

Schieberjass



Inledning

Jass är ett kortspel – eller egentligen en grupp av kortspel – som uppfanns i Nederländerna på 1700-talet och som sedermera har spridit sig bland annat till Frankrike och till de alemannisktalande delarna av det tyska språkområdet (Schweiz, Vorarlberg i västra Österrike, Baden i sydvästra Tyskland och Liechtenstein). Tekniskt sett är jass poängsticktagningsspel med mälningar. I trumffärgen promovaras alltid knekten och nian till högsta respektive näst högsta valör och får därtill ett utökat poängvärde. Namnet jass kommer av mansnamnet Jasper, som använts för att beteckna knektarna (precis som *Jack* numera är det engelska namnet på knekt).

I Schweiz har jass blivit så populärt att det schweizertyska verbet *jassen* används om att spela kort i största allmänhet. Här beskrivs en populär variant av schweizisk jass som kallas *schieberjass* (eller *schieber*) på tyska och *chibre* på franska. Det spelas av fyra spelare uppdelade på två lag. Spelarna placerar sig korsvis vid ett bord, med partnern mitt emot och motspelarna till höger och vänster.

Kortlek

Schieberjass spelas med en förkortad kortlek om trettiosex kort, där fem, fyra, tre och två tagits bort. I de fransktalande delarna av Schweiz och i vissa tysktalande områden spelar man med de vanliga färgerna: ruter, hjärter, spader och klöver. I övriga tysktalande regioner spelar man med tyskschweiziska kortlekar, som funktionellt sett är likadana som förkortade standardkortlekar men har annat utseende. Färgerna är *schilten* (sköldar), *schellen* (bjällror), *rosen* (rosor) och *eicheln* (ekollon). Istället för damer har man manspersoner som kallas för *ober*, istället för knektar manspersoner som kallas för *under* och istället för tior har man kort med en fana som kallas för *banner*. I det följande kommer svenska namn på valörer och färger att användas.



Figur 1. Spelkort med traditionell tyskschweizisk utformning. Från vänster till höger: banner i färgen schilten, under i schellen, ober i rosen och kung i eicheln.

Kortens rangordning och värde

Det finns tre typer av spel i schieberjass: trumfspel, sangspel och sangspel med omvänd ordning. I alla spel får spelarna poäng för de kort som det egna laget tar i stick.

I trumfspel utses en av de fyra färgerna till trumf. I sidofärgerna har korten sin vanliga rangordning, från högst till lägst: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta, sju och sex. Varje kort har ett värde i poäng. Varje ess är värt 11 poäng, varje kung 4 poäng, varje dam 3 poäng, varje knekt 2 poäng, varje tia 10 poäng och övriga kort 0 poäng.

I trumffärgen är knekten högsta valör. Den kallas för *puur* på tyska (som är en förvrängning av det holländska ordet *boer* för knekt). Därefter kommer nian, som kallas för *näll*, och sedan kommer övriga kort i samma inbördes ordning som i sidofärgerna. Det betyder kortens rangordning är, från högst till lägst: knekt, nio, ess, kung, dam, tio, åtta, sju och sex. Värdet av trumfknekten är 20 poäng och trumfnian 14 poäng. Övriga valörer i trumf har samma poängvärde som i sidofärgerna.

Sangspel innebär att alla färgerna likvärdiga. I *obenabe* är rangordningen densamma som i sidofärgerna vid trumfspel. I *undenufe* är den omvänd, det vill säga från högst till lägst: sex, sju, åtta, nio, tio, knekt, dam, kung och ess. I alla sangspel är åttorna värda 8 poäng var, för att kompensera för bortfallet av puur och näll och ha samma totalpoäng som i trumfspel. I undenufe gäller dessutom att sexorna är värda 11 poäng var och essen 0 poäng. I övrigt har valörerna samma poängvärde som i sidofärgerna vid trumfspel.

Det sista sticket i en giv där alla nio sticken spelas är värt 5 poäng. Det innebär att det sammanlagt finns 157 poäng i leken att spela om. Ett lag som tar alla nio sticken har gjort *match* och får 100 poäng i bonus. I detta fall blir totalsumman 257 poäng.

