

Zeitschrift: Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung
Herausgeber: Pro Senectute Schweiz
Band: 79 (2001)
Heft: 7-8

Artikel: Jassen mit Göpf : Alternative zum Schieber
Autor: Egg, Göpf
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-724924>

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: 12.01.2026

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

Alternative zum Schieber

Als Abwechslung zum Schieber, Handjass oder Differenzler wird in Jasserkreisen oft der Molotow gespielt. Diese Jassart ist deshalb spannend, weil die Trumpffarbe nicht schon bei Spielbeginn bekannt ist.

Der Molotow wird am vorteilhaftesten zu viert gespielt. Jeder Jasser spielt für sich. Ein Schreiber notiert die erzielten Kartenpunkte nach jedem Spiel. Der Schreiber verteilt auch das erste Spiel. Es geht darum, möglichst wenige Punkte zu erspielen.

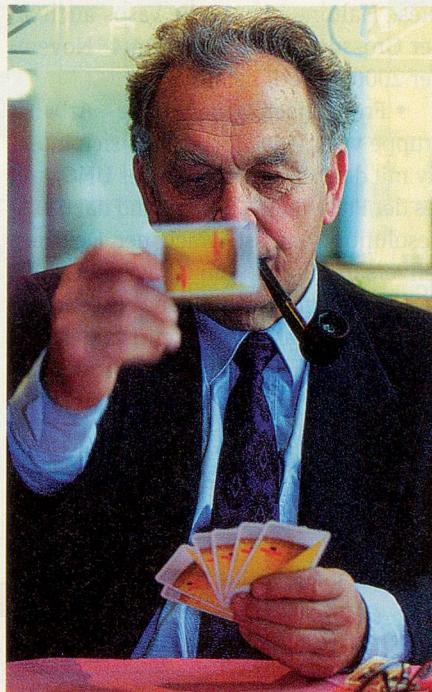
SPRÜCHE AM JASSTISCH

«Wer arbeitet, bleibt gesund, wer nicht arbeitet, auch.»

Es gibt keine Stöck- und Weispunkte, keinen Obenabe und Undenufe. Es zählen nur die Kartenpunkte plus 5 Punkte für den letzten Stich, insgesamt also 157 Punkte pro Spiel.

Die Trumpffarbe wird in jedem Spiel von demjenigen Spieler bestimmt, der als Erster von der ausgespielten Farbe keine Karte besitzt. Seine ausgespielte Karte zeigt die Trumpfkarte. Wer die Trumpffarbe bestimmen muss, wird logischerweise seine schwächste Farbe wählen. Die Wahl der Trumpffarbe kann zu unangenehmen Überraschungen führen: Einer stellt fest, dass er in den bisher eingebrachten Stichen Puur und Nell besitzt, oder ein anderer sieht in seinen noch nicht gespielten Karten die beiden wertvollsten Trumpfkarten. Entsprechende Reaktionen sind jeweils am Jasstisch zu hören.

Und so wird pro Spiel abgerechnet: Wer am meisten Punkte erspielt, erhält 3 Nuller, die übrigen Beteiligten je einen Gewinnstrich. Hat ein Jasser 7 Striche,



Alt Bundesrat Otto Stich spielt am liebsten den Molotow.

ist die Partie zu Ende. Wer am wenigsten Striche unter Berücksichtigung der Nuller aufweist, ist der Verlierer. Es ist von Vorteil, nach jedem Stich zu wissen, was bisher an Karten gelaufen ist. Dadurch wird vermieden, eine Bockkarte zu spielen, die dann punkteträchtige Karten einbringt.

Der Molotow kann auch zu dritt gespielt werden, jeder erhält dann 12 Karten. Je nach Landesgegend gelten andere Bezeichnungen für den Molotow: Inspektionler oder Mittelholzerjass. Da beim Molotow jeder für sich spielt, ist niemand einem Gegner Rechenschaft schuldig, wie zum Beispiel beim Schieber, wo jeder Partner auf eine erfolgreiche Zusammenarbeit hofft. ■

FRAGEN AN GÖPF

A.Pf. in Bern: A/C jassen einen Schieber gegen B/D. A hat geschoben, C bestimmt einen Undenufe. B/D machen einen Kontermatch, A/C haben keinen Stich. Der normale Match ist 257 Punkte, doch B will das Doppelte, 514 Punkte schreiben. Geht das? Göpf: Der Kontermatch ergibt keine Verdopplung der Punkte. B/D können für sich «nur» 257 Punkte notieren.

J.C. in Basel: Beim Schmaus kann gewiesen werden. Ich habe Dreiblatt vom Schaufel-Buben. Beim nächsten Aufnehmen bekomme ich den Schaufel-Achter. Kann ich nun 50 vom Buben weisen? Göpf: Das sind tatsächlich 50 Weispunkte. Nicht mehr möglich wären vorerst Dreiblatt vom Schaufel-Zehner, denn in der gleichen Größe darf nicht abwärts gewiesen werden. Nach Dreiblatt vom Buben gibt es kein Dreiblatt vom Zehner. Nehmen Sie zufällig noch die Schaufel-Dame auf, wären Dreiblatt von der Dame, 50 von der Dame und 100 von der Dame (Dame bis Achter) möglich. Das Weisen beim Schmaus bringt sehr oft viele Schreibpunkte.

E.F. in Dachsen: Ich bin am Trumpfmachen und wähle Undenufe mit fünf Karten (Sechser bis Banner). Ein Gegner hat vier Bauern. Welcher Weis ist gültig? Göpf: Fünf Karten ergeben 100 vom Sechser. Vier Puuren jedoch bringen 200 Weispunkte. Deshalb sind 200 immer besser als «nur» 100. Pech für Sie, und Glück für den «lieben» Gegner.

Richten Sie Ihre Fragen bitte an folgende Anschrift: Zeitlupe, Jassen mit Göpf, Postfach 642, 8027 Zürich.