ASS

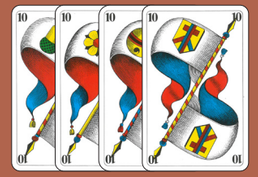
Wer ein Ass spielt, muss dieses mit einer passenden Karte decken.
(gleiche Farbe, weiteres Ass, Under). Wer sein gespieltes Ass nicht decken kann, muss eine Karte aufnehmen.

UNDER

Wer mit seinem Spielzug einen Under ausgibt, darf eine andere Spielfarbe wünschen.

BANNER

Der gelegte Banner wechselt die Spielrichtung, mehrfach gelegt bedeutet es mehrfache Richtungsänderungen.



ACHT

Wer eine Acht spielt, lässt den nachfolgenden Spieler aussetzen. Mit zwei gespielten Achten müssen die nächsten zwei Mitspieler aussetzen, usw.

SIEBEN

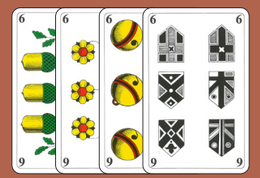
Der nachfolgende Mitspieler muss zwei Karten aufnehmen. Mit einer weiteren Sieben gibt dieser das Aufnehmen jedoch weiter und erhöht um weitere zwei weitere aufzunehmende Karten – und so weiter. Wer Karten hat aufnehmen müssen, darf keine mehr ausspielen.

EICHEL KÖNIG

Wird diese Karte gespielt, muss jeder Spieler seine Karten in Spielrichtung weitergeben. Werden mehrere Eicheln Könige miteinander gespielt, müssen die Karten entsprechend viele Spieler weitergegeben werden.

SECHS

Mit einer farblich passenden Sechs kann man sich gegen das Aufnehmen von Karten wehren. Der vorgängige Spieler, der eine Sieben oder einen Rosenober gegeben hat, muss die Karten selbst aufnehmen. Es können auch mehrere Sechsen (gleiche Farbe) gegeben werden. Entsprechend viele Mitspieler schlägt man zurück. Mit dem Zurückschlagen kann gar ein Mitspieler, der sich eben - zB. mit einer Sieben - aus dem Spiel verabschiedet hat, zurückgeholt werden.



ROSEN OBER

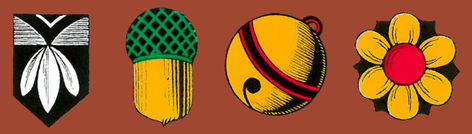
Der nachfolgende Mitspieler muss fünf Karten aufnehmen. . Mit einem weiteren Rosen Ober gibt dieser das Aufnehmen jedoch weiter und erhöht um weitere fünf aufzunehmende Karten – und so weiter. Ein anderer Ober (nicht Rosen) gibt die aufzunehmenden Karten ebenfalls weiter, die Anzahl der aufnehmenden Karten erhöht sich jedoch nicht. Wer Karten hat aufnehmen müssen, darf keine mehr ausspielen.

GOLD JOKER

Die beste Karte! Wer am Spielzug ist, kann diese Karte als Joker ausspielen:

- Die Karte kann für jede gewünschte Karte stehen. Das heisst als Ass, Sechs oder Under usw. gespielt werden.
- Mit dem Ausspielen können alternativ auch die Karten mit einem beliebigen Mitspieler getauscht werden.
- Die Karte kann auch zum «Drii-Rühre» genutzt werden.

Für den nachfolgenden Spielzug gilt die Karte unter dem Gold Joker.



TSCHAUSEPP

UNSER PAUSENJASS

BÄTTIG
GOLDEN
BERGER
ARCHITEKTUR

DIE SPIELREGELN

SPIELVORBEREITUNG/ -START

Das Spiel besteht im Idealfall aus drei mal 36 Karten (drei Res) plus einem Goldjoker.
Jedem Spieler werden 5 Karten ausgeteilt. Wer die Karten verteilt hat, nimmt anschliessend eine Karte vom Stapel der restlichen Karten und spielt diese als erste Karte.

SPIELZUG

Es wird im Gegenuhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, kann ein Karte der aktuellen Spielfarbe spielen, oder die gleiche Karte einer anderen Farbe (zB. Acht auf Acht, Banner auf Banner, usw.).

WER NICHT LEGEN KANN

Wer am Zug ist und keine passende Karte in den Händen hält, muss eine vom Kartenstapel nehmen. Passt diese, darf sie noch gespielt werden, aber nur diese. Mit dem Einordnen der Karte ist der Spielzug abgeschlossen.

DRII RÜHERE

Wer eine identische Karte in den Händen hält wie jene, welche ein Mitspieler gerade gespielt hat, darf die seine «drii rühere». Man muss jedoch schneller sein als der Spieler, der regulär am Zuge wäre.

EIN ERSTER SPIELFEHLER

Wer einen ersten Spielfehler macht, muss eine Strafkarte aufnehmen. Dies kann auch aus taktischen Gründen geschehen.

EIN ZWEITER SPIELFEHLER

Wer einen zweiten Spielfehler macht, scheiden aus dem Spiel aus. Der Spieler erhält zwei Minuspunkte.

FEHLER / AUSSCHEIDUNGEN

2x falsch legen oder Hand fälschlicher Weise auf Haufen legen:
Disqualifiziert. Wer disqualifiziert wird erhält direkt 2 Minuspunkte. Der Verlierer hat dann nur noch 1 Minuspunkt. Bei zwei Disqualifizierungen hat der Verlierer keinen Minuspunkt.

AUSRASTEN, FORFAIT GEBEN

2x falsch legen oder Hand fälschlicher Weise auf Haufen legen:
Disqualifiziert. Wer disqualifiziert wird erhält direkt 2 Minuspunkte. Der Verlierer hat dann nur noch 1 Minuspunkt. Bei zwei Disqualifizierungen hat der Verlierer keinen Minuspunkt.

SPIELENDE/CIAO-SEPP

2x falsch legen oder Hand fälschlicher Weise auf Haufen legen:
Disqualifiziert. Wer disqualifiziert wird erhält direkt 2 Minuspunkte. Der Verlierer hat dann nur noch 1 Minuspunkt. Bei zwei Disqualifizierungen hat der Verlierer keinen Minuspunkt.

SPIELFEHLER BEI «CIAO!...» ODER «...SEPP!»

2x falsch legen oder Hand fälschlicher Weise auf Haufen legen:
Disqualifiziert. Wer disqualifiziert wird erhält direkt 2 Minuspunkte. Der Verlierer hat dann nur noch 1 Minuspunkt. Bei zwei Disqualifizierungen hat der Verlierer keinen Minuspunkt.

DAS TELEFON KLINGELT

Klingelt währendem dem Spiel das Telefon, kann jener Spieler, der als erster auf den gespielten Kartenhaufen haut, seine Karten mit einem beliebigen Spieler tauschen – muss aber nicht. Das Spiel läuft anschliessend normal weiter.
Wird das Spiel im Freien gespielt, ersetzt ein vorbeifliegender Helikopter das Telefonklingeln.

15 MINUTEN NACH SPIELSTART

Das Spiel endet spätestens 15 Minuten nach Spielstart. Alle, die dann noch immer Karten in den Händen halten, erhalten zwei Minuspunkte.

UNSER PAUSENJASS

Seit 2009 spielen wir in praktisch jeder Kaffeepause unseren speziellen Ciao-Sepp-Jass. Ehrlicherweise müssen wir zugeben, dass dieses eigentlich als Auflockerung gedachte Spiel aber eher zur schweisstreibenden oder gar frustrierenden Angelegenheit ausartet. Glücklich ist, wer gewinnt. Oft gehen die Verlierer nur zu gerne wieder zurück an den ruhigen Arbeitsplatz.

Für dieses Spiel ist Aufmerksamkeit, Schnelligkeit und viel Taktik gefragt. Das Regelwerk scheint relativ kompliziert, wird aber auch von Schnupperstiften beim zweiten Mal begriffen.

Täglich und pünktlich um 09:35 Uhr wird die erste Karte gespielt. Wir spielen um den Winter- und den Sommermeister. Es gibt immer tolle Preise für die drei Podestplätze, der Letzte auf der Rangliste bekommt einen Sack Kartoffeln.

SIEGER UND VERLIERER

Sieger ist, wie erwähnt, wer zuerst alle seine Karten hat spielen können. Der Sieger bekommt zwei Pluspunkte auf seinem Konto gutgeschrieben, der Zweite noch einen.

Der letzte der Runde erhält zwei Minuspunkte auf seinem Konto gutgeschrieben, der Zweitletzte noch einen.

BÄTTIG GOLDENBERGER ARCHITEKTUR AG
Menzikerstrasse 25a | 6221 Rickenbach
T 041 932 40 00 | info@battgold.ch | info@battgold.ch