



Sechserjass im Restaurant Krone, Schellenberg

Spielprinzip

Klassisches Spielprinzip:

Den meisten Varianten liegt folgendes Spielprinzip zugrunde: Eine Farbe wird zum Trumpf erklärt, von dieser Farbe gilt der Under (genannt Bauer, Buuer, Puur, Püür, je nach Dialekt) als höchster Trumpf = 20 Punkte, die Neun (genannt Nell, Näll) 14 Punkte. Reihum im Gegenuhrzeigersinn (in Vorarlberg im Uhrzeigersinn) legen die Spieler eine Karte. Ziel ist es, die vier Karten zu gewinnen (stechen), indem man den höchsten Wert der als erstes gespielten Farbe oder einen Trumpf spielt.

Man darf stechen, wenn man die Farbe noch hat, es ist aber nicht zulässig, in einen bereits mit einem Trumpf gestochenen Stich einen kleineren Trumpf zuzugeben, um noch eine hohe Karte der gespielten Farbe zu behalten («untertrumpfen»). Ausgenommen man hat nur noch Trumpfkarten in den Händen.

Man erhält die Punkte der gewonnenen Karten. Punkte kann man auch mit einem (oder mehreren) Wys, Wyys, Weis sammeln. Wyspunkte erhält man, wenn man von einer Farbe drei oder mehr aufeinanderfolgende Karten hat oder vier Karten mit den gleichen Bildern besitzt. Dies ist beim ersten Aufspiel anzusagen und auf Verlangen vorzuweisen.

Zwanzig Punkte erhält man für die Stöcke, d.h., wenn man den König und Ober der Trumpffarbe besitzt.

Beim Obenabe/Bockspiel (höchste Karte sticht, kein Trumpf) zählt der Achter 8 Punkte, bei einem Undenufe/Geissspiel (niedrigste Karte sticht, kein Trumpf) ebenfalls, jedoch zählt dort in der Schweizer-Variante der Sechser 11 Punkte und für ein As erhält man nichts. In der vorarlbergischen Variante bleiben die Kartenwerte unverändert.

Wer den letzten Stich macht, gewinnt 5 zusätzliche Punkte. Insgesamt stehen daher 157 Punkte auf dem Spiel.

Die Jasskarten haben folgende Punktwerte:

Banner/Zehner	10 Punkte
Under/Bube	2 Punkte
Ober/Dame	3 Punkte
König	4 Punkte
As	11 Punkte
Sechser, Siebener, Achter, Neuner	0 Punkte
Neuner als Trumpf – Nell	14 Punkte
Under/Bube als Trumpf – Puur	20 Punkte