Jassen

Schul-Jassmeisterschaft Mörschwil/SG, 2008: Ist der diskrete Griff zur Brille ein Zeichen? (© Trumpf-As/www.trumpf-as.ch)

Der Jass ist in der Schweiz überaus beliebt und gilt als nationales Kartenspiel. In den unzählbaren Spielstunden einer langen Tradition wurden die Jasskarten mit dem magischen Duft gemütlicher Geselligkeit aufgeladen: sei's am Stammtisch im «Rössli», «Hirschen» oder «Bären», sei's zuhause in der warmen Stube, wenn es draussen Bindfäden regnet und Katzen hagelt, oder sei's unterwegs in der Bahn zum Zeitvertreib. Jassen verbindet und bereitet Vergnügen. Das Spiel hat einen hohen Unterhaltungswert, verjagt Alltagsstress und Langeweile. Und beim Jassen ist Hirntätigkeit gefordert. Das Ziel, eine Partie zu gewinnen, ist nicht allein durch zugewiesene gute Karten zu erreichen. Für den Ausgang des Spiels sind gute Konzentration und Übung entscheidend. Auch ist es wichtig, scharf zu beobachten und die Körpersprache der Mitspielenden, insbesondere der Gegnerschaft zu registrieren. Jassen schult komplexe Wahrnehmung; die Spielenden müssen sich um Verständnis bemühen, ja gar um Einfühlung in das Gegenüber. Bis in die hintersten Täler der Schweiz ist der Jass verbreitet, wird in verschiedenen Formen von Alt und Jung, von Männern, Frauen und Kindern gern gespielt.

Andere Namen	Schieber, Differenzler, Ramset, Kaisern
Verbreitung	Schweiz
Bereiche	Mündliche Ausdrucksweisen Gesellschaftliche Praktiken
Version	März 2024
Autorin	Blanka Šiška

Lebendige Traditionen
Traditions vivantes
Tradizioni viventi
Tradiziuns vivas

Die Liste der lebendigen Traditionen in der Schweiz sensibilisiert für kulturelle Praktiken und deren Vermittlung. Ihre Grundlage ist das UNESCO-Übereinkommen zur Bewahrung des immateriellen Kulturerbes. Die Liste wird in Zusammenarbeit und mit Unterstützung der kantonalen Kulturstellen erstellt und geführt.

Ein Projekt von:

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Bundesamt für Kultur BAK

Der Jass gilt als nationales Kartenspiel der Schweiz. Schätzungsweise drei Millionen Jasserinnen und Jasser spielen es regelmässig. In unzähligen Spielstunden wurden die Jasskarten mit dem magischen Duft gemütlicher Geselligkeit aufgeladen: sei's am Stammtisch bei einer Stange Bier im «Rössli», «Hirschen» oder «Bären», zuhause in der warmen Stube, wenn's draussen Bindfäden regnet und Katzen hagelt, oder unterwegs in der Bahn zum Zeitvertreib.

Unterhaltung

Das Spiel verjagt Alltagsstress und Langeweile. Es hat einen hohen Unterhaltungswert. Die legendäre Fernsehsendung «Samschtig-Jass» etwa lockt seit 1968 (damals noch unter dem Titel «Stöck – Wys – Stich») regelmässig erfolgreich Zuschauerinnen und Zuschauer an den Bildschirm. Die Jass-Sendung gehört damit zu den ältesten noch ausgestrahlten Unterhaltungssendungen im deutschsprachigen Raum.

Gehirntraining

Beim Jassen ist Hirntätigkeit gefordert. Das Ziel des Spiels, möglichst viele Punkte zu sammeln, ist nicht allein durch gute Karten zu erreichen, die beim Austeilen zufällig zugewiesen werden. Bestimmte erhaltene Kartenkombinationen können zwar ausgewiesen und angerechnet werden. Den Ausgang des Spiels prägen aber gute Konzentration und Übung entscheidend mit: Der Jass kann mit einem schwachen oder mit einem starken Blatt gewonnen werden. Es gilt, sich im Verlauf des Spiels etliche Dinge zu merken und Übersicht zu bewahren. Welche «Trümpfe» sind noch im Spiel? Welche Karte ist ein wertvoller «Bock»? Wie viele Punkte können bereits verbucht werden und wie viele Stiche realisierte die Gegenpartei? Wer gab welche Farbe nicht an? Wer verschiesst welche Farbe? Wer sticht welche Farbe mit «Trumpf» und hält vielleicht «As» oder «Zehner» noch zurück? Der Jass verlangt Konzentration, vorausdenkende Kombination und trainiert Kopfrechnen. Das Spiel regt logisches Denken an.

Sozialkompetenz

Jassen ist Sport. Sport ist hier im Sinn von Wettkampf gemeint: Beim Jassen geht es ums Gewinnen. Der Ehrgeiz wird geweckt. Die Gemüter geraten in Bewegung. Dabei lohnt es sich, scharf zu beobachten und die Körpersprache der Mitspielenden, insbesondere auch der Gegnerschaft zu registrieren. Mitunter kann ein grosser Vorteil daraus erwachsen, dass die unwillkürlichen Mitteilungen der Gegnerin oder des Gegners ebenso wie die nonverbalen Zeichen des Partners oder der Partnerin beachtet und richtig gedeutet werden. Die eigenen Gefühle möglichst im Zaum zu halten, ist ein nicht zu vernachlässigender Teil der Übung. Jassen erfordert Verständnis, ja gar Einfühlung in das Gegenüber und schult komplexe Wahrnehmung. Jassen fördert indirekt Sozialkompetenz.

Verbundenheit

Der Jass wird von Alt und Jung, von Menschen unterschiedlichster sozialer Herkunft, in der Stadt, auf dem Land und in den hintersten Tälern gern gespielt. Ob Grossvater oder Enkelin, Bauer oder Bischof, Hebamme oder Gemeindepräsidentin, Studentin oder Lehrling – am Kartentisch sind alle gleich. Der Jass ist ein demokratisches Spiel. Es ist regional ausdifferenziert und doch von gesamtschweizerischer Bedeutung. Wer jasst, reiht sich in eine Kette vieler Generationen ein.

Geschichte der Jasskarten

Jassen gilt als alt, uralt. Sein Ursprung liegt weit in der Vergangenheit verborgen. Vermutlich wurde das Spiel, so berichtet der «Atlas der Schweizerischen Volkskunde», durch schweizerische Söldner in holländischen Diensten in die Schweiz gebracht. Die Begriffe «Jass» (Bauer) und «Näll» stammen aus der niederländischen Sprache. Eine Basler Papiermanufaktur stellte um 1450 bereits Spielkarten her, und die ältesten bekannten Jasskarten der Deutschschweiz mit Schellen, Schilten, Eicheln und Federn stammen von 1470. Bemerkenswert ist, dass sich die Jasskarten seit dem 15. Jahrhundert nicht grundlegend verändert haben. Entsprechend der Sprachregionen bürgerten sich in der Schweiz zwei unterschiedliche Jass-Kartentypen ein. Es gibt die sogenannten deutschen oder katholischen und die französischen Karten.

Französischschweizer Spielkarten

Die 36 französischen Karten gliedern sich in die vier Gruppen oder Farben carreau/Ecken, cœur/Herz, pique/Schaufel und trèfle/Kreuz. Die Bildkarten valet/Bube, dame/Dame und roi/König weisen waagrechte Trennungs- und feine Rahmenlinien auf. Die Zahlenkarten reichen von Sechs bis Zehn und As. Sie haben keine Rahmenlinien. Die Zehner sind normale Zahlenkarten.

Deutschschweizer Spielkarten

Ihrer Bezeichnung entsprechend sind die Deutschschweizer Spielkarten eine ausschliesslich in Teilen der Deutschschweiz gebräuchliche Art mit den Farbzeichen Schellen, Rosen, Schilten und Eicheln. Im Unterschied dazu weist das in Deutschland und Österreich gängige Spiel an Stelle von Schilten das Farbzeichen Blatt (Laub) auf und Herz statt Rosen. Die Bildkarten Under,

Ober und König sind beschriftet und durch weisse Balken in unterschiedlichen Winkeln getrennt. Die Zahlenkarten reichen von Sechs bis Zehn und As, wobei die Zehnerkarte einen Banner in Form von zwei Fahnen und keine Indizes zeigt. Alle 36 Karten sind durch feine Linien ohne Unterbruch gerahmt.

Verbreitung der Spielkartentypen

Die Grenze zwischen den Verbreitungsgebieten der Kartentypen fällt nicht etwa mit der Sprachgrenze zusammen. Sie verläuft vielmehr entlang der Ostgrenze des Kantons Bern, folgt der Grenze zwischen den Kantonen Luzern und Aargau und dann dem Lauf der Reuss und der Aare. Diese Linie schied einst das protestantische Bernbiet und den protestantischen Berner Oberaargau von der katholischen Innerschweiz, dem katholischen Freiamt und der Grafschaft Baden. Die bis heute überdauernden Gepflogenheiten bei der Wahl des Kartenspiels bilden also einstige kulturelle Einflüsse ab – hier die burgundische Westschweiz und da die alemannische Ostschweiz.

Deutschschweizer Karten dominieren östlich dieser Grenze, also in der Innerschweiz, im Kanton Luzern, im Zürichbiet und in der Ostschweiz – mit Ausnahme der Kantone Thurgau und Graubünden. Die Bewahrung der Deutschschweizer Karten, die trotz des relativ engen Lebensraums bis in die Gegenwart überdauern, zeugt von der tiefen Verwurzelung des Jasses in der Gewohnheit vieler Generationen von Spielerinnen und Spielern.

Französischschweizer Spielkarten überwiegen westlich der Brünig-Napf-Reuss-Linie, also im französischen Sprachgebiet der Westschweiz, aber auch im deutschen Teil der Kantone Wallis, Freiburg und Bern, weiter in den Kantonen Solothurn, Basel und in rund der Hälfte des Aargaus, darüber hinaus in den Kantonen Thurgau, Graubünden und Tessin.

Das Jass-Reglement

Im Laufe der Zeit entwickelten sich in der Schweiz über siebzig verschiedene Jass-Arten. Jede Region, sogar jede Talschaft hielt eigene Regeln mit Vehemenz hoch. Um das überregionale Zusammenspiel zu erleichtern und die dabei regelmässig aufflammenden Regelstreitigkeiten aus dem Weg zu räumen, veröffentlichte der «Schweizerische Wirteverein» 1936 ein allgemein geltendes «Schweizerisches Jass-Reglement». Darin finden sich Grundlagen und Regeln für rund zwanzig verschiedene Jass-Arten. Interessanterweise trat dieses Reglement noch vor dem «Eidgenössischen Strafgesetzbuch» in Kraft. Erfolgreich vermochte es unter den jassenden Eidgenossen Ruhe und Ordnung zu stiften. Im Jahre 1969 veröffentlichte Gottfried Egg – Schweizer Jass-Experte, Erfinder des Preisjassens und langjähriger Schiedsrichter beim «Samschtig-Jass» – das Buch «Puur, Näll, Ass: Offizielles Schweizer Jassreglement». In diesem weit herum anerkannten Standardwerk versammelt Egg technische und taktische Anleitungen.

Die Jass-Kartenwerte

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf die französischen und deutschschweizerischen Karten. Jede der vier Farben eines Jass-Spiels (Ecken/Schellen, Herz/Rosen, Schaufel/Schilten, Kreuz/Eicheln) besteht aus neun Karten: Sechser, Siebner, Achter und Neuner ohne Punktwerte, Zehner/Banner mit 10 Punktwerten, Bube/Under mit 2 Punktwerten, Dame/Ober mit 3 Punktwerten, König mit 4 Punktwerten und As mit 11 Punktwerten. Wird eine Farbe zur Trumpffarbe gewählt, verändern sich deren Werte wie folgt: Der Bube/Under heisst Trumpf-Buur und zählt 20 Punkte, die Neunerkarte heisst Nell und gilt 14 Punkte. Beim Obenabe- und Undenufe-Spiel gelten die Achter 8 Punkte, bei Undenufe zählen zudem die Sechser an Stelle der Asse 11 Punkte.

Die höchst bewerteten Karten sind die wertvollsten. Dabei bilden die Zehner/Banner aber eine interessante Ausnahme: Obwohl diese Karten mit 10 Punkten hoch bewertet sind, ist deren Stechwert eher gering. Bei Undenufe sind die vier Sechser die höchsten Stechkarten, dann folgen die Siebner, Achter, Neuner und so fort bis zu den Assen. Das As ist bei Obenabe- und Trumpfspiel die höchste Stechkarte innerhalb einer Farbe. In abnehmender Stechkraft folgen die anderen vom König bis hinunter zum Sechser. Jede Karte der Trumpffarbe sticht jede beliebige Karte der anderen Farben, wobei innerhalb der Trumpffarbe der Trumpf-Buur die höchste Stechkarte ist und das Nell die zweithöchste. Der letzte Stich eines Spiels zählt 5 Punkte zusätzlich zum Kartenwert des Stichs.

Das ganze Spiel zählt folglich insgesamt 157 Punkte nach der folgenden Addition für das Trumpfspiel:

vier Asse (je 11)	=	44
+ vier Könige (je 4)	=	16
+ vier Damen/Ober (je 3)	=	12
+ ein Trumpf-Buur	=	20
+ drei Buben/Under (je 2)	=	6
+ vier Zehner/Banner (je 10)	=	40
+ ein Nell	=	14
+ drei Neuner	=	0
+ vier Achter	=	0
+ vier Siebner	=	0
+ vier Sechser	=	0
+ letzter Stich	=	5

Beim Undenufe- und Obenabe-Spiel fallen die speziellen Punktzahlen von Trumpf-Buur und Nell weg, die vier Achter (je 8 = 32) wiegen diesen Punkteverlust auf und das Spiel erreicht wiederum 157 Punkte. Beim Undenufe-Spiel treten die vier Sechser (je 11 = 44) an Stelle der vier Asse (0). Wer sämtliche Stiche eines Spiels erzielt, erhält eine Prämie von 100 Punkten.

Der Weis

Zusätzlich zu den erspielten Punkten kann der Weis gemeldet und wie folgt angerechnet werden: Drei aufeinander folgende Karten einer Farbe (Dreiblatt) zählen 20 Punkte, vier Karten 50, fünf Karten 100, sechs Karten 150, sieben Karten 200, acht Karten 250 und neun Karten 300 Punkte. Je vier Asse, Könige, Damen/Ober, Zehner/Banner, Achter, Siebner und Sechser gelten 100 Punkte, vier Buben/Under gelten 200 und vier Neuner 150 Punkte. Der grössere Weis ist dem kleineren jeweils überlegen, bei gleichwertigem Weis entscheidet die Oberste der gewiesenen Karte: Ein Dreiblatt vom As schlägt ein Dreiblatt vom Neuner. Bei gleichhohem Weis gilt Vorweis: Die Reihenfolge entscheidet über den Vorteil. Der Weis muss mit dem Ausspielen der ersten Karte gemeldet werden. Im ersten Durchgang wird nur der höchste Weis angesagt, denn einzig der höchste Weis im Spiel wird tatsächlich angerechnet. Erweist sich der eigene Weis als gültig, dürfen weitere gleichhohe oder auch tiefere Weise gemeldet und aufgeschrieben werden. Der Kreuzweis gilt für alle Jass-Arten: Es ist erlaubt, vier Asse und ein Dreiblatt von einem As aus zu weisen. Das eine As darf also zweimal verwendet werden. Trumpf-König und Trumpf-Dame/Trumpf-Ober bilden zusammen die «Stöcke». Diese werden erst beim Ausgeben der zweiten Stöckkarte gewiesen und zählen 20 Punkte.

Der Spielverlauf gemäss Schweizer Jassreglement

Ziel des Spiels ist es, die Karten möglichst vieler Umgänge (Stiche) durch das Ausspielen des höchsten Werts (Stechen) zu gewinnen. Vor dem Verteilen mischt eine Person die Karten und lässt sie von der links sitzenden Person (Hinterhand) abheben. Die Karten werden von der mischenden Person auf alle Beteiligten verteilt, beginnend bei der rechts sitzenden Person (Vorhand) und gegen den Uhrzeigersinn, was auch die Spielrichtung ist. Während des Spiels sind Fragen oder Bemerkungen zum Spiel nicht gestattet. Die Vorhand respektive der Spielübernehmer spielt aus: Obenabe und Undenufe müssen speziell erwähnt werden, ohne Bemerkung ausgespielte Karte zeigt die Trumpffarbe an. Es besteht aber keine Verpflichtung, die bezeichnete Trumpffarbe auch tatsächlich auszuspielen. Die angezogene Farbe muss bekannt werden, so sie denn vorhanden ist. Ausnahme bildet der Trumpf-Buur, der auch beim Trumpfspiel nicht angegeben werden muss. Wer die angezogene Farbe nicht besitzt, spielt eine beliebige Farbe aus. Jede Farbe kann mit Trumpf gestochen werden. Wer einen Stich erobert, spielt wieder aus. Ist ein Spiel zu Ende, mischt die Vorhand das Spiel neu und deren Hinterhand hebt ab. Die erreichten Punkte werden nach jedem Spiel sofort auf die Schiefertafel notiert. Eine Partie ist dann beendet, wenn eine Partei die nötige Punktzahl erreicht und sich bedankt. Die Jass-Arten können zu zweit, zu dritt, zu viert, zu fünft und zu sechst gespielt werden.

Jass-Arten

Es gibt zahlreiche Jass-Arten, die jeweils unterschiedliche Spielstrategien erfordern.

– Schieber: Der beliebteste Jass ist der zu viert gespielte Schieber. Nach dem Austeilen kann Vorhand Trumpf, Obenabe oder Undenufe bestimmen oder schieben, so dass die Partnerin die Trumpffarbe (oder Obenabe respektive Undenufe) wählt. Vorhand beginnt immer mit dem Ausspiel. Eine Partie dauert so lange, bis eine Partei durch Weisen und Stechen 1000 oder 1200 Punkte erreicht.
– Coiffeur-Schieber: Beim Coiffeur-Schieber, der zu Beginn der 1970er aus Frankreich importiert wurde, kann nicht gewiesen werden. Das Ziel der Partie besteht darin, in freier Reihenfolge die folgenden Varianten einmal zu spielen: Schaufel/Schilte (zählt einfach), Kreuz/Eichel (zählt doppelt), Ecken/Schellen (dreifach), Herz/Rosen (vierfach), Undenufe (fünffach), Obenabe (sechsfach), zwei Joker-Varianten (sieben- und achtfach). Die entscheidende und dem Coiffeur-Schieber den Namen gebende Frage lautet: was tun (quoi faire)? Anhand der Karten gilt es den richtigen Moment für eine bestimmte Variante zu bestimmen. Je nach Landesgegend werden weitere Varianten hinzugefügt: Gusti, auch Mittendurch, Tutti oder Marie genannt (fünf Stiche Obenabe, vier Stiche Undenufe oder umgekehrt), Slalom oder Zickzack (abwechselnd Undenufe, Obenabe oder umgekehrt), Trio (drei Stiche Trumpf, drei Stiche Undenufe, drei Stiche Obenabe oder anders zusammengesetzt).
– Differenzler: Der Differenzler braucht viel Erfahrung. Anhand des ausgeteilten Blattes– ist die voraussichtlich erreichte Anzahl Punkte zu schätzen, wobei die unterste Karte den Trumpf bestimmt. Die Schätzung wird entweder offen bekundet oder je auf einen eigenen Zettel notiert und unter den Jass-Teppich gelegt. Diese offene oder verdeckte Ansage muss dann im Spielverlauf möglichst genau erreicht werden, die Differenz zwischen der angesagten und tatsächlich erreichten Punktezahl wird notiert. Nach zwölf Spielen gewinnt die Person mit der tiefsten Differenzzahl. Beim Differenzler mit offener Ansage bietet sich zusätzlich zum Spielen auf die geschätzte Zahl eine

weitere Aufgabe: Mit Konzentration und geschickter Strategie gilt es, die angestrebten Ziele der anderen Spieler zu vereiteln. Beim Differenzler mit verdeckter Ansage zeigt sich erst am Schluss des Spiels, ob eine verschossene hohe Karte einer Gegnerin oder einem Gegner geholfen oder geschadet hat. Darin besteht der besondere Reiz des Spiels. Der Differenzler ist als Königsdisziplin anerkannt. Diese Jass-Art, die den Weis nicht kennt, kann mit starken Karten oder schwach dotiertem Blatt gewonnen werden.

– Ramset: Zu den vielen weiteren, regional bedeutenden Jass-Arten gehört unter anderem der heute noch im Emmental gespielte Ramset. In der Altjahreswoche wird mit 32 französischen Karten (ohne die Sechser) in Gasthäusern um eine Wurst «geramst», wozu vor allem Glück benötigt wird, da relativ starre Regeln das Spiel bestimmen: Alle Spieler erhalten fünf Karten, die oberste Karte des Restes ist Trumpf, Vorhand muss mit Trumpf eröffnen, und wer einer ausgespielten Farbe nicht Leih halten kann, muss zwingend Trumpf spielen. Wer die meisten Stiche abräumt, gewinnt. Der Name Ramsen soll vom französischen Verb «ramasser» herrühren, was so viel wie «abräumen» bedeutet. Der Ecken Siebner ist beim Ramsen eine spezielle Karte und heisst «Balli»: Ungeachtet der Trumpffarbe zählt Balli gleich nach dem Trumpf-As als zweithöchster Trumpf.
– Kaisern: Der auf Obwalden, Nidwalden und Uri beschränkte Kaiserjass lässt sich bis in das frühe 15. Jahrhundert zurückverfolgen und gehört somit zu den ältesten Kartenspielen im deutschsprachigen Raum. Eng damit verwandt sind das Karnöffelspiel in Willisau (Kanton Luzern) sowie die Spiele «Trentnen» und «Flüsslen» in Illgau und Muotathal (Kanton Schwyz). Nachdem diese Kartenspiele beinahe verschwunden waren, werden sie heute wieder aktiv gepflegt. Beim Kaisern werden 40 oder 48 deutsche Karten benötigt (As, Dreier, Vierer, Fünfer, Sechser, Siebner, Banner, Under, Ober, König). Bei den vier Bannern, «Kaiser» genannt, besteht eine bestimmte Rangordnung. Anders als bei anderen Jassarten dürfen die Spielpartner Informationen austauschen, «Deuten» genannt. Diese Besonderheit und weitere Ähnlichkeiten mit dem Kaisern weist auch das Bündner Oberländer «Troccas» auf.

Wettkämpfe und Nachwuchsförderung

In der Schweiz finden jährlich unzählige öffentliche Jass-Anlässe und Jass-Meisterschaften statt. Der «Eidgenössische Differenzler Jass Verband» (EDJV) zum Beispiel veranstaltet Jass-Termine das ganze Jahr hindurch, an denen nicht nur die rund fünfhundert Verbandsmitglieder, sondern mehrere Tausend Jasserinnen und Jasser teilnehmen. Seit 1988 treffen sich die Besten zum Final und kämpfen um den schweizerischen Jass-König-Titel im Differenzler mit verdeckter Ansage. Junge Leute favorisieren den offenen Differenzler. Da der EDJV den Nachwuchs motivieren will, übernimmt der Verband das Patronat auch für die Meisterschaften im offenen Differenzler.

Seit über dreissig Jahren veranstaltet «Trumpf-As» die «Schweizer Jass-Meisterschaften» (TAM) in den Disziplinen Einzelschieber, Partnerschieber und Coiffeur-Partnerschieber. Über das ganze Jahr werden zudem rund dreissig Jass-Anlässe pro Monat durchgeführt. «Trumpf-As» engagiert sich seit 2005 insbesondere auch für die Förderung der Jass-Jugend und organisiert regelmässig Jass-Kurse für Schulklassen.

Weiterführende Informationen

Georges Aubert: (A)tout sur le jass. Genève, 1984

Michel Droulhiole : As roi dame etc. De la bataille au bridge. Comment jouer (et gagner) à tous les jeux de cartes. Paris, 2005

Gottfried Egg: Puur, Näll, As. Offizielles Schweizer Jassreglement. Technische und taktische Anleitungen und Tips für 70 verschiedene Jassarten. Neuhausen am Rheinfall, 2020 (10. Auflage)

Oscar Kaiser: Der Jass, das nationale Kartenspiel der Schweiz. In: Die Schweiz. Mein Land. Ed. Otto Walter, Julius Wagner. Olten, 1939, p. 1-4

Ernst Marti: Schweizer Jass-Führer. Bern, 1997

Edwin J. Nigg: Schweizer Jassbuch. Über 70 verschiedene Jassarten mit vielen Abbildungen. Niederteufen, circa 1978

Hans Reutemann: Règlement suisse de jass. Ed. Schweizerischer Wirteverband. Zürich, 1983

Schweizerischer Wirteverein (Ed.): Schweizerisches Jass-Reglement. Zürich, 1936

Eidgenössischer Differenzler-Jass-Verband

Trumpf-As

Schweizer Jassverzeichnis

Jass-Events

Kontakt

Eidgenössischer Differenzler Jass Verband

Trumpf-As