

Jassregeln "Ramsen"

Die Karten

Es wird mit 32 Karten, ohne die Sechser, gespielt.

Pro Runde werden 5 Karten pro Spieler und 5 Karten auf einen "Blinden" verteilt, zuerst 3 Karten und dann 2 Karten. Auf den Blinden kommen die Karten jeweils bevor sich der Spielgeber selbst Karten gibt. Der Rest der Karten bildet den Stock. Die oberste Karte des Stocks wird vom Spielgeber aufgedeckt und zeigt die Trumpffarbe an.

Die Bewertung

Die höchste Stechkarte ist das „Bälli“ (=Ecke sieben). Dann folgen von der Trumpffarbe Ass, König, Dame, Buur, Zehner usw. Das „Bälli“ kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden. Wenn also eine Runde mit Trumpf begonnen wird, muss das „Bälli“ nicht angegeben werden.

Die oberste Trumpfkarte

Die auf dem Stock aufgedeckte Trumpfkarte darf der Spielgeber hereinnehmen und gegen eine beliebige Karte austauschen. Ist die aufgedeckte Karte das „Bälli“ wird eine zweite Karte des Stocks aufgedeckt, welche nun die Trumpffarbe anzeigt. Der Spielgeber darf in diesem Falle das „Bälli“ und die zweite Karte hereinnehmen und gegen zwei beliebige Karten eintauschen.

Der „Blinde“

Der rechts vom Spielgeber sitzende Spieler kann als Erster seine Karten gegen den „Blinden“ tauschen. Verzichtet er darauf, haben die nachfolgenden Spieler der Reihe nach diese Möglichkeit. Nimmt der Spielgeber, der als letzter die Wahl hat, den „Blinden“, kann er die oberste Trumpfkarte des Stocks nicht gleichzeitig eintauschen.

Der Entscheid

Jeder Spieler muss sich nun entscheiden, ob er am kommenden Spiel teilnehmen will. Wer nicht mitkommt, erhält weder Punkt noch Hårdöpfel. Wer den „Blinden“ nimmt muss spielen. Sobald ausgespielt ist, darf weder die Trumpfkarte vom Stock noch der „Blinde“ ausgetauscht werden. Zu diesem Zeitpunkt dürfen auch keine abgelegten Karten mehr eingesehen werden.

Der Spielablauf

Der rechts vom Spielgeber sitzende Spieler beginnt die erste Runde mit einer beliebigen Karte. Es muss Farbe gehalten werden. Es gilt Leihhalten oder Trumpf. Es darf also nur gestochen werden, wenn ein Spieler von der ausgespielten Farbe keine Karten besitzt.

In der zweiten Runde muss Trumpf ausgespielt werden (sofern vorhanden). In der zweiten Runde muss ebenfalls Farbe gehalten werden. Nachher gilt bis zum Spielende: Farbehalten oder Trumpf.

Wird eine Runde mit dem „Bälli“ eröffnet, muss als Farbe Trumpf gehalten werden.

Die Stichreihenfolge

Höchste Karte ist immer das „Bälli“. Dann folgen von der Trumpffarbe Ass, König, Dame usw. und schliesslich, wenn in einer Runde kein Trumpf ausgespielt wird, die höchste Karte der ausgespielten Farbe.

Die Punkte und Hårdöpfel

Jeder Stich ergibt einen Plus-Punkt. Wer mitgekommen ist und keinen Stich gemacht hat, erhält einen Hårdöpfel, resp. Minus-Punkt. Das Spiel gewinnt, wer zuerst 21 Punkte erzielt hat.