

Jazz

Mål

- Jazz, även kallat jass, är ett kompendiespel med sex givar där varje giv har egen målsättning.
- Målet är att få minst minuspoäng efter alla sex givarna genom att undvika minuspoäng i de fem första givarna och att bli först av med korten i den sjätte.
- Jazz spelas av 3 till 7 deltagare med 52 vanliga kort. Efter att poängen summerats vinner deltagaren med minst minuspoäng, alltså högst summa totalt.

Förberedelser

- Ta bort en eller flera tvåor i de fem första givarna när spelarantalet kräver det så att alla får lika många kort.
- Dela ut hela den justerade leken.
- I sjätte given delas alla 52 kort ut.
- Tre spelare ger ruter två bort och 17 kort per spelare. Fyra spelare ger inga borttagna tvåor och 13 kort per spelare.
- Fem spelare ger ruter två och hjärter två bort och 10 kort per spelare.
- Sex spelare ger alla fyra tvåor bort och 8 kort per spelare.
- Sju spelare ger ruter två och hjärter två och spader två bort och 7 kort per spelare.
- Förhand är spelaren till vänster om givaren, alltså den som delar ut korten, och spelar ut första kortet i stickgivarna.

Så spelar ni

1 Stickgivarna tur för tur

- De fem första givarna är spel med sticktagning där det gäller att undvika vissa kort eller stick.
- Ett stick är ett delmoment där varje spelare lägger ett kort med bildsidan upp på bordet.
- Förhand spelar ut första kortet.
- Övriga lägger i tur och ordning ett kort var och måste följa färg om de kan och annars lägga annan färg.
- Högsta kort i utspelad färg vinner sticket.
- Vinnaren tar upp korten med baksidan upp i en hög bredvid sig och spelar ut till nästa stick tills alla kort är utlagda.

2 Sista given

- Sjätte given spelas som Sjuan.
- Spelaren till vänster om givaren börjar och turen går medsols.
- Den som börjar måste lägga ut en sju och den som saknar sju måste passa och stå över.
- Sjuan blir mitten i en rad i samma färg.
- Bygg uppåt med åtta till ess och nedåt med sex till två.
- Fler sjuor får läggas ut för fler rader.

Jazz

- Given slutar när någon först blir av med korten.

3 Klöver kung i fjärde given

- Förhand spelar klöver sju, nästa spelare lägger klöver kung och en spelare utan klöver lägger spader ess.
- Klöver kung är högst i utspelad färg och tar sticket.
- Den som tar sticket får minus femton i fjärde given.
- Spader ess vinner inget eftersom det inte följer utspelsfärgen.

Poäng

- I de fem första givarna ger första given minus 1 per stick du tar och andra given minus 1 per klöverkort du tar.
- Tredje given ger minus 5 per dam du tar och fjärde given ger minus 15 när du tar klöver kung.
- Femte given ger minus 20 för det sista sticket i given.
- I sjätte given ger varje påtvingad passning utan spelbart kort minus 1. Den som först blir av med korten får plus 10.
- Tre tagna stick i första given ger minus tre.
- Två damer i tredje given ger minus tio.
- Klöver kung i fjärde given ger minus femton och sista sticket i femte given ger minus tjugo så de två givarna ger tillsammans minus trettiofem.

Vinnare och matchslut

- Efter alla sex givarna summeras poängen för varje spelare. Segraren blir deltagaren med minst minuspoäng, alltså högst summa totalt.

Jazz

Jazz protokoll. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Spelare	Giv1	Giv2	Giv3	Giv4	Giv5	Giv6	Totalt