Mälningar: weis och stöck

Det finns två typer av mälningar i schieberjass. Den första kallas *weis* och består av sekvenser och fyrtaal. En sekvens är minst tre kort av samma färg i på varandra följande valörer. Fyrtaal är fyra kort av samma valör. Valörerna i weis-kombinationer har samma rangordning som i icke trumffärger i det aktuella spelet, det vill säga från högst till lägst: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta, sju och sex, utom i undenufe där den är den omvända med sex högst och så vidare ner till ess som är lägst.

Det lag som har den bästa kombinationen får tillgodoräkna sig poängen för alla sina weis. Det andra laget får ingen poäng för weis. Notera att även om poängen för weis tillfaller ett lag och båda spelarna kan bidra med giltiga kombinationer, måste alla kort i varje enskild kombination sitta på en hand. Ett kort kan ingå i en sekvens och ett fyrtaal samtidigt. Det är däremot inte tillåtet att tillgodoräkna sig delsekvenser av en längre sekvens. En spelare som till exempel har hjärter dam, knekt, tio och nio i ett trumfspel har en sekvens av fyra från hjärter dam, men de sekvenser av tre som finns i den av fyra – dam, knekt och tio samt knekt, tio och nio – räknas inte.

Mälningarna och deras poängvärden visas i tabellen nedan i stigande ordning. Av två lika långa sekvenser, är en med högre valör på toppkortet bättre än en med lägre valör. Av två lika långa och höga sekvenser, är en sekvens i trumf bättre än en sekvens i en sidofärg. Av två likvärdiga sekvenser i färger som inte är trumf är den som är i förhand bäst (det vill säga som sitter hos den av spelarna som först fick kort i given). Av två fyrtaal andra än fyra knektar eller fyra nior är det bäst som är i högst valör. Kom ihåg att valörerna i undenufe har omvänd rangordning. Det innebär till exempel att fyra sexor

Weis

Nr	Kombination	Värde
1	Sekvens av tre kort	20
2	Sekvens av fyra kort	50
3	Fyrtal i annat än knektar eller nior	100
4	Sekvens av fem kort	100
5	Fyra nior	150
6	Sekvens av sex kort	150
7	Fyra knektar	200
8	Sekvens av sju kort	200
9	Sekvens av åtta kort	250
10	Sekvens av nio kort	300

slår fyra åttor och att i sekvensen sex, sju och åtta räknas sexan som toppkort och slår sekvensen sju, åtta och nio (där sjuan är toppkort).

Den andra typen av mälning i schieberjass kallas *stöck*. Den består av kung och dam i trumf och är värd 20 poäng. Precis som i fallet weis måste korten sitta på en och samma hand. Notera dock att stöck inte är en form av weis. Innehavaren får alltid tillgodoräkna sig poängen, oavsett om hens lag har den mest värdefulla weis-kombinationen eller inte.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt motsols, det vill säga åt höger. Vem som helst kan ge i den första given. Givaren blandar korten och låter spelaren till vänster kupera. Givaren delar sedan ut nio kort var, tre åt gången i tre vändor med början hos spelaren till höger. Den spelare som har sjuan i klöver är förhand i den första given och givare i den andra given. Om man spelar med tyskschweiziska kort, är det sjuan i rosor som har denna funktion. Turen att ge går vidare motsols i därpå följande givar.

Val av spel

När alla spelarna har fått sina kort, börjar förhand att tala. Hen väljer antingen ett spel eller skjuter över avgörandet till partnern, som då måste välja. De tillgängliga spelen är obenabe, undenufe och trumfspel. Trumfspelen annonseras genom att ange den färg som är trumf. Att skjuta över avgörandet till partnern kallas för *schieben* och annonseras genom att förhand säger "gscho" (svenska "[är] skjuten").

Spelarna får poäng för stöck, weis och stick, men den sammanlagda poängen multipliceras sedan med en faktor som beror av spelet. Trumfspel med svart trumffärg har faktorn ett, trumfspel med röd trumffärg har faktorn två och de båda sangspelen, obenabe och undenufe, har faktorn tre. – Med tyskschweiziska kortlekar är det rosor och ekollon som har faktorn ett och sköldar och bjällror som har faktorn två. *Minnesregel*: Färger med anknytning till växtriket har faktorn ett, och de med icke växter har faktorn två.

Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket. Turen att spela till ett stick går vidare motsols. Om det är ett trumfspel och trumf har spelats till sticket, vinner den som spelade det

högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

Om det är ett sangspel, måste spelarna alltid om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela vilket kort som helst.

Om det är ett trumfspel och utspelet skedde i en annan färg än trumf, måste en spelare som har kort i utspelsfärgen *antingen* följa färg *eller* spela trumf. Rätten att spela trumf begränsas dock i detta fall av *undertrumfningsregeln*. En spelare som spelar trumf när utspelsfärgen är en annan färg än trumf måste sticka alla trumfkort som dittills spelats till sticket, såvida inte spelaren bara har trumf kvar på handen. En spelare med bara trumf kvar får alltid spela vilket kort som helst. En spelare som saknar kort i utspelsfärgen men har kort i andra sidofärger begränsas fortfarande av *undertrumfningsregeln*, men får i övrigt spela vilket kort som helst.

Om det är ett trumfspel och utspelet skedde i trumf, måste spelarna om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela vilket kort som helst. Det finns dock ett undantag från kravet på att följa färg när trumf spelats ut. Trumfknekten, *puur*, kan aldrig tvingas ut. Om trumf spelas ut och den enda trumfen på en spelares hand är puur, får spelaren spela vilket kort som helst.

Weis anges i det första sticket. Om en spelare på tur att spela till sticket har en weis värd minst lika många poäng som den dittills högst angivna poängen, anger hen värdet av sin weis. Det är tillåtet att avstå från att annonsera poängen för en weis eller att anmäla poängen för en annan weis än sin bästa, även om det är svårt att se någon taktisk fördel med detta. Notera att man vid mälningen alltid anger poängen utan faktorn för spelet. Fyra damer mäls till exempel som "hundra", oavsett vilket spel som spelas.

När det första sticket är avklarat, avgör man vem som har anmält högst poäng för weis och bokför denna poäng samt poängen för lagets övriga weis-kombinationer. Spelarna måste precisera alla weis som bokförs och på begäran även lägga upp dem. Begäran om visning måste ske före utspelet till det andra sticket. Fyrtal preciseras genom att säga "fyra" och sedan valören, till exempel "fyra sjuor". Sekvenser preciseras genom att ange längden, färgen och toppvalören, till exempel "sekvens av tre från hjärter knekt". Kom ihåg att poängen som bokförs skall multipliceras med faktorn för spelet.

Om spelare från båda lagen har mälat den högsta poängen, vidtar ett samtal som efter hand avslöjar vilken av de inblandade kombinationerna som är bäst. Om poängen är 100, 150 eller 200, anger spelarna först om det är en sekvens eller ett fyrtal. Sekvens är alltid bättre. Om detta inte faller avgörandet, anges valören (toppvalören om det är en sekvens). En högre valör slår alltid en lägre. Om två eller flera sekvenser är uppe mot varandra och det fortfarande inte är avgjort, avslöjas slutligen om sekvenserna är i trumf eller inte. Trumf är alltid bättre än icke trumf. Om ingen sekvens är i trumf, är den weis som är i förhand bäst.

En spelare som sitter med stöck annonserar detta genom att högt säga "stöck" när det andra kortet i kombinationen spelas till ett stick. De tjugo poängen för stöck multipliceras med faktorn för spelet och bokförs omedelbart.

