



## Der Gaunerjass

Ein Jassreglement beinahe nur gültig für die „Gauner“ der Pistolenschützen Buchs SG. Das Reglement ist jederzeit anfechtbar und kann durch neue Artikel ergänzt werden. Unstimmigkeiten werden durch bezahlen einer Runde erledigt oder mittels Holzhammers beendet. In den folgenden Artikeln wird näher auf die einzelnen, wichtigen Punkte eingetreten.

**Artikel 1:** Der Gaunerjass, nachfolgend nur noch als „Gauner“ bezeichnet ( es ist damit die Spielart gemeint, nicht immer die Spieler ) wird üblicherweise von vier „Jasskameraden“ gespielt. Es müssen aber mindestens 3 sein.

**Artikel 2:** **Der Geber.** Ein Spieler meldet sich freiwillig als Schreiber oder er wird unter Androhung von Gewalt dazu bestimmt. Für seine gewissenhafte Arbeit erhält er einen Bonus von 10 (zehn) zusätzlichen Punkten beim Geben des ersten Spiels.

**Artikel 3:** **Das Kartenverteilen.** Wenn vier Mitspieler jassen, ist einer davon jeweils der Geber. Er beteiligt sich dann nicht am Spiel. An jeden Jasser werden 12 Karten verteilt. Es dürfen nicht weniger als 1 und nicht mehr als 12 Karten pro Runde Ausgeben verteilt werden. Abheben oder nicht Abheben ist Ehrensache. Der Geber erhält 10 Bonuspunkte als Entschädigung für das Nicht-Mitspielen-Dürfen. Wenn die Karten am Ende des Gebens nicht aufgehen, wird dieser Bonus nicht gutgeschrieben; vielmehr werden 10 Strafpunkte abgezogen und der Täter muss dazu nochmals „gratis“ geben.



**Artikel 4:** **Das Weisen.** Es gelten die normalen Weisvarianten, wie beim Schieber. Zusätzlich gelten 6-Blatt = 150, 7-Blatt = 200, 8-Blatt = 250, 9-Blatt = 300. Die grössten Gauner können sogar 4-„Sexer“ weisen. Dies ist der höchste Weis. Er gilt ebenfalls 300 Punkte. Falsch Weisen ist erlaubt, sofern die anderen Mitgauner, dabei sind auch Zuschauer gemeint, nichts davon merken und keinen Protest einlegen.

**Artikel 5:**



**Zum Spiel.** Der Mitspieler zur Rechten des Gebers kann als Erster ansagen. Wenn er glaubt, mit seinen Karten mehr Punkte als die zwei andern Spieler zusammen zu erreichen, übernimmt er die Partie. Ist er aber nicht sicher oder hat er schlechte Karten erhalten, gibt er zum Nächsten weiter. Dieser geht gleich vor. Wenn alle drei, was öfters vorkommt, vom Spielverteiler lausige bis hundslausige Karten erhalten haben, wird trotzdem gejasst. Und zwar ...

**Artikel 6:**

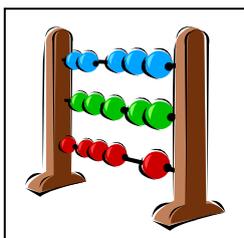


**„Hinderschi“ oder Handjass ohne Trumpf.** Das Ziel ist dabei, möglichst keinen Stich – oder alle Stiche – oder aber wenige Stiche/Punkte zu machen. Wer am meisten Punkte macht ( es sind total 125 Punkte möglich ) wird mit 10 Minuspunkten bestraft. Wer keinen Stich macht erhält 10 Pluspunkte, sofern nicht ein Gauner alle Stiche erobert hat. In diesem Fall werden dem Glücklichen 10 Pluspunkte, den zwei Pechvögeln je 10 Minuspunkte geschrieben.

**Artikel 7:**

Übernimmt ein Spieler die Partie, sei es weil er gute bis sehr gute Karten hat oder weil er dem nächsten Mitgauner das „Gewinnen“ nicht gönnt, und er kann dann nicht einen Punkt mehr ( incl. Weispunkte ) als seine Gegner erreichen, werden ihm 20 Minuspunkte aufgebremmt.

