15. Jassmarathon Muotathal, 21. Februar 2026

Beginn 11:00 Uhr, Startgeld Fr. 50.- (inklusive Nachtessen)

Regeln *(sind immer noch fast gleich wie von den „Erfindern“ dieses Jassmarathons, Märci, Dregi und Löri ☺)*

Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt (am Chlapf nah). Immer „ablüpfen“.
In jeder Jassrunde wird vor dem Spiel ein Schreiber bestimmt! Die andern Jasser helfen dem Schreiber, den Überblick zu behalten und nötigenfalls frühzeitig zu korrigieren.
Bitte auch mitkontrollieren, ob die gezählten Punkte 157 Pkt. ergeben.
Wichtig offen auf den Tisch rauszählen damit von den Mitspielern mitgezählt werden kann!
Generell werden an diesem Tag die Asse gezählt, nie die Sechser, auch unten nicht!
Gelaufene eigene Stiche können in jedem Jass jederzeit eingesehen werden.
Jede Jassart wird zweimal circa eine Stunde gespielt, ergibt 10mal wechseln.
Plätze und Partner werden ausgelost. Die Teilnehmerzahl wird auf max. 44 Personen begrenzt.
(Falls es nicht aufgehen sollte, behält sich das OK vor, mit Sonderreglungen wie Freilosen, Zusatzjassern in 2er Teams oder ähnliches… zu organisieren, damit alle mitjassen können.)
Bei Fragen bitte an Kurt oder Peter wenden !

Molotow

Es wird 8mal ausgegeben, jeder gibt 2mal. (2 Spiele pro Runde / Stunde)
Weise, je 4 Gleiche: Under 200 Pkt. / Nell 150 Pkt. / Banner – Ober – König – Ass 100 Pkt.
Weise nacheinander sind 20 / 50 bis max. 100 Pkt. möglich.
Jeder Weis zählt, nicht nur der Höchste. Kreuzweise gibt es nicht!
Stöcke weisen 20 Pkt., beide Karten müssen während Trumpf gespielt werden (nicht vorher).
Untertrumpfen ist erlaubt, wenn man nicht „farben“ kann.
Rest muss vor dem ausspielen der Karte gesagt werden, dann können demjenigen keine Weise mehr angehängt werden. Bei der letzten Karte ist „Rest“ nicht mehr möglich.
Wenn ein Spieler einen Stich reinnimmt, der nicht ihm gehören würde, ist er selber Schuld, und dann gehört das Spiel samt Weis ihm, er spielt dann die nächste Karte… (so kann man aber natürlich nicht auf Match gehen).
Karten erst auf den Haufen werfen wenn ausgezählt ist und das Rundenresultat 157 gibt.
Wenn einer Matchen kann, erhalten alle andern 257 Punkte, Weise dieser Runde werden gestrichen.
Der mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt.

Coiffeur

Der Rosen Banner beginnt das Spiel. Der Match zählt 257 Punkte (also mit 100 Pkt. Bonus).
Bei Unten, Slalom, 5/4, und Misere zählen immer die Asse.
Beim 3/3 zählt der Trumpf (Buur und Nell) wenn mit Trumpf begonnen wird.

Bodätrumpf

Jeder spielt für sich alleine. Es wird 8mal ausgegeben, jeder gibt 2mal. (2 Spiele pro Runde / Stunde). Der Schreiber entscheidet, wer als erstes ausgeben soll.
Vor jedem Spiel ablüpfä, Trumpf kann nicht geraubt werden, Trumpf gehört dem Ausgeber.
Undäufä und Obäapä werden nicht gespielt.
Karten erst auf den Haufen werfen wenn ausgezählt ist und das Rundenresultat 157 gibt.
Untertrumpfen ist nur erlaubt, wenn man nur noch Trümpfe hat.

Schieber

Es wird 8mal ausgegeben, jeder gibt 2mal. (2 Spiele pro Runde/Stunde)
Alles zählt einfach (Eichlä, Rosä, Schiltä, Schällä, Undä, Obä).
Ein Match zählt 157 Punkte (kein Bonus). Es kann nicht gewiesen werden (auch nicht die Stöcke).
Oben und Unten zählen immer die Asse!
Untertrumpfen ist nur erlaubt, wenn man nur noch Trümpfe hat.