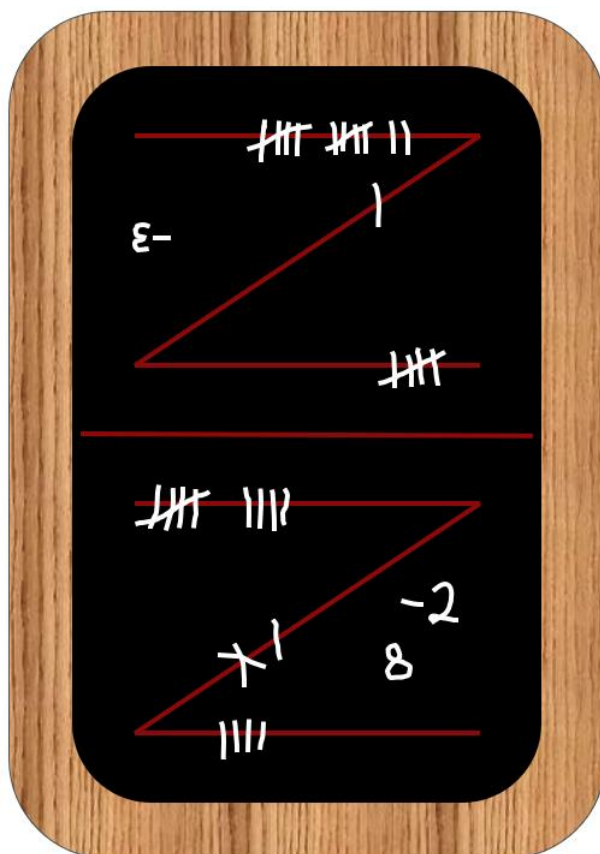
Sammanräkning och bokföring

När sticktagningen är slut, summerar varje sida poängen för tagna kort och för sista sticket. Om den ena sidan har erövrat alla nio sticken, får den ytterligare 100 poäng för

match. Varje lags summa multipliceras med faktorn för spelet och adderas till lagets ackumulerade poäng i protokollet.

Bokföringen kan göras i ett vanligt protokoll, men av tradition brukar man använda tavlor. Spelarna har en krita och en svamp för att kunna skriva och radera på tavlan. Tavlan placeras mellan två spelare, en från vardera laget. På tavlan finns två z-formade figurer, se bilden nedan. Var och en av de två spelarna närmast tavlan bokför det egna lagets poäng på den närmaste figuren. Hundratal markeras som vertikala streck på den övre linjen. Vart femte hundratal markeras med ett diagonalt streck över de tidigare fyra strecken, så att hundratalen indelas i grupper om fem. Femtiotal markeras på den diagonala linjen. De markeras med vinklade streck så att två streck i rad bildar ett kryss. Tjugotal markeras på den undre linjen i grupper om fem på samma sätt som hundratalen. Siffror lägre än tjugo skrivs direkt på tavlan. 257 poäng kan till exempel markeras med två hundrastreck, ett femtiostreck och en fristående sju. Det kan också markeras med två hundrastreck, tre tjugostreck och en fristående minus tre.

Om tavlan inte har markerade z-formade figurer, kan hundratal, femtiotal och tjugotal i stället markeras i tre rader ovanför varandra i ungefär samma positioner som om det funnes z-formade figurer.



Figur 2. Klassisk schweizisk tavla för jass. Man skriver med krita. Det övre laget har 787 poäng, det undre 1136 poäng. Notera att det andra lagets markeringar alltid är uppmått sett från den som skriver.



Figur 3. Markering på en jasstavla utan z-formade figurer. Hundratalen skrivs på den övre raden, femtiotalen i mittraden och tjugotalen längst ner.

Avslutning

Det lag som först når minst 2500 poäng och gör anspråk på segern vinner. Om det förlorande laget har färre än hälften av målpoängen, det vill säga färre än 1250 poäng, har det blivit *schneider* och förlorar dubbelt parti. En spelare kan när som helst göra anspråk på segern för sitt lags räkning, även under pågående giv. Detta kallas för *sich bedanken*, att ”tacka för sig”.

Om en spelare tackar för sig efter det att spelaren har spelat till det andra sticket i en giv, vinner hans lag om det efter en sammanräkning har minst 2500 poäng och förlorar annars. Båda sidorna får tillgodoräkna sig poängen för en eventuell stöck och för alla ännu icke bokförda stick. Notera att den tackande parten alltid vinner om den har nått målet, även om motparten också har nått det. Om det förlorande laget har färre än 1250 poäng, har det blivit *schneider*.