**Artikel 8:**



**Das Zählen der Punkte.** Verschiedene Minus- oder auch Strafpunkt-, sowie Bonuspunktvarianten sind bereits beschrieben worden. Hier jetzt die grundsätzliche Zählweise der Punkte. Bei der Übernahme eines Spiels durch einen der Jasser werden die erspielten und die Punkte der Weise durch jede der zwei Parteien zusammengezählt. Hat der mutige Spielübernehmer mindestens einen Punkt mehr als seine zwei Gegner, kann er von der doppelten Punktzahl profitieren. Es zählen nur die ganzen Zehner-Punkte. Zwei Beispiele: 97 effektive Punkte ergeben 9,  $235 = 23$  Punkte zum Schreiben. Der Allein-Jasser also

doppelte Punkte bei Gewinn = 18 oder 46 Punkte bei den zwei Beispielen. Das Ziel ist erreicht oder auch das Spiel zu Ende, wenn der Erste der Gauner 150 Punkte erreicht.

**Artikel 9:** Man kann 150 Punkte nur erreichen indem man sie selber erspielt. Das heisst konkret: entweder hat man das Spiel übernommen und macht einen Punkt mehr als die andern oder man macht alle Stiche/Punkte im“Hinderschi“. Bei allen anderen Varianten bleibt man bei 149 Punkten stehen.

**Artikel 10:**



**Der Sieger**, manchmal auch Obergauener genannt, muss nun von den drei übrigen Gaunern/Verlierern **fürstlich** entschädigt werden. Die Differenz zwischen den 150 (Sieger) und den bis zum Spielende erreichten Punkten der Verlierer wird dem gerissenen Obergauener gutgeschrieben. Während „normalen“ Zeiten gilt ein Punkt gleichviel wie 2 Rappen. Es dürfen aber auch andere Ansätze vereinbart werden. Ein guter Rat an dieser Stelle: bei wesentlich höherem Einsatz ( ab 3 Rappen ) wäre eine Kontrolle der Geldbeutel aller Teilnehmer vor Spielbeginn nicht abwegig.

**Artikel 11:**



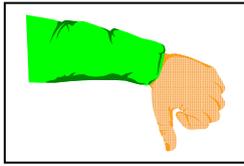
Jeder Einbau von zusätzlichen Preisen, auch Naturalgaben, ist erlaubt, ja zum Teil sogar erwünscht. Eine Variante mit verheerenden Folgen ( für Teilnehmer und Geldbeutel ) wird im Artikel 12 beschrieben.

**Artikel 12:**



„111“ !!!???!!!. Erreicht ein Spieler die Punktzahl 111 oder wird er durch Mitspieler auf die Zahl 111 „gezwungen“, wird automatisch eine Runde besten Schnapses, in der Schützenstube „Williams“ genannt, fällig. An guten Tagen kann der gleiche Spieler ohne grössere Probleme zwei, drei oder noch mehr Male diese Zahl erreichen. Die Folgen können also, wie in Artikel 11 erwähnt, verheerend sein. Da mehrere Runden Schnaps dem persönlichen Wohlbefinden abträglich sind und das Lenken von jeglicher Art von Fahrzeugen verunmöglichen, sei auf alternative Naturalgaben aufmerksam gemacht. Die Schützenstube liefert auch ausgezeichnete Fleischwaren, wie Bratwürste, Salsize, Servalats und Buurewürste, ev. Salatteller und die allseits bekannten und beliebten Kuchen.

**Artikel 13:**



**Das Falschspiel oder auch falsche Spielen.** Wer bei einem solchen **erwischt** wird, verliert automatisch dieses Spiel. Es werden ihm die reglementarischen Strafpunkte abgezogen.

**Artikel 14:**



**Das Reklamieren.** Reklamieren, auch wenn es total ungerechtfertigt ist, wird mit einem scharfen Verweis und einem Sternchen auf der Tafel bestraft. Ein zweites Sternchen hat automatisch eine Strafe von 10 Minuspunkten zur Folge. Das Sternchen wird in diesem Fall auf der Tafel gelöscht.

**Artikel 15:**

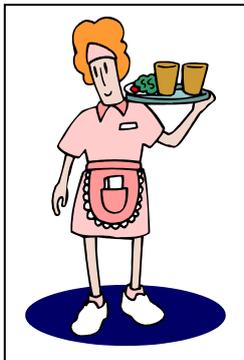


**Zum Umgangston.** Äusserungen der Spieler und Zuschauer sollten immer mit der grösstmöglichen Lautstärke gemacht werden. Dies trägt wesentlich zu bestem Verstehen der jeweiligen Spielsituation bei. Wem die Gespräche zu laut sind, kann die vom Bundesamt für Bevölkerungsschutz empfohlenen Gehörschutzpfropfen in die Ohren stopfen, den Gehörschutz aufsetzen oder ganz einfach das Lokal verlassen. Den Spielern ist das letztere allerdings nicht gestattet. Den Zuschauern auch nur nach vorheriger Bezahlung der Zeche.

