

Zeitschrift: Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung

Herausgeber: Pro Senectute Schweiz

Band: 79 (2001)

Heft: 10

Artikel: Jassen mit Göpf : der Meistbietende ist König

Autor: Egg, Göpf

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-725503>

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: 23.02.2026

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

Der Meistbietende ist König

Der Bieter oder Steiger wird in unserem Land häufig gespielt.

Wer am meisten bietet, darf als König eine besondere Rolle spielen. Die Bauernpartei ist die Gegnerin des Königs.



Bieten und überbieten. Wer ist König, wer ist Bauer?

VON GÖPF EGG

Der Bieter zu dritt wird bei uns sehr oft gespielt. Das Ziel einer Partie wird durch das Bieten oder Steigern festgestellt: Wer nach Erhalt der Karten am meisten bietet, ist der Alleinspieler gegen zwei Gegner. Der Meistbietende wird König genannt, seine Gegner bilden die Bauernpartei.

Der beliebige Spielgeber teilt jeder Jasserin oder jedem Jasser je 5 Karten aus, legt 3 Karten offen und 3 weitere Karten verdeckt in die Mitte des Tisches und gibt anschliessend jedem Spieler weitere 5 Karten. Vom zweiten Spiel an erhält jeder Spieler 12 Karten.

Vorhand steigert, falls er das Spiel übernehmen will, und zwar bei mindestens 600 Punkten. Der Nächstfolgende überbietet beliebig, aber nie weniger als mit 10 Punkten. Der Meistbietende wird König. Wer sich am Bieten nicht beteiligen will, sagt «fort». Erfolgt kein Angebot,

wird das Spiel neu verteilt. Das Ziel für eine Partie liegt erfahrungsgemäss bei etwa 680 bis 720 Punkten.

Der Meistbietende erhält die 6 in der Tischmitte liegenden Karten und hat nach der Einsichtnahme 6 beliebige Karten abzulegen. Der König hofft, dass die 3 verdeckten Karten eine günstige Ergänzung zu den bereits erhaltenen Karten sein werden. Der König bestimmt zum ersten Spiel den Trumpf, einen Obenabe oder einen Undenufe. Die Kartenpunkte werden nach

Spielende bei den beiden Parteien – dem König und der Bauernpartei – notiert, ebenso die gültigen Weise. Der König hofft auf ein Matchspiel, was eine gute Grundlage für den Fortgang der Partie bedeutet.

Das zweite Spiel der Partie wird vom König ausgezettelt, wobei die unterste Karte die Trumpffarbe zeigt. Sie kann nicht geraubt werden. Nachher geht das Spielgehen der Reihe nach weiter. Vor jedem Spiel muss der König angefragt werden, ob er mitspielt. Verzichtet der König auf ein

SPRUCH AM JASSTISCH

**«Gäge eus z'verlüüre
isch kei Schand.»**

Spiel, dürfen die Gegner 257 Punkte und zusätzlich die allfälligen Stöckpunkte notieren. Der König muss die von ihm gebotene Zahl erreichen, die Bauernpartei 1000 Zielpunkte. Wer seine Punktzahl zuerst erreicht, hat gewonnen. ■

FRAGEN AN GÖPF

J.S. in Sarnen: Wir vier Frauen haben ein Schieberproblem. Bei uns gilt Eicheln einfach, Schellen/Schilten doppelt, Obenabe/Undenufe dreifach und Rosen fünf-fach. Meine Gegnerin B hat geschoben, deren Partnerin D verlangt Rosen. Sie hat keine Rosenkarte, aber 100 Weispunkte. Kann man einen Trumpf ohne eine einzige Trumpfkarte wählen? Göpf: Es gibt keine Regel, die bestimmt, dass die Trumpf wählende Jasserin mindestens eine Karte der gewählten Farbe besitzen muss. Der Rosentrumpf ist deshalb erlaubt.

J.S. in Ermatingen: Mein Schwiegersohn sagt jeweils «Stöck», wenn er die Stöcke in der Hand hat und die erste Stöckkarte spielt. Das darf man doch nicht, das ist ja ein Spielverrat. Göpf: Die Stöcke werden beim Ausspiel der zweiten Stöckkarte gewiesen und müssen notiert sein, bis der Schreiber zum nächsten Stich seine Karte gibt. Werden die Stöcke zusammen mit einem gültigen Weis im ersten Stich gewiesen (zum Beispiel Dreiblatt vom Trumpf-König mit Stöck), fällt das Weisen der Stöcke beim Spielen dahin.

Bitte richten Sie Ihre Fragen an folgende Adresse: Zeitlupe, Jassen mit Göpf, Postfach 642, 8027 Zürich.