I det första sticket i en giv, kan båda lagen samtidigt komma upp i 2500 poäng eller fler. Om en spelare som ännu inte har spelat till det andra sticket tackar för sig, tillämpas därför en regel som kallas *Stöck-Weis-Stich* på tyska och innebär att poängen adderas i en angiven ordning. Det lag som *först* kommer över 2500 poäng vinner i detta fall partiet, oavsett vilken sida som tackade för sig. Om det första sticket ännu inte har avslutats, måste det spelas färdigt. När det är gjort, räknas poängen. Om någondera sidan kan mäla en stöck, får den först tillgodoräkna sig poängen för denna. Sedan läggs poängen för alla godkända *weis* till. Slutligen adderar det lag som vann det första sticket poängen för korten i detta stick. Notera att laget inte får tillgodoräkna sig poäng för ”sista stick”, eftersom given inte har spelats färdigt. Om det förlorande laget ännu inte har nått 1250 poäng vid det tillfälle i sammanräkningen då det vinnande laget kommer upp i 2500, har det blivit *schneider*. Om ingendera sidan visar sig ha nått 2500 poäng vid sammanräkningen, förlorar det lag som tackade för sig.

Om båda lagen kommer över målnöret när poängen för sticken adderas till totalsumman efter en giv men båda har försummat att tacka för sig, gäller att det lag som först inser detta och tackar för sig vinner.

Välspelning

Här presenteras några råd för välspelning, som hämtats från webbsidorna *earthli Jass Manual* och *Pagat* samt från YouTube-videon *Jassen für Anfänger (1967): Schieber*.

Val av spel. En spelare i förhand bör undvika att välja någon av de svarta färgerna till trumf, såvida inte spelaren tror att laget kan vinna match. Färgerna betalas bara enkelt, och spelaren riskerar därmed att blockera partnern från att annonsera ett mer värdefullt spel. En tumregel är att en spelare behöver ungefär fyra kort i en färg med knekt i topp för att ha bra ingång till ett trumfspel. För obenabe eller undenufe krävs fem säkra stick, det vill säga fem toppkort eller kort i svit från toppen av en färg. I obenabe är till exempel ess, ess–kung, ess–kung–dam och så vidare säkra kort; på motsvarande sätt är sex, sex–sju, sex–sju–åtta och så vidare säkra kort i undenufe. En spelare i förhand som är renons i en färg bör undvika att skjuta över beslutet till partnern – risken är stor att renonsfärgen väljs till trumf. Om förhand skjuter över beslutet till sin partner, bör denna i regel välja sin bästa färg till trumf oavsett om ingången är stark eller inte. Om partnern har riktigt dålig ingång till alla spel, bör hen dock helst välja en svart färg för att hålla förlusten nere.

Värdet av match. Ett lag som tar alla sticken vinner match och får 100 poäng extra. Det är ofta värt att chansa lite, om man har möjlighet att vinna match. Om man till exempel kan vinna match om fördelningen av korten är gynnsam och man spelar på ett visst sätt men samtidigt riskerar att förlora poäng i onödan om fördelningen är ogynnsam, bör man oftast chansa och spela för att vinna alla stick.

Spel av trumf. Möjligheten att stjäla trots att man har kort i den utspelade färgen ger ett stort övertag till det lag som är i ensam besittning av trumf. Därför bör ett lag som valt ett trumfspel så snabbt som möjligt försöka trumfa ut motståndarna. Förhand bör alltid spela ut sitt högsta trumfkort, även om det är nian eller esset och hen därmed riskerar att motståndarna kan ta ett värdefullt stick med knekt i trumf. Fördelen är att trumfen snabbt rensas och att partnern får information om styrkan i trumf. Många gånger är dessutom motståndarna korta i trumf, och genom att spela från toppen kan till exempel singelnia eller singeless fångas in med knekten. Laget bör sluta spela trumf om båda motståndarna sakar eller om de kort som de spelar tyder på att det är de sista korten i färgen. En trumfnia som spelas av en motståndare när knekten redan har spelats till sticket tyder till exempel på att det är det sista trumfkortet. En spelare bör undvika att spela trumf om det bara finns ett trumfkort kvar på andra händer än den egna. Spelaren bör då utgå från att den sista trumfen sitter hos partnern.