Differenzler (offen)

Es wird 12 mal ausgegeben, jeder gibt dreimal.
Vor jedem Spiel “ablüpfä”. Trumpf kann nicht geraubt werden! Undäufä und obäbä werden nicht gespielt. Die Trumpffarbe auf dem Trumpfrad eingestellt, dann wird die Karte wieder reingemischt und nochmals abgelüpft, dann wird zum Spiel ausgeben.
Bonus von minus 10 Pkt., wenn jemand die angesagte Punktzahl genau macht.
Wenn jemand "0" ansagt gibt es keinen Bonus, ausser wenn ein Nullerstich gemacht werden kann, dann geht er ebenfalls 10 Punkte runter.
Sonst schreibt man immer die effektive Punktedifferenz in die Tabelle.
Karten erst auf den Haufen werfen wenn ausgezählt ist und das Rundenresultat 157 gibt.
Untertrumpfen ist erlaubt, wenn man nicht „farben“ kann.

Punktesystem

(pro Jassart können pro Runde maximal 6 Pkt. gewonnen werden)

Molotow (2x pro Std.)	1. Rang 3 Pkt.	2. Rang 2 Pkt.	3. Rang 1 Pkt.
Coiffeur (1x pro Std.)	Die Punkte werden je nach Punkteunterschied des Schlusstotals vergeben:		
	Unterschied mehr als 2501 Punkte:	1. Rang 6 Pkt.	2. Rang 0 Pkt.
	Unterschied 1001 bis 2500 Punkte:	1. Rang 5 Pkt.	2. Rang 1 Pkt.
	Unterschied unter 1000 Punkte:	1. Rang 4 Pkt.	2. Rang 2 Pkt.
Bodätrumpf (2x pro Std.)	1. Rang 3 Pkt.	2. Rang 2 Pkt.	3. Rang 1 Pkt.
Schieber (2x pro Std.)	Die Punkte werden je nach Punkteunterschied des Schlusstotals vergeben:		
	Unterschied 51 Punkte und höher:	1. Rang 3 Pkt.	2. Rang 0 Pkt.
	Unterschied 50 Punkte und weniger:	1. Rang 2 Pkt.	2. Rang 1 Pkt.
Differenzler (1x pro Std.)	1. Rang 6 Pkt.	2. Rang 4 Pkt.	3. Rang 2 Pkt.

In einer Stunde werden pro Tisch somit 12 Punkte ausgejasst (Maximum pro Jasser 6 Pkt.).
Der Jasser mit dem Höchsten Punktetotal gewinnt den Jassmarathon.
Matches werden separat aufgeschrieben. Bei Punktegleichheit am Ende des Jassmarathons entscheidet die Anzahl Matches, der Höhere gewinnt.
Sollten zwei Jasser gleich viele Punkte und Matches haben, werden die Totalpunkte beider Differenzlerrunden gewertet, der bessere gewinnt. Sollten diese auch gleich hoch sein werden die Punkte der beiden Bodentrumpfdurchgänge ausgewertet, der Höhere gewinnt.

Preise bei 24 Jassern (z.B. Jahr 2025)

(Für das Mitmachen zahlt jeder Fr. 50.- inkl. Nachtessen!
Der Preistopf wird den besten Jassern als Preisgeld ausbezahlt.)

1. *Platz 150.- / Hauptpreis, Teller gesponsert von der Rickenbacher GmbH*
2. *Platz 130.-*
3. *Platz 110.-*
4. *Platz 80.-*
5. *Platz 70.-*
6. *Platz 60.-*
7. *Platz 50.-*
8. *Platz 40.-*
9. *Platz 30.-*
10. *bis 24. Platz erhalten einen Getränkegutschein vom Alpenblick*

24. Platz Trostpreis

Weitere Sponsoren: ***Hauptsponsor Kantonalbank Schwyz****, Sponsor 1. Rang Rickenbacher GmbH; Hotel Alpenblick Muotathal, Druck der Unterlagen, IMHOF Planung & Bauleitung GmbH, Ried Muotathal*

Der nächste Jassmarathon findet voraussichtlich am 13.02.2027 statt (Sa. nach Aschermittwoch).