

**Zeitschrift:** Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin  
**Band:** 119 (1993)  
**Heft:** 22

**Rubrik:** Kartenzauber : Peter Hammer (Text) und Ursula Stalder (Illustration)

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 02.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## Auflösung

### des Kreuzworträtsels Nr. 21

Die Menschen sind nicht so schlecht, wie sie gemalt werden. *Pablo Picasso*

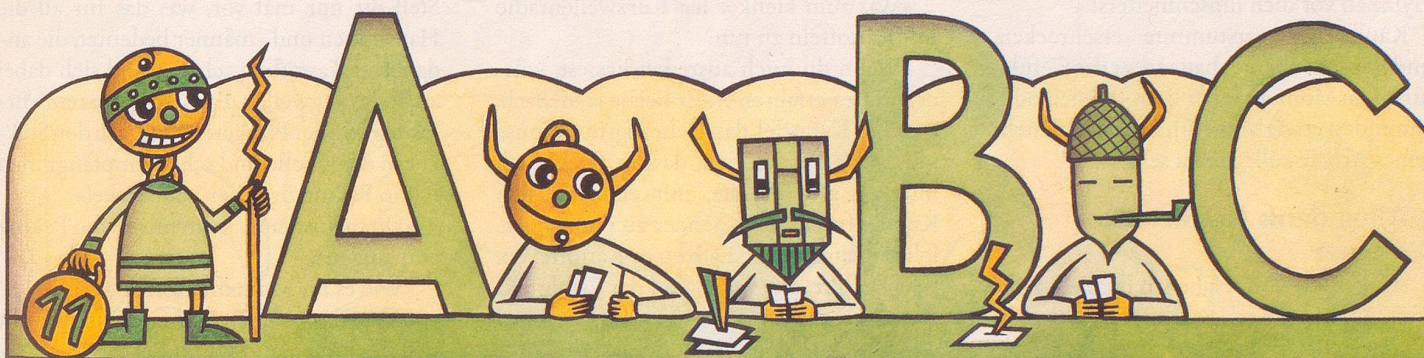
**Waagrecht:** 1 Steinwege, 2 Iserin, 3 Utopie, 4 Lech, 5 sugo (Tomatensauce), 6 wie, 7 Hansi, 8 sie, 9 et ET, 10 Leo, 11 Di, 12 gemalt, 13 werden, 14 Frage, 15 Leros, 16 Lar, 17 Elias, 18 als, 19 ATA, 20 Raspa, 21 Mot, 22 Sitz, 23 Ute, 24 Saga, 25 Cohen, 26 Petit (Pascale und Roland), 27 HNO (Hals, Nasen, Ohren), 28 Inari, 29 (D)ieu, 30 Nagellack.

**Senkrecht:** 1 Einwegflasche, 2 Iteration, 3 Sele, 4 Marathon, 5 tre, 6 Tag, 7 Z.E., 8 Eich, 9 leer, 10 (we)nig, 11 Inhalt, 12 lau, 13 NE, 14 NE, 15 Mistral, 16 Wussow, 17 Ape, 18 RL, 19 Etui, 20 Elsa, 21 Pia, 22 Gog, 23 Ire, 24 SE, 25 Epos, 26 Dramatik, 27 Ideologie, 28 Vereinsstatut.



Setzen Sie die in der Luft herumflatternden Papierzettelchen zu einem Band zusammen. Achten Sie darauf, dass die Schnittstellen genau zusammenpassen. Die Buchstaben auf den Zettelchen ergeben dann in dieser Reihenfolge das Lösungswort. **Wie es heisst, ist auf Seite 38 zu lesen.**

## KARTENZAUBER PETER HAMMER (TEXT) UND URSULA STALDER (ILLUSTRATION)



### Gstoche – Bock

Wehe dem, der mitten im Spiel «Gstoche – Bock» ruft. Dies ist regelwidrig, heisst es, obwohl sich zumindest die Hälfte aller Jasser nicht daran hält. Vor allem weiss aber niemand so ganz genau, welches Strafmass sinnvoll ist. Da es kein Jass-Reglement gibt, entscheidet nach wie vor jede Jassrunde selbst, welche Riten am Tisch stechen, welche «Böcke» abzuschliessen sind.

Allein die Bemerkung «Bock» teilt übrigens die «Jass-Siebschaft» – nicht zu verwechseln mit der Karten-Sippschaft – in zwei Lager. Die einen können und wollen sie nicht lassen, die untermalenden Sprüche, die seit Jahrzehnten jeden zweiten Jass-Teppich erröten lassen. Die andern versuchen, dem Jass mit einem unübersehbaren Hang zum «Möchtegern» bei jeder noch so harmlosen Episode ein «Alles-oder-nichts» abzugewinnen, scheitern aber

meistens bereits bei einem ersten unabsichtlichen Verzögern des Ausspiels. Zugegeben, streng genommen entspricht ein Nachdenken einem Spielverrat. Wer sich allzu «gut» überlegt, welche Trumpfkarte er auszuspielen gedenkt, verrät undisputabel seinem Partner, dass er zumindest zwei Trumpfkarten besitzt. Doch wenn ein solches Verzögern zu bestrafen ist, bleibt konsequenterweise letzten Endes nichts anderes übrig, als nur noch auf die Taste des Computers zu klopfen.

Der schlimmste Regelmacher, Göpf Egg, ist glücklicherweise weg, und mit ihm die absurde Idee, alle müssten nach den gleichen Regeln spielen. Mittlerweile dringt sogar überall durch, dass ein «Undenufe» weitaus attraktiver ist, wenn dieASSE ihre 11 Punkte behalten, wie es übrigens nicht nur die Taktik, sondern auch die Tradition empfiehlt. Aber nicht von den «Fehlgeburten» eines Regel-Schreibers soll hier die Rede sein. Vielmehr interessiert

uns ein delikates Problem beim «offenen Differenzler», womit ausnahmsweise eher die Karten-Experten angesprochen sind: In einer Runde zu dritt farbt Spieler A nicht, womit das Spiel einen völlig ungewohnten Verlauf nimmt. Erst einige Stiche später bemerkt Spieler A sein Missgeschick. Nun behauptet Spieler B, dass er ohne diesen Fauxpas des Spielers A seine Ansage auf den Punkt genau erfüllt hätte, was bekanntlich mit fetten 10 Bonuspunkten belohnt wird. Spieler C zweifelt an diesem theoretischen Spielverlauf und will nichts von diesen Bonuspunkten wissen. Kurzum, der Jass-Salat ist angerichtet, und niemand versteht es, die Regel-Sauce schmackhaft zu machen. Für uns Jasser stellt sich ebenso die einschneidende Frage, wie das Nichtfarben des Spielers A, das indirekt via Spielverlauf Spieler B und C beachtliche Punkte-Differenzen aufbrummt, zu ahnden ist, ohne einen Spieler entscheidend zu benachteiligen.