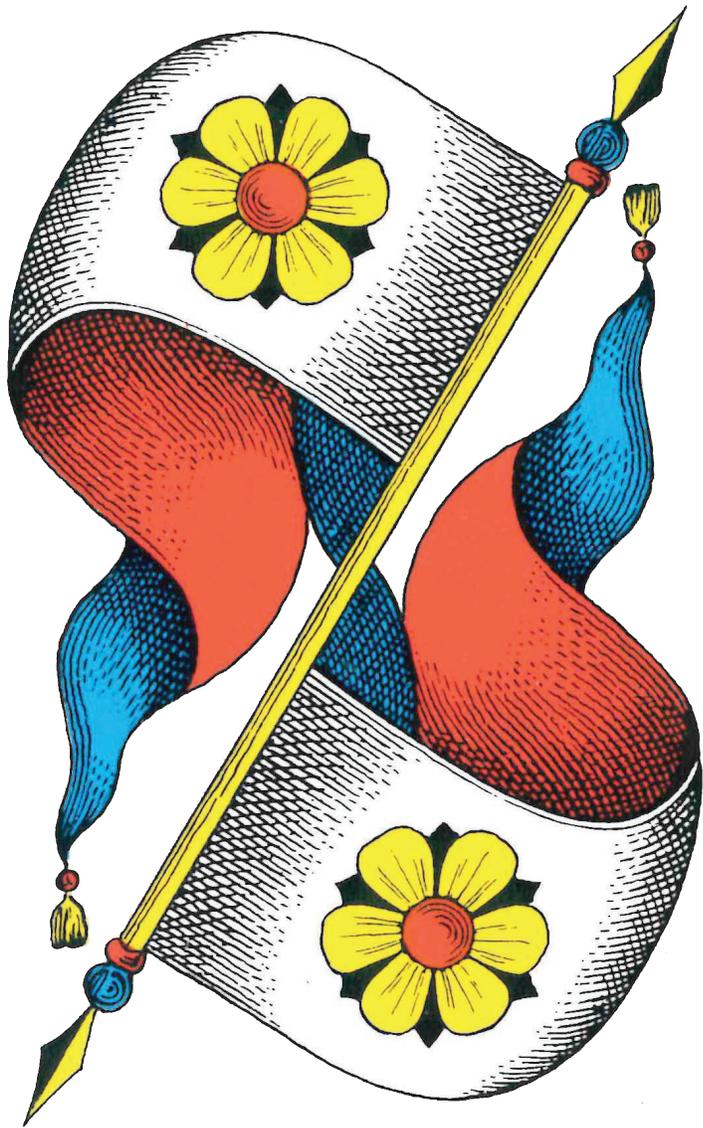


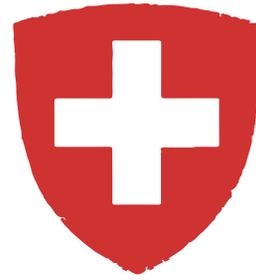
CLUB SUIZO
SANTIAGO



Instructivo de Jass



Autor: Carlos Gundersen A.
Diseño Gráfico: Rubí Del Castillo V.
Club Suizo de Santiago



Jass es un juego de cartas de origen holandés, y en los territorios suizos está tan extendido que se considera una especie de juego nacional, a tal punto que a muchos juegos de cartas se les llama genéricamente Jass. Es un apasionante juego para cuatro jugadores que se parece mucho a tressette. Sin embargo, hay variantes para dos, tres y seis participantes. La baraja consta de 36 cartas: 6, 7, 8, 9, 10, Jack, Dama, Rey y As de cada palo. De acuerdo con las costumbres locales, a menudo se practica con tarjetas de tipo suizo o alemán. Hay una baraja de naipes suizos, llamada Jasskarten, literalmente tarjetas Jass, que incluye sólo 36 necesarios para el juego. A los efectos del juego, la elección del mazo no hace ninguna diferencia.

Es un juego muy antiguo, los primeros testimonios escritos se remontan a finales del siglo XVIII. Jass fue inicialmente el nombre del Trumpf más alto del juego, el Jack. De este juego se derivan muchas variaciones que con el tiempo se han extendido por todo el mundo. Los más famosos son el Belot francés, el klaverjassen holandés y el Pinochle estadounidense.



JUEGO DE NAIPES JASS EN EL CLUB SUIZO DE SANTIAGO

Este juego de naipes utiliza una baraja de 36 cartas, desde el Seis hasta el As, se han eliminado las cartas menores, es decir desde el Cinco al Dos.

Se distribuyen las 36 cartas entre los jugadores (4), repartiendo en grupos de a tres en orden contrario a los punteros del reloj, por lo que se reparte de derecha a izquierda. Cada jugador debe quedar con nueve (9) cartas y contarlas, luego no podrá justificarse si le faltasen cartas.

En la primera jugada le corresponde a la persona (Vorhand) que tenga en su mano la carta 10 de Carot (10 Eggä) decidir la alternativa de cómo jugar ese juego, es decir, elegir la pinta de Triunfo u otra de las alternativas que tiene. Posteriormente le corresponde a la persona que sigue al repartidor de cartas ser el **Vorhand** o elector del triunfo.

En ocasiones el 10 de Eggä puede ser reemplazado por el siete (7) de la misma pinta para seleccionar el triunfo, en todo caso ello puede ser acordado antes del inicio del juego.

Durante los campeonatos suele sortearse quién elegirá el triunfo (Vorhand), para ello cada jugador sacará una carta al azar y aquel que obtenga la carta de menor valor será quien hará triunfo y el que obtenga la carta mayor deberá repartir el naipe.

Antes de repartir las cartas: El jugador que se encuentre a la izquierda del repartidor (**Hinterhand**) deberá alzar el mazo de naipes y durante los campeonatos, **NO** se acepta golpear el naipe en lugar de alzar (cortar).



OPCIONES DE TRIUNFOS

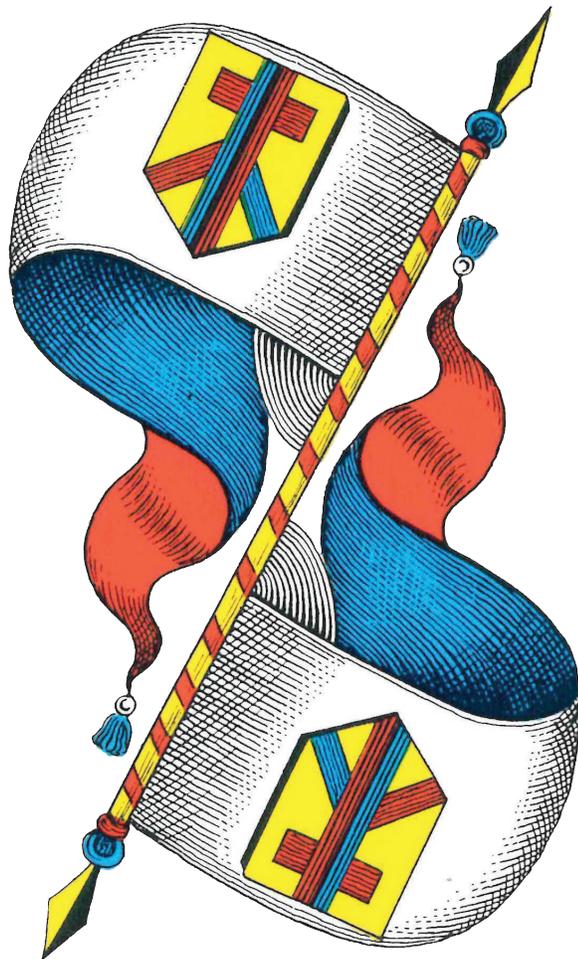
El jugador que ha de iniciar el juego (**Vorhand**) puede elegir entre una de las siguientes opciones para jugar:

CON TRIUNFO (TRUMPF) Tiene la oportunidad de seleccionar una de las cuatro pintas que componen el naipe para utilizarla como Triunfo (comodín).

