



# MEIN ERSTES JASS-KARTENSET



## DIESE SPIELE FÖRDERN:

Aufmerksamkeit  
Ausdauer  
Selbstvertrauen

### Liebe Kartenspielerinnen und Kartenspieler

Mit diesem Set werden bereits kleine Kinder Freude am Spielen mit Jasskarten und an Kartenspielen bekommen. Mit Original-Jasskarten werden lustige und spannende Kartenspiele gespielt. So lernen die Kinder spielerisch alle Karten, Figuren und Werte kennen und finden später einen kinderleichten Einstieg ins „richtige“ Jassen. Die XL-Ausmal-Jasskarten fordern Kinder zusätzlich auf, sich intensiv mit den Farben und Formen der Jasskarten auseinander zu setzen. Die sechs Farbstifte in den korrekten Jassfarben sowie die Vorlage der Original-Jasskarten helfen dabei, die Karten richtig auszumalen.

Geben Sie Ihren Kindern den Tipp, die liebsten Leute in ihrem Umfeld (Eltern, Geschwister, Grosseltern, Nachbarn, Spielgruppenfreunde etc.) anzufragen, ob sie für sie eine Karte ausmalen und diese dann, genauso wie es Künstler auch tun, mit ihrem Namen signieren würden. So hat Ihr Kind eine bleibende Erinnerung an seine Familie und Freunde. Selbst wenn Ihr Kind bereits früh jassen will, muss es sich mit vier oder fünf Jahren noch nicht beeilen. Lassen Sie ihm dafür viel Zeit. Am besten ist es, wenn es den Älteren und den Eltern beim Spielen zusehen und etwas mithelfen kann. Einfache Jass-Fachausdrücke sind bereits in den nachfolgenden Spielen integriert und werden am Ende erklärt.

### Legende



Anzahl der im Spiel benötigten Karten



Anzahl Spieler

## DIE KARTEN KENNENLERNEN

### KARTEN ORDNEN

Der erste Spieler legt die Karten einer Farbe von 6 bis Ass in eine Reihe. Der nächste Spieler legt die Karten der übrigen Farben in drei entsprechenden Reihen darunter. Weitere Spieler könnten die XL-Karten ebenfalls gleich geordnet hinlegen. Wie heissen die einzelnen Karten?



36



### ZURÜCK IN DIE REIHE

Die neun Karten einer Farbe sind von Ass bis 6 ausgelegt. Während der Spieler A die Augen geschlossen hält, nimmt Spieler B 3–5 Karten heraus und mischt sie. Der Spieler A legt sie anschliessend wieder in die passenden Lücken zurück. Dann ist Rollenwechsel. Selbstverständlich können auch 3–4 Spieler mitspielen. In diesem Fall wird jeweils der nächste Spieler Spielleiter. Er bespricht mit den Mitspielenden, wie das Spiel gelaufen ist.



36



### ZURÜCK INS PUZZLE

Alle 36 Karten eines Spiels sind nach Farbe geordnet in vier Reihen von Ass bis 6 ausgelegt. Während einer oder mehrere Spieler die Augen geschlossen halten, nimmt der Spielleiter 3–4 Karten heraus und mischt sie. Der oder die anderen Spieler legen sie anschliessend in die passenden Lücken zurück. Anschliessend übernimmt ein nächster Spieler die Leitung und entfernt mit der Zeit noch etwas mehr Karten.



36



### KLEINES CHAOS

Die 36 Karten sind nach Farbe geordnet in vier Reihen von Ass bis 6 ausgelegt. Während einer oder mehrere Spieler die Augen geschlossen halten, tauscht ein Spieler innerhalb der Auslage 4 Karten aus und legt sie an den Platz einer anderen Karte. Der oder die anderen Spieler kontrollieren und legen die Karten anschliessend an ihren richtigen Platz zurück. Dann ist ein nächster Spieler an der Reihe und tauscht noch zwei Karten mehr aus. Und so weiter.



36



### BUURLE ZU ZWEIT

Zwei Spieler teilen ein gut gemischtes Kartenspiel auf. Jeder legt seinen Stapel verdeckt vor sich hin. Miteinander decken sie jeweils ihre oberste Karte auf. Wer den höheren Wert besitzt, bekommt beide Karten. Bei gleichen Werten (z.B. 2 Neuner) gibt es «Krieg»: Jeder legt eine weitere Karte verdeckt hin und die darauffolgende, wieder offen hingelegte Karte entscheidet. Sind die ersten Karten durchgespielt, spielen die Spieler mit den gewonnenen Karten weiter. Sieger ist, wer zuletzt alle Karten besitzt.



36



### BUURLE FÜR ZWEI ODER MEHR

Zwei bis höchstens fünf Spieler teilen ein gut gemischtes Kartenspiel und zusätzlich die XL-Karten auf. Jeder legt seinen Stapel verdeckt vor sich hin. Miteinander legen sie jeweils ihre oberste Karte offen in die Mitte. Wer den höheren Wert besitzt, bekommt alle Karten und legt sie bei sich auf einen offenen Stapel. Bei gleichen Werten (z.B. 2 Neuner) gibt es «Krieg»: Jeder legt eine weitere Karte verdeckt hin und die darauffolgende, wieder offen hingelegte Karte entscheidet. Bei einem Doppelpaar (z.B. 2 Asse und 2 Siebener) kämpfen nur die höheren Karten (z.B. die beiden Asse) gegeneinander. Wer alle Karten gespielt hat, dreht seinen Stapel mit den gewonnenen Karten um und spielt weiter. Sieger ist, wer am meisten Karten besitzt, nachdem die ersten beiden Spieler ausgeschieden sind.



36 +  
36 XL



### LOANNE

Alle 36 Karten werden auf zwei bis vier Spieler verteilt. Der Reihe nach legt jeder von seinem verdeckten Stapel die oberste Karte offen hin. Das Ass ist die stärkste Karte, der Sechser die schwächste. Die stärkste Karte gewinnt den Stich. Liegt mehr als eine Karte gleichzeitig mit dem höchsten Wert, gewinnt der Spieler, der die Karte dieses Wertes zuerst gelegt hat. Reihum beginnt jede folgende Runde mit dem nächsten Spieler rechts. Wenn beispielsweise vier Spieler in der Reihenfolge A-B-C-D ihre erste Karte gelegt haben, werden also B-C-D-A ihre zweite Karte in dieser Reihenfolge legen. Die dritte Runde wird C starten. So hat immer wieder ein anderer Spieler bei gleichwertigen höchsten Karten (z.B. zwei Königen) die Chance, den Stich zu gewinnen. Im Jassen heisst der Erstausspielende übrigens «Vorhand». Wer pro Spiel am meisten Stiche gewonnen hat, erhält einen Punkt. Das wird auf der Jasstafel notiert. Zu Beginn des Spiels wird abgesprochen, wie viele Spiele (z.B. acht) gespielt werden. Wenn zwei Spieler am Schluss gleich viele Punkte haben, fällt der Entscheid in einem Zusatzspiel. Viel Glück!



36



## KIM-SPIELE

Alle Kim-Spiele entwickeln die Merkfähigkeit, sie sind also ein perfektes Gehirntraining. Ausser über die Augen wirken andere Kim-Spiele über das Hören, den Geruchssinn, das Schmecken und den Tastsinn.

### DIE FOLGENDEN KIM-SPIELE KÖNNEN AUCH OHNE KARTEN GESPIELT WERDEN:

#### Detektiv:

- Je zwei Spieler A und B sitzen sich gegenüber. Sie merken sich das Äussere des Gegenübers.
- Jetzt schliesst A die Augen. B verändert etwas an seinem Äusseren (Friseur, Kleidung, Accessoires).
- Nachdem A die Augen wieder geöffnet hat, teilt er B die bemerkte Veränderung mit.
- Jetzt schliesst B seine Augen und A verändert etwas an sich usw.
- Mit der Zeit erhöhen die Spieler die Anzahl der Veränderungen auf zwei oder drei.

**Im gleichen Sinn ist es möglich, die Körperhaltung (Beinposition, Arm- oder Kopfhaltung) in Bezug auf einen oder mehr Punkte zu verändern.**

**Auf einem Tisch liegen fünf, später bis zu zwölf Gegenstände. Nach einer Minute legt der Spielleiter ein Tuch darüber. Wer kann sie jetzt noch aufzählen?**

- Währenddem die anderen Spieler die Augen schliessen, entfernt der Spielleiter einen oder mehrere Gegenstände oder er tauscht 1–3 Objekte gegen andere aus. Wer die meisten Veränderungen bemerkt, wird der nächste Spielleiter. Mit anderen Gegenständen und geschlossenen Augen könnt ihr auch Geräusch- und Tast-Kim spielen oder Geruchs-Kim mit Gewürzen, Kräutern usw.
- Wer hat sich jetzt was gemerkt?
- Wer weiss, was fehlt oderausgetauscht wurde.

### KLEINES KARTEN-KIM

Vier bis fünf beliebige Spielkarten liegen in einer zufälligen Reihe. Die Spieler prägen sich das Bild ein. Währenddem alle andern die Augen schliessen, lässt der jüngste Spieler zwei Karten die Plätze tauschen. Wenn er auf den Tisch klopft, öffnen die anderen die Augen. Wer die Veränderung herausfindet, legt die beiden Karten auf den ursprünglichen Platz zurück und wird der nächste Spielleiter. Später erhöht sich die Zahl der vorgelegten Karten. Die Spieler wechseln sich in der Rolle der Spielleitung ab. Wichtig: Die Anzahl Karten sollte erst dann erhöht und die Präsentationszeit erst dann verkürzt werden, wenn die Erfolgswahrscheinlichkeit über 90 % Treffer liegt.



9



### ANITA

Jeder Spieler erhält die neun Karten einer beliebigen Farbe. Zusammen mit den XL-Karten können sich auch 5 und mehr Spieler beteiligen. Ein Spieler mischt seine Karten und legt vor sich in einer Reihe offen drei Karten hin. Alle anderen haben 5–10 Sekunden Zeit, sich die Situation zu merken. Jetzt werden die drei Karten abgedeckt. Die übrigen Spieler legen die Situation (gleiche Werte, gleiche Reihenfolge) mit den Karten ihrer Farbe nach. Wer die richtige Reihenfolge gelegt hat, erhält eine Belohnung (Erdnüsschen, Chip). In der folgenden Runde übernimmt der nächste Spieler die Spielleitung. Sobald alle Spieler Erfolg gehabt haben, kann die Anzahl der ausgelegten Karten vergrössert und die Merkzeit angepasst werden.



18-72



### QUARTETTE FINDEN

Alle 36 Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. 2–4 Spieler versuchen, zwei vollständige Quartette zu erreichen. Jeder darf reihum jeweils eine Karte kehren. Niemand darf Karten zu sich nehmen, die ein anderer bereits zu sammeln begonnen hat. Wenn eine Karte passt, legt der Spieler sie offen vor sich hin. Passt eine umgedrehte Karte hingegen nicht, wird sie wieder verdeckt hingelegt. Sieger ist, wer zuerst z.B. 4 Achter + 4 Könige beisammen hat.

Die Spiele in diesem Set eignen sich besonders gut für das Zusammenspiel mit mehreren Generationen. Sie setzen keine grossen Kartenkenntnisse und keine strategischen Überlegungen voraus. Zudem schlagen sie eine Brücke zum späteren Jassen. Als Weiterführung der Kartenspielreihe für Sechs- bis Zehnjährige wurde das Globi-Jass Starter-Set entwickelt. Es enthält wiederum zahlreiche neue und einige bekannte Kartenspiele für kleine und grössere Gruppen sowie eine spielerische Einführung ins Jassen für Kinder und Erwachsene.



36



### FACHAUSDRÜCKE:

#### Abheben:

- Der Spieler links vom Mischenden hebt vom Stapel der gut gemischten Karten mindestens drei ab und legt sie unter den Stapel.

#### Austeilen:

- Nach dem Abheben werden die Karten im Gegenuhrzeigersinn (also rechtsherum) ausgeteilt, und zwar je nach Anzahl der Spieler und der benötigten Karten immer zwei oder drei auf einmal.

#### Farbe:

- Alle 9 Karten (6 bis Ass) einer Sorte (z.B. Schellen oder Kreuz) bilden eine Farbe.

#### Mischen:

- Die Karten in eine zufällige Reihenfolge bringen.

#### Stapel:

- Alle Karten aufeinander, mit der Rückseite nach oben (verdeckt) oder mit der Bildseite nach oben (offen).

#### Stich:

- Ein Stich besteht aus einer Karte von jedem Spieler.

#### Quartett:

- Vier Karten mit dem gleichen Wert (z.B. vier Könige, vier Siebener).

•

**Vorhand heisst der Spieler, der bei einem Stich die erste Karte ausspielt.**



© ASK Brienz  
Quelle: Hans Fluri, 1012 Spiele in der Freizeit,  
Verlag Hofmann Schorndorf 2015, 9. Auflage





## CES JEUX FAVORISENT:

De l'attention  
De la persévérance  
La confiance en soi

### Chers joueurs, chères joueuses de cartes,

Grâce à cette table de jeu, les enfants s'amuseront dès le plus jeune âge à jouer aux cartes et au jass. Ces cartes de jass originales permettent de jouer à de nombreux jeux de cartes amusants et palpitants. Les enfants apprendront à connaître toutes les cartes, figures et valeurs de manière ludique et pourront ensuite s'initier au « vrai » jass en toute facilité. De plus, les cartes de jass XL à colorier invitent les enfants à examiner attentivement les couleurs et les formes des cartes de jass. Six crayons de la couleur des cartes de jass ainsi qu'un modèle des cartes originales aideront les enfants à colorier correctement les cartes. Petite astuce pour les enfants : qu'ils demandent à leurs proches préférés (parents, frères et sœurs, grands-parents, voisins, copains de jeu, etc.) de colorier pour eux une carte puis de signer leur œuvre tel que le ferait un artiste. Vos enfants garderont un souvenir impérissable de leur famille et de leurs amis. Si vos bambins souhaitent s'initier au jass à un âge précoce, à quatre ou cinq ans, qu'ils ne se précipitent pas. Ne brûlez pas les étapes : il est préférable que les petits observent leurs aînés ou leurs parents jouer et leur prêtent main-forte lorsqu'ils font une partie. Certaines expressions simples et typiques du jass sont déjà intégrées aux jeux suivants et expliquées à la fin.

### Légende



Nombre de cartes nécessaires au jeu



Nombre de joueurs

## APPRENDRE À CONNAÎTRE LES CARTES

### TRIER LES CARTES

Le premier joueur dispose les cartes d'une certaine couleur du 6 à l'as sur une rangée. Le joueur suivant dispose les cartes des autres couleurs sur trois rangées correspondantes en dessous de la première. D'autres joueurs pourraient disposer les cartes XL dans le même ordre. Comment s'appellent les différentes cartes ?



36



### RETOUR DANS LA RANGÉE

Les neuf cartes d'une même couleur sont disposées de l'as au 6. Pendant que le joueur A a les yeux fermés, le joueur B retire entre 3 et 5 cartes et les mélange. Le joueur A les replace ensuite dans les espaces vides adéquats. Les rôles sont alors inversés. Le jeu peut bien entendu se jouer à 3 ou 4 joueurs. Dans ce cas, le prochain joueur devient à chaque fois le meneur de jeu. Il discute avec les autres joueurs de la manière dont s'est déroulée la partie.



36



### RETOUR DANS LE PUZZLE

Les 36 cartes d'un jeu sont triées par couleur en quatre rangées disposées de l'as au 6. Pendant qu'un ou plusieurs joueurs ont les yeux fermés, le meneur de jeu retire entre 3 et 4 cartes et les mélange. Ensuite, le ou les autres joueurs replacent les cartes dans les espaces vides adéquats. C'est au tour d'un prochain joueur d'être le meneur de jeu et d'enlever progressivement quelques cartes supplémentaires.



36



### PETIT CHAOS

Les 36 cartes sont triées par couleur sur quatre rangées disposées de l'as au 6. Pendant qu'un ou plusieurs joueurs ont les yeux fermés, l'un des autres retire 4 des cartes présentées et les met à la place d'une autre carte. Le ou les autres joueurs examinent la présentation des cartes et remettent ensuite les cartes déplacées à leur position initiale. C'est alors au tour du joueur suivant de changer deux cartes de plus, etc.



36



### BATAILLE À DEUX

Deux joueurs distribuent un jeu de cartes bien mélangées. Chacun dispose son tas de cartes dissimulé devant lui. Simultanément, ils retournent la première carte de leur tas. Le joueur qui détient la carte de valeur la plus élevée récupère les deux cartes. En cas de valeurs égales (p. ex. : 2 neuf), il y a « bataille » : chaque joueur pose une nouvelle carte cachée devant lui et la carte suivante découverte par les deux joueurs est jouée. Lorsque les premières cartes sont épuisées, les joueurs remettent en jeu les cartes gagnées. Le vainqueur est celui qui détient toutes les cartes à la fin.



36



### BUURLE À DEUX OU PLUS

Deux à cinq joueurs maximum distribuent un jeu de cartes bien mélangées en plus des cartes XL. Chacun dispose son tas de cartes dissimulé devant lui. Simultanément, les joueurs retournent la première carte de leur tas au milieu. Celui qui détient la carte de valeur la plus élevée récupère toutes les cartes et les pose sur un tas non dissimulé près de lui. En cas de valeurs égales (p. ex. : 2 neuf), il y a « bataille » : chaque joueur pose une nouvelle carte dissimulée devant lui et la carte suivante découverte par les deux joueurs est jouée. En cas de double paire (p. ex. : 2 as et 2 sept), seules les cartes de valeur supérieure participent à la bataille (p. ex. : les 2 as). Le joueur qui a épuisé toutes ses cartes retourne le tas de cartes qu'il a gagnées et continue de jouer. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes après que les deux premiers joueurs ont été éliminés.



36 +

36 XL



### LOANNE

Les 36 cartes sont distribué à un nombre de joueurs variant entre deux et quatre. L'un après l'autre découvre la première des cartes dissimulées de son tas. L'as est la carte la plus forte, le 6 la plus faible. La carte la plus forte remporte le pli. Si plusieurs cartes ont simultanément la valeur la plus élevée sont découvertes simultanément, le joueur qui a posé sa carte en premier gagne. Chaque nouvelle manche débute avec le joueur de droite suivant. Si, par exemple, quatre joueurs installés dans l'ordre A-B-C-D ont posé leur première carte, ils poseront la deuxième dans l'ordre B-C-D-A. C placera sa carte en premier lors de la troisième manche. Ainsi, chacun des joueurs a sa chance de remporter le pli s'ils sont plusieurs à sortir une carte de même valeur supérieure (p. ex. : deux rois). Au jeu de jass, la personne qui « a la main » est la première personne à jouer. Le joueur qui a remporté le plus de plis reçoit un point. Le point sera noté dans le tableau de jass. Au début du jeu, on décide du nombre de parties (p. ex. : huit) qui seront disputées. Si, à la fin, deux joueurs comptabilisent le même nombre de points, le vainqueur sera désigné lors d'une partie supplémentaire. Bonne chance!



36



## JEU DE KIM

Tous les jeux de Kim développent la capacité de mémorisation. Ils constituent donc un entraînement parfait de la mémoire. Outre la vue, les jeux de Kim développent l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher.

### IL EST ÉGALEMENT POSSIBLE DE JOUER AUX JEUX DE KIM SUIVANTS SANS CARTES:

#### Détective:

- Deux par deux, les joueurs A et B s'installent l'un en face de l'autre. Ils mémorisent l'apparence de leur adversaire.
- Ensuite, A ferme les yeux. B modifie un élément de son apparence (coiffure, vêtement, accessoire).
- Après qu'A a rouvert les yeux, il dit à B le changement qu'il a remarqué dans son apparence.
- À présent, B ferme les yeux et A modifie un élément de son apparence.
- Progressivement, les joueurs augmentent le nombre de modifications apportées (deux ou trois).

### Dans le même esprit, il est possible aussi de modifier un ou plusieurs éléments de sa posture corporelle (position des jambes, des bras ou de la tête).

### Un nombre d'objets - cinq initialement et allant jusqu'à douze ensuite - sont disposés sur une table. Après une minute, le meneur de jeu les cache sous un drap. Qui est capable de citer les objets disposés sur la table?

- Pendant que les autres joueurs ferment les yeux, le meneur de jeu retire un ou plusieurs objets ou intervertit 1 à 3 éléments avec d'autres. Le joueur qui remarque le plus de modifications apportées devient le prochain meneur de jeu. Avec d'autres objets et les yeux fermés, vous pouvez également jouer au jeu de Kim des sons et du toucher ou au jeu de Kim des odeurs avec des épices ou des herbes, par exemple.
- Qui a remarqué quelque chose ?
- Qui sait ce qui manque ou ce qui a été interverti lorsque la rangée d'objets est à nouveau passée en revue ?

### PETIT JEU DE CARTES KIM

Quatre ou cinq cartes de jeu quelconques sont disposées dans un ordre aléatoire. Les joueurs tentent de mémoriser l'image devant eux. Pendant que les autres ont les yeux fermés, le joueur le plus jeune intervertit l'ordre de deux cartes. Lorsqu'il tape sur la table, les autres ouvrent les yeux. Le joueur qui découvre la modification apportée remet les deux cartes à leur place initiale et devient le prochain meneur de jeu. Ensuite, le nombre de cartes présentées est augmenté. Les joueurs prennent à tour de rôle la place du meneur de jeu. Important : il ne faut augmenter le nombre de cartes et réduire le temps de présentation que si les chances de réussite sont supérieures à 90 %.



9



### ANITA

Chaque joueur reçoit les neuf cartes de l'une des couleurs. Si les cartes XL sont intégrées au jeu, cinq joueurs et plus peuvent participer. Un joueur mélange ses cartes et découvre devant lui trois cartes dans un ordre particulier. Tous les autres joueurs disposent de 5 à 10 secondes pour mémoriser la situation. Ensuite, les trois cartes sont couvertes. Les autres joueurs reproduisent la situation (mêmes valeurs, même ordre) à l'aide des cartes de leur propre couleur. Le joueur qui place ses cartes dans le bon ordre reçoit une récompense (cacahuète, jeton). Lors de la manche suivante, le prochain joueur devient meneur de jeu. Une fois que chaque joueur a reçu une barre, le nombre de cartes présentées peut être augmenté et le temps de mémorisation adapté.



18-72



### TROUVER DES QUARTETS

Les 36 cartes sont dissimulées sur la table. 2 à 4 joueurs tentent de former deux quartets complets. Chacun à son tour retourne une carte. Personne n'a le droit de prendre les cartes qu'un autre joueur a déjà commencé à collectionner pour former ses quartets. Si une carte lui convient, il la découvre devant lui. Par contre, si une carte retournée ne lui convient pas, elle est à nouveau dissimulée. Le vainqueur est celui qui le premier a rassemblé, par exemple, 4 as + 4 rois.

Ce genre de jeu se prête bien à la confrontation entre plusieurs générations de joueurs. Pour y jouer, il n'est pas nécessaire d'avoir de grandes connaissances des cartes et de faire preuve de réflexion stratégique. En plus, ils offrent une bonne introduction au futur jeu de jass. La table de jass Globi pour débutants a été développée dans la lignée des jeux de cartes pour les joueurs entre six et dix ans. Elle comprend, elle aussi, de nombreux nouveaux jeux de cartes et quelques autres jeux connus pour de petits groupes et des groupes de joueurs plus grands, ainsi qu'une introduction ludique au jass pour les enfants et les adultes.



36



### JARGON DU JEU:

#### Couper:

- couper au moins trois cartes d'un tas de cartes bien mélangées et les placer sous le tas. C'est ce que fait le joueur à la gauche de celui qui mélange.

#### Distribuer:

- Après que les cartes ont été coupées, elles sont distribuées dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (vers la droite). Selon le nombre de joueurs et de cartes nécessaires, toujours deux ou trois à la fois.

#### Couleur:

- L'ensemble des 9 cartes (du 6 à l'as) d'une même sorte (p. ex. : trèfle ou pic) forment une couleur.

#### Mélange:

- battre les cartes dans un ordre aléatoire.

#### Tas:

- Cartes disposées les unes sur les autres, le dos vers le dessus (dissimulées) ou la face vers le dessus (découvertes).

#### Pli :

- Un pli rassemble une carte de chaque joueur

#### Quartet:

- Quatre cartes de même valeur (quatre rois, quatre sept).

### Le joueur qui a la main est le joueur qui joue la première carte au moment de plier.

