

Die kleine Jassbibel Swiss Club Natal (Nur für Schieber)

Das Stichpotential

In dieser Bibel brauchen wir den Ausdruck Stichpotential, kurz **SP**, SP ist eine Karte oder Kartenkombination die das Potential hat, einen Stich zu machen unter der Annahme, dass der Gegner keine Trümpfe mehr haben.



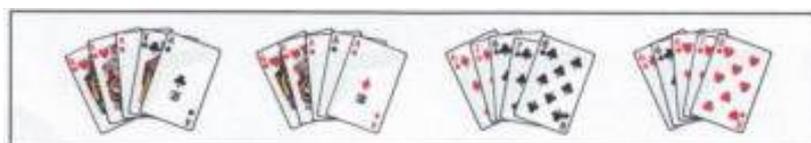
Wann mache ich vorhand Trumpf?

Ohne viel Bedenken kannst Du Trumpf machen wenn Du eine der folgenden Blätter hast
Dazu brauchst Du auszuspielen



Wann unten /oben Vorhand?

Wenn Du mindest 5 sichere Stiche hast aus mindestens zwei Farben



Häufiger Fehler

Das sieht zwar gut aus für oben gibt aber wahrscheinlich wenig punkte



Ein paar Hinweise

Geschobener unten, was ziehe ich an?

Nicht Kreuz 6, sondern Herz 7 und hoffe Herz 6 fällt. Mit Kreuz 6 kommst Du wieder in den Stich, dann ist Herz 7 und 8 bock

Gegner hat keine Trümpfe, Du willst Ecke Ass aus dem Weg haben. Was ziehen?

Partner muss wissen wo der König ist, also unbedingt König ziehen

Kreuz ist Trumpf, Partner zieht Trumpf Bube, Was angeben?

Ass angeben, denn Gegner könnte Trumpf 9 haben. (Zwei grösstes Blatt)

3 Färber, soll ich schieben?

Prinzipiel nicht, aber wenn Du effektiv nichts hast, dann ist das Spiel so oder so verlaufen. Schieben gibt wenigstens eine Chance.



Anregung für den Anfänger

Der Profijasser erinnert sich an jede Karte, die noch im Spiel ist oder schon gespielt wurde. Der gute Jasser weiss wieviel Trümpfe, Asse, 10er und die Karten die wichtig für sein Spiel noch draussen sind. Der Anfänger versucht profi zu werden, er fragt ständig was Trumpf ist.

Unbekannt, annodazumal

Strategie:

Grundsätzlich:

1. Du jagst nicht nach Punkte sondern Stiche
2. Am besten die 5 letzten Stiche
3. Die Punkte kommen dann von selbst

Wie mach ich das?

1. Die Asse, dann die Könige, dann die Damen machen die Stiche aber nur wenn die Trümpfe weg sind, also
2. die Trümpfe müssen rausgeholt werden bevor ich die Asse spielen kann

Daran denken:

1. Der König hat ein Potential von 14 Punkten, 4 der König selbst und 10 von einem Zehner, der oft fällt, wenn der König einen Stich macht, doch
2. Ein König kann nur einen Stich machen wenn das Ass weg ist, also
3. König behalten bis das Ass weg ist, doch
4. Der König muss geschützt werden von einer kleinen Karte, damit er nicht vom Ass rausgeholt werden kann.

Rolf Klein