OBENABE (DE ARRIBA HACIA ABAJO) En esta forma de jugar no hay triunfos y la importancia de las cartas será de acuerdo a su rango, donde el **AS** es la carta mayor y el Seis es la menor.

UNDENUFE (DE ABAJO HACIA ARRIBA) Ahora también se jugará en el esquema de sin triunfo, pero en esta modalidad de juego, la carta de mayor importancia y valor será el **Seis** y de ahí hasta el As.

GSCHOBÄ (SCHIEBEN, PASO) Cuando el jugador (Vorhand) que ha de definir el triunfo considera que no tiene buenas cartas para elegir una de las opciones ya mencionadas, tiene la posibilidad de pasar esta responsabilidad a su compañero de juego y será este quien seleccione el triunfo para ese juego. Ahora sí que este jugador **NO** tiene la posibilidad de devolver la mano o decisión a su compañero y se encuentra obligado a definir una forma de jugar.



NOMENCLATURA DE LAS CARTAS



Piquet
Schuflä



Trébol
Chrüz



Corazón
Härz



Carot
Eggè

VALORES DE LAS CARTAS

CARTA	NORMAL	TRUMPF	OBENABE	UNDENUFE
AS AS	11	11	11	0
REY KÖNIG	4	4	4	4
DAMA DAME	3	3	3	3
JOTA PUUR	2	2 20 Triunfo	2	2
DIEZ ZEHNER	10	10	10	10
NUEVE/NEUNER NÄLL	0	0 otra pinta 14 Triunfo	0	0
OCHO ACHTER	0	0	8	8
SIETE SIEBNER	0	0	0	0
SEIS SECHSER	0	0	0	11

El total de puntos en juego suma 152 puntos a los cuales se le suman 5 puntos que corresponden al valor de la última baza, con lo que se totalizan los **157** puntos a disputar.

En el modo habitual que se juega en el Club Suizo de Santiago, cuando se selecciona una pinta de **color negro** (Piquet o Trébol) los valores han de **uplicarse**, cosa que no ocurre si es que ha definido como triunfo una pinta de color rojo.

Al elegir la modalidad de juego **Obenabe** (Arriba hacia abajo), el puntaje se multiplica por tres (3).

Ahora si se selecciona para jugar **Undenufe** (Abajo para arriba), el puntaje se ha de cuadruplicar (4 veces).

NOTA

Este esquema de valoración no se aplica al jugar en campeonatos u otra modalidad de juego, para ese caso se usan los valores normales de las carta y a ello se llama jugar con puntaje SIMPLE .

PUNTAJES ADICIONALES



STÖCK: Al haber seleccionado jugar con una pinta como triunfo y poseer en su mano el Rey y la Reina de la pinta de triunfo, recibirá 20 puntos adicionales. Esto se denomina Stöck y así deberá notificarlo al resto de los jugadores, pero se debe tener presente, que esta declaración **SÓLO** puede hacerse al jugar la segunda carta del Stöck. Lo cual es obligatorio, a menos que haya debido mostrarlas por otra circunstancia, como ha podido ser al anunciar un Wiis.

WIIS: Por Wiis se denominan aquellas combinaciones de cartas que le dan puntajes adicionales a la pareja de jugadores que lo tiene y así lo ha declarado, las posibilidades de Wiis y los puntajes que se le asignan en cada caso se especifican a continuación:



CUATRO CARTAS (VIÄRBLATT) Si en una mano se tienen cuatro cartas de un mismo valor esto le otorga un puntaje adicional de 100 puntos. El jugador que posee este wiis lo debe anunciar al poner en juego su primera carta en su turno correspondiente.

En caso que estas cuatro cartas sean las Jotas (**4 Puurä**) el valor es de **200 puntos** y si se trata de los cuatro nueves (**4 Nälls**) el valor asignado es de **150 puntos**.



DREI BLATT (3 CARTAS) En esta forma se anuncia Tres cartas secuenciales de la misma pinta que forman una escala, este Wiis tiene un puntaje adicional de **20 puntos**.



VIÄRBLATT (4 CARTAS) Si la escala cuenta con cuatro cartas secuenciales y como ya se ha dicho, de la misma pinta, el valor adicional es de **50 puntos**.



FÜNF BLATT (5 CARTAS) Cuando la escala está compuesta por 5 cartas, entonces la bonificación es de **100 puntos**.

También puede ocurrir (rara vez) tener escalas de una mayor cantidad de cartas, en estos casos los puntajes van ascendiendo de 50 en 50 puntos sobre una base de **100 puntos**.

NOTAS:

1.- Si los jugadores contrarios poseen un **Wiis** de igual naturaleza, los puntos serán asignados a aquella pareja que posea la carta de mayor nivel y si su compañero posee un Wiis similar, aunque sea de cartas menores (siempre que lo haya anunciado) también sumará el puntaje adicional.

2.- De jugarse bajo la modalidad de **Undenufe** y se haya producido la misma situación de empate, el Wiis de escala que se inicie con la carta mas baja será la que se llevará el puntaje adicional.

3.- Cuando los Wiis de las dos parejas opuestas posean en pintas distintas una escala con cartas de igual valor, el valor adicional se le asignará a aquel jugador que lo haya declarado en primer lugar, siempre dentro de su turno de juego. Es decir primero en la secuencia del juego.

4.- En igual forma cuando las escalas de los contendientes sean iguales, pero una de ellas posee el **Puur** y se esté jugando bajo el esquema de Trumpf, este puntaje lo ganará el poseedor del Puur.

5.- En campeonatos o en la modalidad del juego **Differenzler**, los Wiis no son aceptados y en consecuencia no han de ser anunciados ya que no aportan puntajes adicionales.

6.- El jugador poseedor de un Wiis debe anunciarlo al momento de jugar su primera carta en su turno. Si el jugador que le sigue ya ha jugado su carta también en su turno, después que su antecesor ya haya jugado, el jugador anterior ya **NO** puede anunciarlo y por lo tanto no tiene validez.

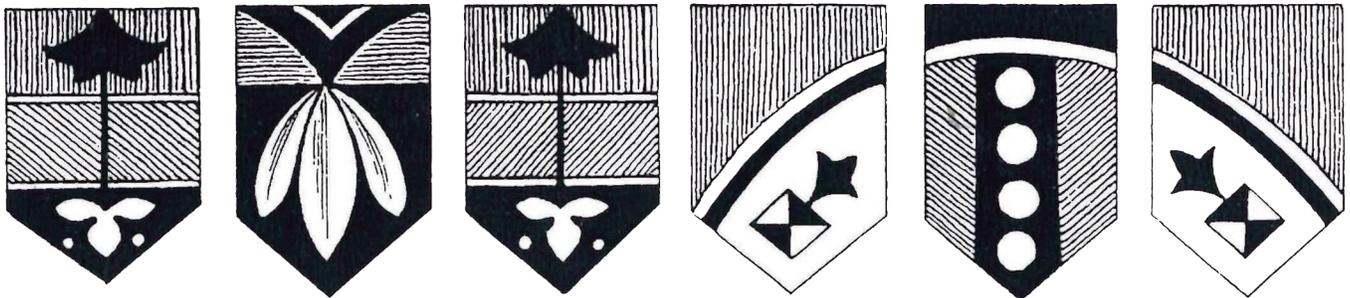
7.- El **Wiis de Stöck** Si es válido al jugar en campeonatos y en consecuencia debe ser anunciado en la forma que se explicó, es decir al jugar la segunda carta del Stöck.

8.- El anunciar el **Stöck** en la segunda carta se justifica para así no dar a conocer parte de su juego a los demás jugadores.

MATSCH

Cuando una de las parejas de jugadores logra hacer las nueve bazas (Stich) de un juego, esto se denomina **Matsch** y por ello recibe 100 puntos como premio, si es la pareja contraria al Vorhand, entonces se le llama **Contra-Matsch** y también tiene derecho a los 100 puntos.

Uno de los puntos importantes a tener como objetivo del juego es “Jugar a Matsch”, muchas veces tomando riesgos para llegar a completar el Matsch. Por el contrario la misión de los contrarios, principalmente es intentar evitar que le hagan un Matsch.



EL JUEGO

El juego de Jass consiste en obtener la mayor cantidad de puntos en cada baza (**Stich**) para poder lograr el triunfo final de alcanzar los 2.500.- puntos. Pero en campeonatos, al jugar sólo ocho (8) juegos por ronda el objetivo es lograr la mayor cantidad de puntos en cada juego y el puntaje final será la suma de los puntajes parciales más los Stöckes que se hayan obtenido.

Las parejas son asignadas al azar al comienzo del juego, una forma es sacar cartas y aquellos jugadores que obtienen cartas mayores se emparejan en contra de aquellos que tuvieron las cartas menores. En los campeonatos se sortean en base a fichas numeradas que le asignan la mesa en la cual han de jugar y su pareja, ahora las fichas pares hacen pareja en contra de las impares.

En campeonatos lo usual es jugar ocho (8) juegos (Stich) por ronda y por noche de campeonato se hacen cuatro (4) rondas. Todos los juegos se juegan con puntaje simple.

Dará el inicio del juego el Vorhand, al que le ha correspondido elegir el triunfo, pero debe considerarse que de tratarse de un **Schieben** ese jugador que definió el triunfo **NO** puede partir jugando.

En campeonatos **NO** se permite que el jugador que hace pareja con el Vorhand levante y vea sus cartas antes que éste haya definido el triunfo, a menos que le haya hecho Gschobä.

Iniciada una baza (mano, stich), cada jugador debe seguir la pinta jugada, no siendo obligación ir subiendo el valor de las cartas, puede votar una carta de importancia menor a las cartas anteriores. También si le interesa, puede llevarse la baza mediante la utilización de un triunfo (Trumpf, Comodín) aún teniendo cartas de la pinta solicitada. De todas maneras y si no ha triunfado y posee cartas de la pinta requerida, es obligación dar una carta de ese color.

No es permitido, tanto si tiene cartas de la pinta seleccionada como si no las tiene, jugar un triunfo de una importancia menor a la de aquel jugador que haya triunfado esa baza, la excepción sería sólo cuando todas sus cartas restantes son cartas de triunfo.

Cuando no tenga cartas de la pinta que se solicita, **NO es obligación triunfar**, por lo que puede deshacerse de alguna carta que estime perdedora o alguna que le sume puntos a

su compañero, si esa baza puede ser tomada por él. A este modo de eliminación de cartas tanto perdedoras como de valor, se le denomina **Descarte**.

Si la carta jugada al iniciar la baza es un triunfo (destriunfe) es obligatorio jugar cartas de esa pinta, excepto si se posee el Puur o Jota de Triunfo, si es así, **NO** tiene la obligación de hacerlo y lo podrá utilizar cuando lo estime conveniente.

La baza se la llevará aquel jugador que haya tirado el triunfo mayor o la carta mayor en Obenabe y menor en caso de Undenufe.

El jugador que haya ganado la baza (stich), es la persona que ha de iniciar la nueva mano del juego.

Los puntos obtenidos por un Wiis, se anotan al momento de haber obtenido esos puntos adicionales, si no lo hace en esa ocasión y se recuerda de ello al finalizar el juego, ya **NO** podrá anotarlos, así se evitan las suspicacias de una doble anotación.

Si la pareja del jugador que debe iniciar una mano del juego, por error muestra o tira una carta, el jugador que lo inicia **NO PUEDE** salir con esa pinta. Esto también es aplicable en el caso de Gschobä, en este caso es el Vorhand quien debe jugar la carta para la primera baza.

Terminada una ronda de juegos, la persona (**Vorhand**) que le correspondió hacer triunfo reparte las cartas, siendo ahora aquella que le sigue el nuevo Vorhand. La persona que antecede al repartidor de cartas (**Hinterhand**) debe alzar el naipe antes de ser repartida las cartas.

Cuando se haya cumplido la meta de los 2.500 puntos y se desea seguir con otro juego de Jass, una de la personas de la pareja ganadora debe repartir las cartas y la persona a la derecha del repartidor será el Vorhand, que define el triunfo.



NOTAS:

Está terminantemente **PROHIBIDO** hacer indicaciones durante el juego, como por ejemplo al jugar la última carta de una pinta hacerlo presente diciendo **BOCK**, o si se tiene sólo una carta en la pinta jugada decir **BLUT**, o el comentario **VOY ARRIBA** o cualquier dicho que pueda orientar a su compañero en como jugar.

Tampoco es aceptado el ir contando los triunfos o número de cartas en voz alta de aquellas que ya se han jugado, así como efectuar consultas al respecto sobre todo preguntando por cuál es el Triunfo.

Salvo en la primera baza (**Stich**) se puede ver o pedir ver las cartas jugadas; una vez que se ha dado vuelta, no es permitido ver las cartas de las otras bazas una vez que ya se han jugado.

ANOTACIÓN DE LOS PUNTOS

Normalmente se utiliza una pequeña pizarra que se divide horizontalmente en el medio, con el objeto que cada pareja de jugadores anote los puntos obtenidos en cada juego mediante trazos pequeños. En campeonatos lo normal es que se le entregue una hoja de anotaciones por noche a cada jugador.

Las partes superiores de cada división se utilizan para anotar los valores de las centenas y ello se hace trazando una línea vertical por cada 100 puntos obtenidos. Al completar 500 puntos ese trazo se hace en forma diagonal cruzando sobre las cuatro (4) líneas de 100 puntos, así se facilita la visualización y conteo del valor cada 500 puntos.