Stölder. Om en sidofärg spelas ut, får man trumfa men måste inte göra det. En spelare bör undvika att trumfa ett stick som partnern kommer att vinna, såvida inte spelaren har massa säkra toppkort i andra färger. Om spelaren har många säkra toppkort, bör spelaren snarast ta kontroll över spelet och spela sina säkra kort även om det innebär att trumfa ett stick som partnern annars skulle ta. Man bör dock komma ihåg att även partnern kan ha säkra stick att spela.

Spela ut och saka kort i andra färger än trumf. En spelare bör visa sina starka färger för partnern. Om en spelare har utspelet och motståndarna inte har trumf kvar, bör spelaren helst spela starka färger med flera toppkort i följd uppifrån. Har spelaren inte någon sådan färg, kan hen spela ett lågt kort från en färg som är stark och har toppkort, men inte i svit. Det visar styrka för partnern, men möjligheten finns också att övriga toppkort i färgen faller så att de egna toppkortet kan ta senare stick.

En spelare som har ett ess utan andra toppkort i en långfärg när partnern fortfarande har trumf kvar kan spela ut ett mellankort i färgen, gärna ett värdefullt kort som tio. Detta lockar förhoppningsvis ut eventuella höga mellankort från motståndarna. Partnern kan stjäla med trumf och sedan spela ut igen i samma färg. Spelaren tar så sticket med esset. Förhoppningsvis faller kvarvarande kort på esset, så att spelaren kan fortsätta och ta stick även för de låga korten. Spelaren bör sedan ta för sina övriga säkra stick i sidofärgerna och så åter spela in partnern.

Om ett lag fortfarande har möjlighet att göra match, bör en spelare i laget oftast trumfa när partnern spelar ut ett lågt kort i en färg och försöka få till det ovan beskrivna växelspelet. Spelaren kan förstas inte säkert veta vilka höga kort som finns på partnerns hand, men bör utgå från att de tillsammans kan rensa färgen och bibehålla chansen att göra match. Om chansen att göra match redan gått förlorad, bör spelarna vara försiktiga med att slösa sina kvarvarande trumfkort på låga kort. Ett stick bör bara stjälas om det innehåller kort som ger poäng. En tumregel säger att det bara är värt att stjälas om det minst innehåller 10 poäng.

En spelare som inte kan följa färg bör saka kort från sina svaga färger. Spelaren bör vara uppmärksam på vem som troligen kommer att vinna sticket och saka värdefulla kort på den egna sidans stick och värdelösa kort på motpartens stick. Om en spelare till exempel vill signalera svaghet i en färg med en tia och en sju, bör tian sakas om den egna sidan vinner och sjuan annars. En spelare bör alltid vara uppmärksam på vilka kort övriga spelare spelar ut och vilka kort de sakar. En spelare som har utspelet bör i första hand spela de färger som partnern spelat ut eller *inte* sakat eller som motståndarna sakat men *inte* spelat ut.

Slutspelet. I slutet av ett parti blir den relativa ställningen i protokollet viktig. Ett lag som är i ledningen och bara ligger några få poäng från seger bör vara försiktigt med att välja spel som har en hög faktor, eftersom en förlust då kan innebära att det andra laget går förbi och vinner.

Källor

1. Göpf Egg och Albert Hagenbucher. *Puur Näll Ass*, 10 uppl. (AG Müller, Neuhausen Am Rheinfall, 2020).
2. Dani Müller, *Stöck Wys Stich* (Fona Verlag, Lenzburg, 2016), sid. 116–125.
3. Schweizer Jassverzeichnis. Schieber-Jass: Eine Schritt-für-Schritt Anleitung. [Läst 23 december 2024]. <https://jassverzeichnis.ch/schieber/>
4. John McLeod. Schieber Jass. 1 november 2024 [läst 24 november 2024]. <https://www.pagat.com/jass/schieber.html>
5. [Jassen für Anfänger: Schieber \(1967\) | SRF Archiv](#)
6. [earthli: Jass Manual](#)

