

Jassreglement des Differenzler Jasstreff Muotathal für den **offenen** Differenzler

1. Trumpfablauf vor dem Spiel / Trumpf kann nicht geraubt werden
2. Gespielt wird immer auf die linke Seite (also dem „Klapf „nach)
3. Gelaufene eigene Stiche können jederzeit eingesehen und gezählt werden. Der erste Stich kann von allen eingesehen werden solange der zweite Stich nicht gekehrt ist
4. Wer eine vorausgesagte Punktzahl genau erreicht, erhält 10 Minuspunkte
5. Bei einer Null Ansage gibt es keine Minuspunkte, ausser wenn ein Nullerstich gemacht wird
6. Wird das Spiel falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, hat der gleiche Spieler die Karten nochmals zu verteilen und abheben zu lassen. Der Trumpf vom ersten abheben bleibt aber bestehen
7. Jeder Spieler ist selber verantwortlich, dass er nach dem verteilen der Spielkarten, neun Karten erhalten hat. Stellt der Spieler dies erst während des Spiels fest, kommt Regel 8 zum Zug.
8. Bekennt ein Spieler irrtümlich nicht Farbe, darf der Fehler im laufenden Stich korrigiert werden. Fehler im früheren Spiel, so wird das Spiel zu Ende gespielt, wobei alle noch im Spiel befindlichen Karten ihren Stichwert behalten. Anschliessend wird das Spiel wiederholt. Die unschuldigen Spieler können vor dem zweiten Spiel bestimmen, ob sie die Differenzpunkte des ersten Spiels zählen wollen oder das Wiederholungsspiel werten möchten. Der fehlbare Spieler erhält die höhere Differenzpunktzahl der beiden Spiele + 20 Strafpunkte.
9. Untertrumpfen gestattet, sofern man von der gespielten Farbe keine Karte besitzt
10. Ersatzjasser werden keine gesucht. Wenn die Anzahl Jasser / Teilnehmer nicht auf 4 Personen aufgeht passiert folgendes: es gibt ein Freilose mit 50 Differenzpunkten der ausgesetzten Runde
11. Bei allgemeinen Unklarheiten entscheidet das Organisationsteam