De obtener 500 puntos en un juego se utiliza un signo de aprobación "**V**" y si se trata de 1.000. puntos lo normal sería escribir una letra "**X**".

La zona central de la división es utilizada para anotar mediante una línea diagonal la puntuación de 50 puntos, que al ir completando valores de centenas, se va cruzando con otra diagonal en sentido inverso completando la **X**.

La parte inferior está destinada para anotar con líneas verticales los valores correspondientes a los 20 puntos, al igual que con las centenas se cruzarán con una línea diagonal al cumplirse los 100 puntos.

Valores inferiores (positivos o negativos) se escriben al costado de la tablilla, los que al completar o aproximarse a los 20 puntos deben ser trasladados a la parte inferior de la pizarra, procediendo a borrar o tachar los puntos utilizados.

Al aproximarse al final del juego de completar los 2.500 puntos las parejas pueden informarlo a los otros jugadores y si durante ese juego alguna de las parejas cree ya haber obtenido los 2.500 puntos, puede declararlo (**Estamos afuera**). En este caso todas las bazas que pueda obtener posteriormente quedan separadas y no se podrán contabilizar a su favor, de manera que si con las bazas previas no se alcanza el puntaje final, el juego es ganado por sus oponentes.

Cuando son dos las parejas que han declarado **Estamos afuera** y ambas han cumplido los 2.500 puntos, el ganador es aquella pareja que lo ha dicho primero.

Stöck; Wiis, Stich: Cuando el juego está finalizando y ambas parejas están próximas a cumplir con los 2.500 puntos, la pareja que posea el Stöck y con esos puntos le alcanzan para terminar, tiene prioridad sobre la pareja que con los Wiis o bazas complete los 2.500 puntos del juego; en el caso que no hay Stöck, entonces la pareja de jugadores que posea un Wiis y con ello completa el total de puntos será la ganadora, aunque la otra pareja haya obtenido una mayor cantidad de puntos por las bazas ganadas.

Si durante el juego se detecta que alguno de los jugadores, teniendo una carta de la pinta solicitada no la haya jugado y no haya jugado una carta de triunfo en esa baza, se procede a revisar cada baza y a contar desde esa mano en que se debió haber jugado la carta, todos los puntos en juego desde esa baza serán para la otra pareja.

Si al terminar un juego a alguno de los jugadores le falta una o más cartas para cerrar la baza final. El total de puntos de los 157 en juego, podrá ser asignado a la pareja de sus contrincantes, en todo caso esta solución queda en manos de sus **contrincantes**, ya que también el juego puede ser anulado y de ahí la importancia de contar sus cartas al inicio de cada juego.

SUGERENCIAS (TIPS)

La importancia de seleccionar un buen triunfo es innegable para la obtención de un buen resultado, pero como en todo juego de azar, la suerte juega un importantísimo factor en el resultado, pese a ello un buen jugador puede aumentar sus posibilidades de ganar y en ocasiones revertir la suerte.

El incrementar las posibilidades de triunfar en el juego puede ser gracias a su estrategia en la selección del triunfo, a la memorización de las cartas jugadas y a su forma de descartar, de ahí que es conveniente tener en cuenta alguna de las sugerencias que se hacen al jugar las cartas.

Un buen jugador también es aquel que sabe que no está jugando solo, que tiene un compañero que le colaborará en el juego y que puede tener una mano mejor que la de él para la elección del triunfo. También debe orientarlo con su forma de jugar y advertir las señales que se permiten en el juego al proceder con el descarte.

ELECCION DEL TRIUNFO COMO VORHAND

PRIMERA MANO

TRUMPF (TRIUNFO) Al seleccionar una pinta a utilizar como triunfo es conveniente contar con al menos tres (3) cartas ganadoras en ese triunfo, por lo tanto de ahí nace la importancia de poseer el Puur y/o el Näll.

OBENABE y UNDENUFE (De Arriba hacia abajo o de Abajo hacia arriba):

Para optar por alguna de estas alternativas, la sugerencia es tener como mínimo cuatro (4) cartas que sean de seguro ganadoras, y/o en su defecto tener las cuatro pintas protegidas en ese esquema de juego y esto se logra cuando con sus cartas tiene la posibilidad de tomar la mano después de haberla perdido.

COLOR: Recuerde que en los juegos fuera de campeonato del Jass tradicional, las pintas de colores negros, Piquet o Trébol (Schuflä o Chrüz) duplican sus puntajes en relación a las pintas de color rojo, por lo que frente a dos alternativas similares es más conveniente escoger una pinta en color negro.

PUNTOS: Las alternativas de Obenabe y Undenufe triplican y cuadruplican sus puntos obtenidos entonces a veces es conveniente arriesgar algo para obtener mejores resultados.

SCHIEBEN: Cuando no se tiene una buena mano es recomendable entregar la responsabilidad de elegir el triunfo a su compañero mediante un GSCHOBÄ, pero tenga presente que para ello usted debiera contar con cartas en todas la pintas.

Igualmente sería conveniente poseer al menos una de las cartas más altas o bajas (As o Seis) en caso que su compañero decida hacer Obenabe o Undenufe.

ELECCIÓN DEL TRIUNFO AL SER PASADO (SCHIEBEN)

SEGUNDA MANO

TRIUNFO: Ahora las exigencias disminuyen, pero al decidir el triunfo en esta situación puede suponer que su compañero lo podrá ayudar con alguna carta importante del triunfo. En todo caso siempre es importante contar con el Puur o el Näll y éste último acompañado de al menos otras dos cartas.

Si no es así puede optar por otra pinta en la que ojalá posea cuatro o mas cartas, aunque ellas no sean tan importantes.

OBENABE-UNDENUFE: Para elegir una de estas opciones al mínimo debiera tener tres (3) cartas seguras de que sean ganadoras, ya que puede suceder que alguna de las pintas en que usted no tiene respaldo, su compañero puede que lo tenga.

CÓMO JUGAR:

La obtención de la victoria en un juego se consigue en gran parte por la suerte que se tenga en las cartas que se reciben, pero también por la forma de jugar, tener en mente la cantidad de cartas jugadas, informar a su compañero de su juego y tomar nota sobre los indicios que él le pueda mostrar, puede significar una ventaja y revertir a veces esa suerte.

En este juego nadie es adivino como para conocer las cartas que tienen los otros jugadores, es un verdadero azar, pero sí, hay pautas que le pueden orientar a como sacar mayor provecho a su juego.



DESTRIUNFAR

Es muy recomendable que al iniciar el juego, aquellos jugadores que han seleccionado el triunfo procedan a **Destriunfar**, es decir, hacer que sus contrincantes queden sin triunfos que posteriormente le puedan quitar las catas ganadoras a usted o a su compañero. Para esto lo usual es partir con el triunfo de mayor nivel y seguir de esa manera hasta que haya eliminado los triunfos de manos de sus contendores.

En ocasiones y al percatarse que sólo resta un triunfo, fuera de los que pueda tener en su mano, puede optar por no sacar ese triunfo, ya sea porque puede ser su compañero el que lo posee o porque su triunfo es inferior a aquel que esté afuera, de esta manera puede ser su compañero quien triunfe una carta perdedora o usted sin haberlo perdido, ganar una baza que le reporte puntos.

Al poseer una mano bastante fuerte, con Ases y Reyes, y para no correr el riesgo de perderlos, si, se sugiere sacar la totalidad de triunfos en manos de sus oponentes. Esto también conlleva un riesgo, ya que si no hay más triunfos y son sus oponentes quienes tienen una mano poderosa puede perder el resto de sus bazas.

Al haber hecho **Gschobä** y sólo se posee el Puur en la pinta que su compañero ha hecho triunfo, **algunas** personas recomiendan no partir con ese Puur y para hacérselo saber a su compañero emplea para partir una carta muy baja como puede ser un Seis.

Por el contrario, si es el oponente quien tiene el **Puur**, lo normal es que lo conserve para llevarse una mano con bastantes puntos (ojalá cercano a los 20 puntos) y no descartarlo en las primeras bazas, ya que **no es obligatorio** jugarlo en un destriunfe, también esperar hasta la última baza, la que normalmente puede tener una cantidad mayor de puntos, puede ser conveniente, por otra parte al poseer cartas ganadoras también le conviene destriunfar a la pareja de sus oponentes que han hecho triunfo, aunque después no tenga más triunfos.

También y al no tener triunfos y los restantes pueden estar en mano de los oponentes, una forma de hacer que ellos los gasten es tentarlos mediante el juego de una carta que otorgue importantes puntos (ases o dieces), con esto puede obtener ganancias posteriores con otras cartas ganadoras que posea o que crea que tiene su compañero.

Por lo mismo y teniendo en su poder alguna pinta larga en algún color con cartas ganadoras que le permitan tomar la mano, intente tentar al contrario con una carta grande, incluso jugando un As en su pinta larga, para que la otra persona gaste su triunfo, luego podrá sacar provecho con la pinta larga que tiene en la mano. No sienta perder puntos en un Stich, si con eso puede posteriormente recuperarlos con las bazas ganadas.

OBENABE - UNDENUFE:

Cuando se ha optado por esta modalidad de juego, se sugiere iniciar la partida con la carta de mayor valor que posee en su pinta más larga, ya sea el As o el Seis según sea el caso.

Si en aquella pinta de mayor poder, que le indujo a decidir este tipo de triunfo, usted no posee la carta más importante y siempre que esté seguro de poder recuperar la mano con alguna carta de otra pinta, lo conveniente sería partir con ese color de manera que sus oponentes deban sacrificar su carta ganadora. Una vez logrado esto podrá sacarle provecho a su mano fuerte al recuperar la mano.

Si este ha sido el caso y es usted quien posee la carta más baja, debiera darle esa carta, a no ser que tenga cartas en la misma pinta como para poder cortar otra jugada y devolver la mano a su pareja.

También algunos jugadores tienen la modalidad de jugar su pinta mas débil, incluso Blutt, para engañar a sus contrarios y si usted es uno de los oponentes tenga cuidado al dejar de tomar la mano, por otra parte y siendo oponente.

Por otro lado al tener más de una carta acompañada de la ganadora en la pinta, que se supone larga del jugador que inició el juego, a veces es conveniente conservarla para evitar que el oponente logre su objetivo de ganar todas sus bazas con la pinta fuerte.

Al ser la elección de esta modalidad de juego por parte de su compañero debido a un **Gschobä**, lo lógico es partir primero con sus cartas ganadoras para después entregarle la mano a él. Esto puede permitir que su compañero de tener un buen Wlis lo declare lo que puede orientarlo en cómo debe jugar.

Si no tiene alguna carta ganadora para partir, puede hacerlo con una carta en la cual usted tenga defensa, es decir pueda recuperar la mano, de no ser así es muy posible que en aquella pinta más débil (corta) que usted tenga en la mano, sea allí donde se encuentra la fortaleza de su compañero y por lo tanto por ese lado es posible partir.

DESCARTE:

Los jugadores no son magos que puedan adivinar las cartas que tiene cada jugador, menos nuestro compañero, ya que las cartas son repartidas por azar, en consecuencia las cartas deben jugarse con cierta lógica y optimismo y la tarea de descubrir con qué juego cuenta su compañero y sus oponentes es una ventaja del jugador. El equipo que hace el triunfo es siempre quien tiene los mayores privilegios ya que puede determinar la manera en que se manejará el juego.

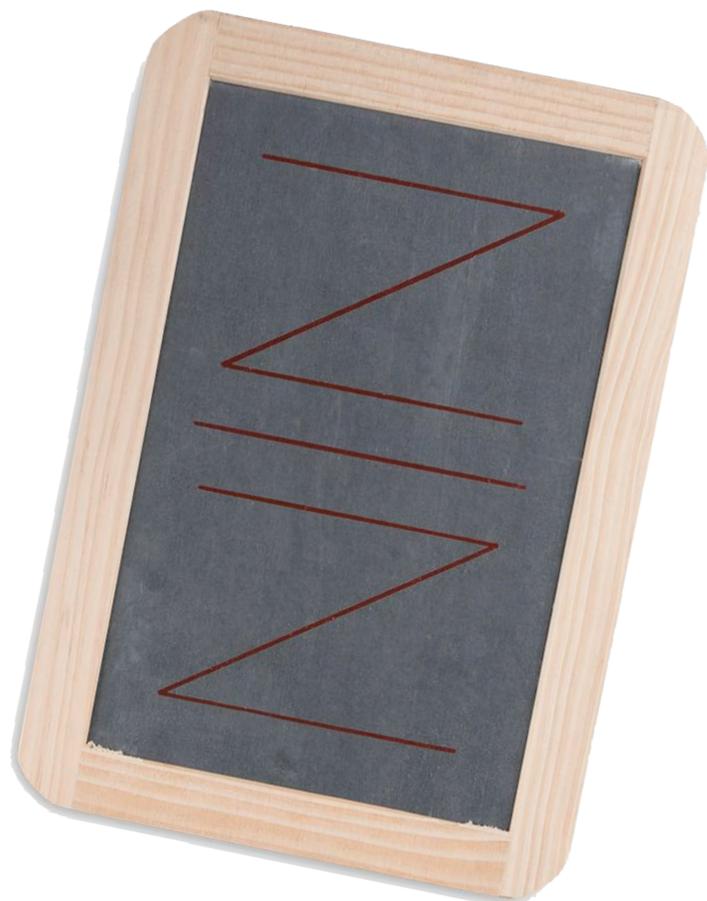
Es práctica común que cuando un jugador no posee la pinta que se está jugando proceda a efectuar el **Descarte** de alguna carta que pueda **orientar** a su compañero sobre cuál es su mano fuerte, por ello lo normal es que para indicar la pinta que desee que su compañero puede entregarle la mano es descartando una carta de la **pinta contraria** a aquella en que posee cartas ganadoras, es decir si desea que le devuelvan una carta de Trébol, ha de jugar una carta de Piquet y si desea que le jueguen una carta de Corazón, ha de jugar una carta de Eggä.

Si es su compañero quien va ganado una mano y cree que no la va a perder puede hacer el descarte de una carta perdedora pero que le otorgue puntos a la baza, por ello la sugerencia sería de descartar un Diez (o un Ocho en caso de Obenabe o Undenufe), con lo que podría aumentar la cantidad de puntos al final del juego.

Al tener As, Rey y otra tercera carta grande y vayan disminuyendo las bazas del juego, también puede descartar el As, con eso le indica a su compañero que posee el Rey, para el caso de Undenufe y en similares circunstancias puede darle un Seis.

Cuando no tiene la posibilidad de efectuar el descarte con pintas orientadoras, es preferible eliminar aquellas cartas y pintas en las cuales no tiene posibilidades de ganar o incluso salvar puntos, la idea de esta manera de descarte es afirmar aquellas pintas con las cuales usted puede complicar el juego de sus oponentes evitando que sigan tomando bazas y así disminuir las posibilidades de perder el juego. También esta forma de descarte le permite proteger sus cartas que puedan ser ganadoras, en todo caso la idea es no darle puntos a sus oponentes, pero de ser necesario no dude en hacerlo.

El marcar con la manera de descartar aquellas pintas en las cuales no tiene defensa o posibilidades de tomar la mano, le está indicando a su compañero que no debiera jugar esa pinta de la cual se descartó y también usted no puede jugar aquellas cartas que sean perdedoras en las pintas en las cuales su compañero las eliminó. Lo lógico primero jugar sus cartas ganadoras y al terminar con ellas, sería jugar una pinta nueva de la cual tenga mayor cantidad de cartas, aún cuando no se tengan cartas ganadoras en ese color.



ALTERNATIVAS DE JUEGOS DE JASS

BIETER (3 JUGADORES)

Esta forma de jugar es útil cuando solamente se tienen tres jugadores que tienen los deseos e intención de jugar.

El juego acepta la asignación de todos los puntajes adicionales, Wiis, Stöck y las 4-cartas.

La puntuación difiere en que todas las posibles alternativas de triunfo se valorizan como simple, no existen los puntajes duplicados, triplicado o más, pero la forma en que se juegan las distintas rondas del juego son iguales a las ya mencionadas.

Este juego considera un remate de puntos al inicio del juego y el jugador que oferte hacer la mayor cantidad de puntos se lleva el remate. Este jugador lo hará en forma individual frente a los otros dos jugadores que lo harán en forma de compañeros.

El jugador que haya rematado el juego debiera juntar los puntos comprometidos, en cambio la pareja de jugadores que serán sus oponentes han de llegar a los 1.000 puntos.

Al igual que en el juego de Jass tradicional, la baraja consta de 36 cartas, también se reparte de derecha a izquierda, pero ahora como diferencia se tiene que sólo en una oportunidad el Vorhand que jugará la primera vuelta tiene la posibilidad de escoger el triunfo.

Cualquiera de los jugadores puede repartir las cartas para el primer juego, no existe el sorteo para efectuar esta operación. Para las rondas siguientes se sigue el orden tradicional del repartidor de cartas.

El que reparte para el primer juego lo ha de hacer distribuyendo en grupos de a tres nueve cartas por cada jugador y dejando en el centro tres cartas descubiertas y tres cartas tapadas.

Ahora vendrá una especie de remate de puntos, en los cuales y en el orden siguiente al del jugador que ha repartido las cartas, cada jugador debe evaluar su mano, considerando las tres cartas centrales que se encuentran a la vista y suponiendo la ayuda que le puedan otorgar las cartas que se encuentran ocultas estimará cuantos puntos puede obtener en esa vuelta y lo que pueda hacer hasta el fin del juego y hará su oferta para el remate.

También tiene que tener presente que en las siguientes rondas el triunfo es obtenido al azar, no teniendo posibilidades de volver a elegirlo.

La puntuación mínima para iniciar un remate es de **500 puntos** y si no hay oferentes para ese mínimo, debido a que todos los jugadores han dicho **PASO**, se han de repartir nuevamente las cartas.

Cada jugador que participe en el remate ha de subir la proposición del jugador que haya ofertado anteriormente con una oferta igual o superior en diez puntos.

Un jugador también y sólo en la primera ronda del remate tiene la opción de postergar su oferta hasta que nuevamente le llegue su turno, una vez que ha dicho paso ya no tiene posibilidades de aumentar el remate.

Efectuado el remate, el jugador que ha ganado el remate ha de recoger las cartas que estuvieron descubiertas y ocultas en el centro para organizar su mano, hecho esto debe eliminar seis cartas de su mano antes de iniciar el juego, estas cartas normalmente son cartas perdedoras o aquellas que le otorguen puntos y/o que deba sacrificar para la obtención de un Wiis. Los puntos que allí deposite se suman a los obtenidos en el juego.

Ahora escoge el triunfo con el que se jugará este juego y que es su gran oportunidad para la obtención de puntos que le ayudará a cumplir con lo propuesto.

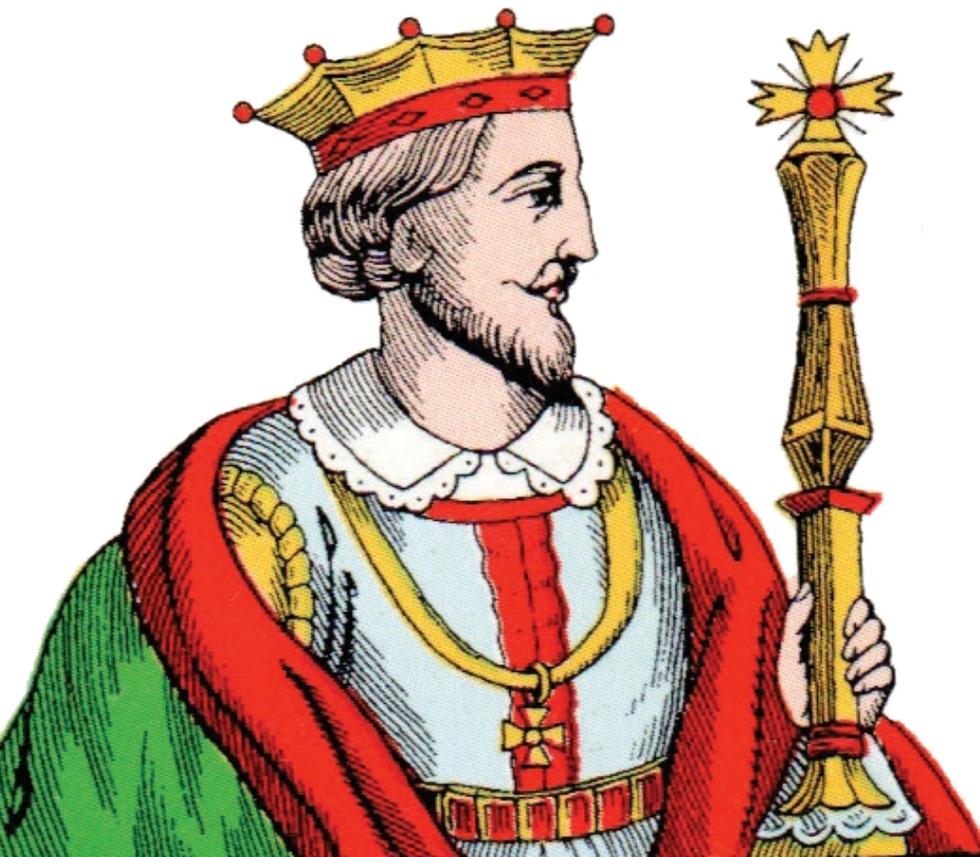
El objetivo a tener en cuenta para el primer juego es la obtención de un Match, ya que en los juegos que le siguen la posibilidad de obtención de altos puntaje es mínima.

En la repartición de cartas siguientes se han de distribuir **12** cartas por jugador, y la última carta del repartidor será la carta que defina el triunfo y esta carta formará parte de su mano.

Si la última carta resulta ser un **As**, se ha de jugar **Obenabe** y por el contrario si la carta es un **Seis**, entonces se jugará **Undenufe**, estas cartas que definen este tipo de triunfo, también podrá ser acordada antes del juego.

Si el jugador que ha rematado el puntaje a cumplir estima que al iniciar un juego no tiene una mano relativamente satisfactoria que le permita impedir que le hagan un Match puede optar por no jugar, ahora sus oponentes ganan los 157 puntos del juego y si es que alguno de sus oponente tiene en su mano el Stöck también puede anotarlo, cosa que no ocurre con los Wiis.

Debido a que la cantidad de cartas en cada mano es mayor a lo habitual (12 cartas) existe una mayor probabilidad de hacer Weis que otorguen muchos puntos adicionales a sus oponentes y este es un punto importante a tener en cuenta a la hora de decidir si el rematador juega o no alguna de las rondas del juego.



DIFFERENZLER

Esta modalidad de juego presenta la característica en que cada jugador lo hace en forma individual, así sus resultados solamente dependerán de, además de su suerte, de su habilidad para jugar y en lo que sus contrarios puedan ayudarlo o perjudicarlo en su juego.

Se conserva la baraja de 36 cartas, la forma de repartirlas es similar a las mencionadas, pero desde el primer juego el triunfo es definido por la última carta del repartidor del naipe.

El juego **Differenzler** no considera la obtención de puntajes adicionales, **no existe** la opción de declarar los Wiis, Stöck ni 4-cartas iguales.

El puntaje en disputa será sólo de **157 puntos**, incluidos los 5 puntos que otorga la última baza.

Es sólo uno de los jugadores quien tiene la responsabilidad de anotar los puntajes, siendo éste quien será el repartidor de la primera mano del juego.

Al jugar cuatro personas se juegan dos rondas, es decir ocho (8) juegos y ahí se definirá quien es el ganador y el orden de los perdedores. No se tiene un puntaje límite a obtener.

Antes de iniciar el juego, es conveniente decidir si en esta modalidad se jugará o no con las alternativas de **Obenabe o Undenufe** y de aprobarlo, deberán decidir qué cartas los han de definir, por ahora no se está utilizando esta opción.

Establecido el triunfo que ha mostrado el repartidor de cartas, triunfo que lo determina la última carta que el repartidor debe mostrar, cada jugador evalúa su mano y estima mentalmente los puntos que podrá obtener en el juego.

El jugador a la derecha del repartidor será quien primero declare la cantidad de puntos que cree que obtendrá en el juego y así sucesivamente declararan los jugadores restantes.

Previo a que el jugador que ha repartido las cartas declare su puntaje, el anotador ha de ir escribiendo los puntos que cada jugador estima obtener, hará la sumatoria de puntos e informará al repartidor los puntos que se encuentran comprometidos o disponibles para llegar a los 157 puntos. En esta forma la persona que reparte las cartas para esa ronda tiene una pequeña ventaja sobre sus oponentes y ahora deberá tomar su decisión sobre los puntos que obtendrá y procederá a hacer su declaración.

Cuando ya todos los jugadores han comprometido los puntos que piensan lograr, nuevamente la persona que anota debe efectuar la sumatoria de puntos e informar a los jugadores cuántos puntos se encuentran sobrantes y/o aquellos que faltan para cubrir los 157 puntos del juego. Esto también influirá en la forma en que cada jugador deba manejar sus cartas al momento de descartar.

Existe también la posibilidad que cada jugador efectúe su declaración en secreto, formalizando su apuesta en un papel que ha de mostrar al finalizar el juego para efectuar las comprobaciones pertinentes.

Esta forma deberá ser acordada antes de iniciar el juego y por ahora este esquema **NO** es el que actualmente se está utilizando, pero es una opción en la forma de jugar este juego, esto complica un poco más el juego al no saber la cantidad de puntos que se ha comprometido.

Al término del juego cada jugador debe contar los puntos obtenidos, no juntando por ahora el naípe. El anotador los escribirá junto con los puntos comprometidos, procediendo a verificar que se ajusten a los 157 puntos del juego, de no ser así se deberá volver a contar los puntos de las bazas hasta comprobar que las cantidades cuadren.

Ahora se procede a contabilizar los puntos en que cada jugador se ha desviado de su compromiso y esta diferencia es la que se va anotando y sumando al puntaje individual de la persona.

Si uno o más jugadores han acertado con los puntos a lo comprometido, tendrá un **bono de menos 10 puntos** los que se restarán a aquellos que ha ido sumando.

El jugador que acierte al compromiso de obtener **CERO** puntos (0 punto), para hacerse merecedor al descuento de los 10 puntos debe haber ganado al menos una baza del juego, si no la tiene, no restará puntaje.

Antes del inicio del próximo juego el anotador borrará la anotación de los puntos del juego anterior (comprometido – obtenidos) dejando solamente la anotación de los totales de cada jugador.

Ahora le corresponderá al siguiente jugador repartir las cartas y su última carta definirá el triunfo según lo que ha sido acordado, ahora es esa persona la que tiene la ventaja de ser el último jugador que declarará su intención de puntos.

Terminado los ocho (8) juegos el jugador que haya sumado menos puntos es el **GANADOR** de la ronda y ahora es el turno de iniciar un nuevo juego.

En este tipo de juego es muy fácil que aquellas personas que hayan declarado la intención de cumplir con menos puntajes le den cartas puntuables como ases o diez en su descarte que le compliquen el cumplir con sus intenciones, por ello y a no ser que usted tenga la intención de llevarse una gran cantidad de puntos, es peligroso jugar cartas superiores al diez.

También es usual utilizar sus triunfos mayores en bazas que se ajusten a lo declarado, de manera que en ocasiones, triunfos pequeños resultan ser ganadores.

Otro punto a tener en cuenta es la cantidad de cartas en una sola pinta, es una situación que también puede ser peligrosa ya que los otros jugadores pueden descartarse de sus cartas y como resultado, al tomar la mano, quede con una pinta dominadora que le complique su juego.

Al ser tres **(3) los jugadores**, se han de jugar también tres rondas de juego y por lo tanto la cantidad a jugar es de nueve juegos.

Siendo solamente tres los jugadores se han de repartir 12 cartas por cada uno de ellos, el resto de las condiciones del juego son iguales a que si se tratara de cuatro jugadores.

COIFFEUR JASS

(Jass del Peluquero)

Es esta otra entretenida modalidad de jugar Jass, que presenta varias alternativas de selección de triunfos que otorgan valores a los puntos obtenidos según sea el triunfo definido al inicio de cada ronda de juego.

El Juego de **Coiffeur Jass** normalmente se juega en pareja por cuatro personas y como siempre, el jugador que se encuentra a continuación de la persona que reparte las cartas es quien debiera definir el triunfo o modalidad de ese juego.

Esta modalidad de juego también puede ser jugada por tres (3) participantes, en este caso cada jugador lo hace en forma independiente y para ello se han de repartir 12 (doce) cartas por jugador. Las reglas para ellos son las mismas que cuando juegan 4 (cuatro) personas y lo hacen en parejas.

Al hacer **Gschobä (Paso)**, a diferencia del juego tradicional de Jass, el jugador que se encuentra a su derecha, es ahora la persona que habría de seleccionar la opción del juego, esta persona también tiene la posibilidad de **Pasar**, correspondiéndole ahora al jugador que le sigue definir el triunfo.

Esta persona también tiene la posibilidad de hacer **Gschobä** y es ahora el contrincante que le sigue quien puede hacer triunfo y así sucesivamente hasta que vuelve a la primera persona que debía hacer triunfo, el que ahora si está obligado a seleccionar una de las alternativas de triunfo que presenta este juego.

Una vez que se selecciona uno de los triunfos disponibles, la pareja que lo haya seleccionado ya no podrá repetir ese tipo de triunfo, excepto si al seleccionar este triunfo, lo utiliza con una de las opciones de **Joker**, opción que también se puede utilizar en una sola ocasión.

En este esquema de juego, salvo que se haya especificado anteriormente, no se adjudican valores adicionales al poseer un **Wiis, Stöck** o cuatro (4) cartas de igual valor. El puntaje total de cada juego es entonces de 157 puntos, no existiendo diferencia entre puntajes según color de la pinta de triunfo o si éste es **Obenabe o Undenufe** (de Arriba hacia abajo o de Abajo hacia arriba).

El desarrollo de cada juego se rige por las normas tradicionales del Jass al igual que el valor asignado a cada carta.

Cuando se juega con triunfo y es la pinta solicitada por el jugador que inicia esa partida, todos los demás jugadores que posean esa pinta tienen la obligación de seguirla, con excepción del poseedor del **Puur**, y si se juega **Obenabe**, la carta mayor continúa siendo el As, al ser **Undenufe** la carta de mayor importancia es el **Seis**.



En todo caso, el puntaje obtenido se ha de multiplicar por la cantidad asignada al tipo de triunfo seleccionado.

Las distintas opciones de triunfo que tiene el jugador para seleccionar así como el valor por el que se ha de multiplicar los puntos obtenido son:



Ecken, (Eggë - Carot) Cuando selecciona esta pinta como triunfo para el juego, el valor obtenido se ha de multiplicar por **1** (uno) y la pareja que ha fijado esta pinta como triunfo, no podrá repetirla en otra ocasión durante el juego.

La única forma de seleccionar nuevamente esta posibilidad de triunfo es adicionándole la opción de **Joker**, opción que ya explicaremos más adelante.



Härz, (Herz - Corazón) Al seleccionar como triunfo los corazones, el puntaje obtenido al finalizar el juego se ha de multiplicar por **2** (dos).



Schuflä (Schaufel - Pique) En caso que se elija esta pinta como triunfo el valor a multiplicar por los puntos obtenidos es de **3** (tres).



Chrüz (Kreuz - Trébol) Cuando una pareja utiliza los tréboles como triunfo, entonces su puntaje lo deberá multiplicar por **4** (cuatro).



Obenabe (De Arriba hacia abajo) Ahora el puntaje obtenido debe ser multiplicado por **5** (cinco).



Undenufe (De Abajo hacia arriba) Si ha seleccionado Undenufe como forma de juego su puntaje se multiplica por **6** (seis).



Joker Usted puede seleccionar esta posibilidad cuando se ve en la obligación de repetir un triunfo que ya ha jugado anteriormente, o también si el triunfo que tiene como opción de seleccionar lo hace considerar que posee una buena mano de cartas que estime le podrá dar un muy buen puntaje.



Existen dos opciones para elegir un juego de Joker, la primera opción le permite multiplicar el puntaje obtenido por 7 (siete), en tanto la segunda opción le da la posibilidad de multiplicar el puntaje por 8 (ocho).

En todo caso y al igual que ocurre con las distintas posibilidades de elegir un triunfo, cada opción de **Joker**, se puede jugar en una sola ocasión por cada pareja.



Slalom (Alternado). Al jugar con la opción **Slalom**, la modalidad es una mezcla de Obenabe y Undenufe, es decir, cada jugada (baza) se alterna entre de Arriba hacia abajo y la siguiente obligatoriamente es la contraria. Si parte como Obenabe su segunda mano es Undenufe. El jugador que selecciona esta modalidad de juego es quien inicia la partida, teniendo la posibilidad de partir como Obenabe o Undenufe.

Esta opción de triunfo le permite multiplicar el puntaje obtenido por 9 (nueve).

5/4

Gushti Finalmente como posibilidad de triunfo, usted puede elegir la opción Gushti, en la cual se ha de jugar cinco bazas como Obenabe y las cuatro siguientes como Undenufe o viceversa, siendo el jugador que parte quien opta por alguna de las dos alternativas.

El juego termina cuando cada pareja de jugadores ha completado su posibilidad de hacer triunfo, lo que hace que cada partida de Coiffeur Jass implica jugar veinte juegos lo que significan diez juegos por cada pareja de jugadores.

La forma de anotación de puntos difiere de otras formas de anotaciones de juegos de Jass, ahora solamente la pareja que ha definido el triunfo es aquella que anota la puntuación obtenida, el contrincante lo hará cuando sea su turno u opción de elegir el triunfo.

Al final del juego se suman los puntos obtenidos por cada pareja de jugadores siendo aquella pareja que obtuvo mayor cantidad de puntos la que se declara ganadora.

RECUERDE:

Aún cuando una de las parejas de jugadores haya terminado toda su secuencia de elección de triunfos, el juego no termina y ahora la pareja de contendores debe continuar el juego hasta que también termine con su secuencia de triunfos.

El jugador que debe definir el triunfo puede seleccionar la alternativa de triunfo que desee de acuerdo a su preferencia; siempre y cuando el triunfo a seleccionar no lo haya escogido con anterioridad.

Al optar por un triunfo y además escoger alguna de las opciones de Joker, el puntaje obtenido se multiplica solamente por el múltiplo asignado al Joker, en consecuencia no es aplicable la duplicidad de multiplicación.

La obligatoriedad de seleccionar el triunfo recae en el jugador que sigue al repartidor de cartas (Vorhand), esta obligación se hace mandataria si ninguno de los demás jugadores al hacer Paso (Gschobä) ha aceptado la decisión de definir el triunfo.

En la página siguiente se muestra una hoja típica de anotaciones para esta modalidad de juego de Jass.

SUERTE

Autor: Carlos Gundersen A.

COIFFEUR JASS

Trumpf			
	Ecken X 1		
	Härs X 2		
	Schaufel X 3		
	Kreuz X 4		
	Obenabe X 5		
	Undenufe X 6		
	Joker X 7		
	Joker X 8		
	Slalom X 9		
5/4	Gushti X 10		
Rudentotal			



CLUB SUIZO
SANTIAGO

