste Lösung zu finden.

Die Schweizer Ludotheken

Ludotheken in der Schweiz sind Nonprofit-Organisationen. Etwa die Hälfte davon wird noch rein ehrenamtlich geführt. Weil jede Ludothek auf unterschiedliche Art und Weise entstanden ist, sind die Schweizer Ludotheken auch sehr unterschiedlich in ihrer Organisation. DIE Ludothek gibt es also nicht. DIE nächstgelegene Ludothek findet man problemlos unter www.ludo.ch.

In der Schweiz gibt es 370 Ludotheken.

Was ist eine Ludothek überhaupt?

In einer Ludothek können Spiele und Spielsachen ausgeliehen werden, so wie in einer Bibliothek Bücher. In einer durchschnittlichen Ludothek finden sich etwa 1250 Artikel von der Motorikschleife zum coolen Fahrzeug, von den Bauklötzen über die Puppenküche bis zu den Strategiespielen für Erwachsene. »Ballerspiele«, Puppen und Plüschtiere wird man jedoch keine finden.

Gegen ein kleines Entgelt nimmt man für vier Wochen diverse Spiele und Spielsachen mit nach Hause und bringt sie nach Ablauf der Frist wieder zurück.

Ausserdem bieten Ludotheken diverse Spielanlässe für Alt und Jung an. Diese Veranstaltungen bieten eine gute Möglichkeit neue Spiele kennenzulernen und Bekanntschaften zu schliessen. **£**

Ein paar Zahlen

Von den 370 Ludotheken sind 10 im Tessin, die anderen im Verhältnis 1:2 in der Romandie und in der Deutschschweiz beheimatet.

Im Jahr 2011 (Datum der letzten Erhebung)...

...kauften die Ludotheken in der Schweiz für CHF 1.4 Millionen neue Spiele und Spielsachen ein.

...waren ca. 4200 Personen in Ludotheken beschäftigt, ca. die Hälfte davon rein ehrenamtlich.

...ca. 300'000 Familien besuchten die Ludothek regelmässig.

Erika Rutishauser



Erika Rutishauser ist seit März 2014 Präsidentin des Vereins der Schweizer Ludotheken und seit 2007 in wechselnden Funktionen Mitglied des Vorstands. Die gelernte Gärtnerin ist verheiratet und Mutter von 2 erwachsenen Kindern.

»Als Kind durfte ich glücklicherweise das Spiel in allen Facetten erleben. Eine humorvolle Oma vermittelte mir die Freude an den Gesellschaftsspielen. Mit meinen Eltern verbrachte ich viel Zeit in der Natur und durfte beim Spielen auch mal so richtig dreckig oder nass werden. Zu Hause waren Lego's, Puzzles oder der Steinbaukasten meines

Grossvaters Trumpf. Mit den Nachbarskindern wurde Verstecken und »Verkleiderlis« gespielt. Mit meiner Schwester baute ich das Kinderzimmer mit Hilfe von Decken und Tüchern in Höhlen um oder wir richteten kurzerhand einen Verkäuferliladen oder eine Bibliothek ein. Was lag da später, als ich Mutter wurde, näher, als »Ludothekerlis zu spielen« und sich nun, wo die eigenen Kinder gross sind, im Verband für die gute Idee der Ludothek einzusetzen. Ich spiele immer noch gerne, bin regelmässiger Gast am Spielabend der Ludothek Romanshorn und nehme ab und zu zur Entspannung ein Puzzle aus dem Schrank«.

www.ludo.ch

erika.rutishauser@ludo.ch

(Fotos: Verein der Schweizer Ludotheken)

Die Schweiz ist das Land mit der grössten Anzahl Ludotheken im Verhältnis zur Bevölkerung.

Termine

Ab sofort werden die Termine nur noch auf der Homepage des SDSK publiziert und werden nicht mehr im Spielinfo abgedruckt. Informiere Dich über aktuelle Spiel Events aller Art anderen relevanten Termine unter: www.sdk.ch/termine.html.

Wichtig: viele Termine werden uns von verschiedensten Seiten zugespielt andere werden durch den Verband gemeldet. Solltest Du selbst einen Event organisieren, der für unsere Leser und Leserinnen interessant

ist, teile uns dies doch mit:

Damit wir Deinen Termin schnell und unkompliziert vermelden können, brauchen wir folgende Angaben:

- Eventdatum
- Eventname
- Eventort
- Kontaktinformationen (falls kein Link auf die Event-Website besteht)
- Link auf Original Event-Website

Kontakte

Vorstand SDSK

- Suzanne Badenhorst, Co-Präsidium
suzanne.badenhorst@sdk.ch
+41 79 452 16 04
- Heidi Schüpfer, Co-Päsidium
heidi.schuepfer@sdk.ch
+41 79 381 18 28
- Urs Löffel, Vizepräsident
urs.loeffel@sdk.ch
+41 76 567 99 69
- Paul Kobler, Sekretariat/Kasse
paul.kobler@sdk.ch
+41 71 777 25 66
- Andrea Guntli, Mitglied
andrea.guntli@sdk.ch
- Maria Keckeisen, Mitglied
maria.keckeisen@sdk.ch
+43 664 917 55 60
- Mario Benedetto, Mitglied
mario.benedetto@sdk.ch
+41 079 417 85 74
- Louis Blattmann, Mitglied
louis.blattmann@sdk.ch
+41 79 219 94 93
- Hans Fluri, Mitglied
hans.fluri@sdk.ch / +41 33 951 35 45

Schweizer Dachverband für Spiel und Kommunikation SDSK

Rebbergstrasse 12, Postfach 122
9445 Rebstein /
info@sdk.ch/www.sdk.ch

Ressorts

Spielinfo:

Andrea Riesen,
spielinfo@sdk.ch
Louis Blattmann,
spielinfo@sdk.ch

Weiterbildung:

Hans Fluri
hans.fluri@sdk.ch

Animation:

Maria Keckeisen,
maria.keckeisen@sdk.ch

Messen:

Benedetto
mario.benedetto@sdk.ch

Romandie:

Louis Blattmann,
spielinfo@sdk.ch

Ausblick Ausgabe 1/2015

Schwerpunktthema: Die grosse Welt der Kugelspiele



Alles rund um Bocchia, Pétanque, Bowls,
Kegeln, Bowling und viele weitere Kugelspiele

In eigener Sache



**An alle Mitglieder des SDSK
Ab 2015 werden die Newsletter
vom SDSK und die Newsletter vom
Spiel-info* nur noch via E-Mail
versandt.**

**selbstverständlich landet das echte Spielinfo immer noch in Deinem Briefkasten*

Inseratepreise (gültig ab 1. Oktober 2014, CHF)

Letzte Seite (Farbe):	ganze Seite (A5)	300.00
	½ Seite	180.00
Seite 2:	ganze Seite (A5)	270.00
	½ Seite	150.00
Innen (irgendwo)	ganze Seite	200.00
	½ Seite	120.00

Rabatt für SDSK Mitglieder
Eingetragene SDSK Mitglieder
erhalten auf die Preise einen Ra-
batt von 50%



Landen sie bei ihrem nächsten Ausflug auf unserer Panorama-Terrasse!

Weiterbildungen für alle Spielinteressierten im 2015

16. - 18. März	Spielen mit Senioren	07.15.1
7. - 11. April	Brienzer Spielwoche	08.15.2
30. April - 3. Mai	Das Spiel als Coaching-Methode	10.15.1
15. - 19. Juni	Therapeutisches Spielen und Pflege	11.15.1
19. - 21. Juni	Refresher Spielpädagogik	25.15.1

Weitere Angebote:

- ↪ 28. Juni 2015 Familien Spielsonntag
- ↪ 2 Nov.- 29. Januar 2016 Spielpädagogisches Intensivseminar (SPS29)
- ↪ Spielprojektleiterin (modular)
- ↪ Betreuung von Schulkindern (modular)
- ↪ Spieltherapie / Ludo Therapie (modular)

Akademie für Spiel und Kommunikation, 3855 Brienz

Telefon 033 951 35 45 Fax 033 951 35 88

E-Mail: info@spielakademie.ch (Hans Fluri)

Informationen und Anmeldung: www.spielakademie.ch