**Artikel 16:**



**Zuschauer.** Das freiwillige oder auch unfreiwillige ( es geschieht durch herausrutschen der Gedanken in Form von Worten ) Dazwischenreden ( ins Spiel sprechen ) ist in den meisten Fällen toleriert. Es ist dem Sprecher überlassen, zu merken wenn der „Wind“ günstig weht. Falls er einen schlechten Moment erwischt hat, muss mit den entsprechenden Reaktionen der Spieler gerechnet werden. Am besten zieht man sich in einem solchen Fall folgendermassen aus dem Schlamassel: man bestellt sofort eine Runde ( im vereinsüblichen Rahmen ) oder man deponiert bei der Schützenstubenwirtin eine solche. Dies verhütet sicher das Schlimmste. Ansonsten kann nur das fluchtartige Verlassen des Tatorts eventuell grösseren Unbill verhüten.



**Artikel 17:**



**Reglementsanpassungen bezw. –änderungen.** Es ist jederzeit möglich das bestehende Reglement zu verändern, mit neuen Artikeln zu ergänzen oder solche zu streichen. Der Antrag auch nur eines Mitspielers genügt dazu. Entscheidende Instanz ist derjenige, welcher den ehrenvollen Auftrag hat, das Reglement zu hüten und nachzuführen. Einem Antrag kann also leicht dadurch Nachdruck verliehen werden, wenn diesem ehrenwerten Reglementarier der Antrag zusammen mit einem Getränk übergeben wird.

**Artikel 18:**



**Streitigkeiten.** Falls solche überhaupt entstehen sollten, was bei einem solch gut reglementierten Spiel doch als sehr unwahrscheinlich erachtet wird, kann das bestehende Reglement nicht zitiert werden. Es wird in jedem Fall auf den zivilen Rechtsweg verwiesen. Zerrissene Kleider oder sonstige Beschädigungen an Körpern oder Gütern müssen ausserhalb aller Artikel dieses Reglements ersetzt, resp. ärztlich behandelt werden. Mit andern Worten, jede Haftung ( durch den Reglementarier ) ist ausdrücklich ausgeschlossen.

**Artikel 19:**



**Was sonst noch verboten ist!!!** Jegliches Bespucken, Berühren, Betasten, etc. eines Mitspielers oder Zuschauers ist verboten. Das Wegwerfen oder das Verbrennen der Spielkarten während des Spiels ist ebenfalls verboten. Auch nicht erlaubt, also verboten ist, wenn sich ein Spieler für längere Zeit vom Spieltisch entfernt, sei es zum Zwecke eines dringenden Bedürfnisses oder einfach um mit nicht am Spiel teilnehmenden Schützen oder anderen Individuen zu parlieren.

**Artikel 20:**



**Was sonst noch ausdrücklich erlaubt ist!!!** Das heimliche Zeichengeben, das Klopfen, Anzeigen und oder ähnliche Sachen/Bemerkungen sind nicht ausdrücklich verboten, also erlaubt. Beinahe jede Art von Kleidung ist ebenfalls erlaubt. Das sich gegenseitige Bepusten nach dem herunterstürzen eines Schnapses ( 111, etc. ), sofern nachher kein Handtuch zum Abtrocknen verwendet werden muss, ist gestattet. Selbstverständlich sind erlaubt, ja sogar erwünscht: Humor, Lachen, etc., überhaupt jede stressabbauende Äusserung.

Dieses Reglement wurde geschrieben im Jahre des Herrn, anno 1990, auf das ab sofort und für alle Zeiten jegliche Unsicherheiten von den Gaunerjassern entweichen mögen und eine klare, regeltechnische Auslegung ihren Einzug finde.

Die Genehmigung des Reglements wird als selbstverständlich angesehen.

Buchs SG, im Juli 1990

der Schreiber/Reglementarier

Werner Widmer

Nachdem von verschiedenen Schützenkollegen der Ruf nach dem Reglement laut wurde, dieses aber in den meisten Fällen nicht vorhanden war, wurde eine Neuauflage in Betracht gezogen.

Im September 2000 fand eine umfassende Revision dieses Schriftstücks statt. Langwierige Überlegungen über Verbesserungen haben keine wesentliche neuen Erkenntnisse gebracht. Es wurden hauptsächlich die den Text unterstützenden Bilder dazugegeben und wo notwendig, textliche Veränderungen ausgeführt.

Mit der vorliegenden Fassung des Gaunerreglements

einverstanden:

nicht einverstanden: