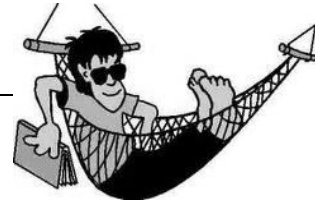


Das Weisen



Ein wichtiger und manchmal auch entscheidender Spielinhalt vom Molotow-Jass ist das Weisen:

Aus folgenden Kombinationen können Weise entstehen:

3 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe (z.B. Eichel, Banner, Neun und Acht)	20 Punkte („es Drü“)
4 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe	50 Punkte
5 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe (pro weitere Karte in einer Reihe kommen 50 Punkte dazu)	100 Punkte
4 Ass / König / Ober / Banner / Achter / Siebner / Sechser	100 Punkte
4 Neuner	150 Punkte
4 Under (Bauern)	200 Punkte



Beim ersten Ausspiel muss gewiesen werden. Sobald die Karte gedeckt ist, darf nicht mehr gewiesen werden. Der letzte Spieler darf weisen bis der Stich gekehrt ist. Die Weisen werden beim Molotow-Jass immer sofort geschrieben (dazu- oder abgezählt).

Beispiel 1: Ein Spieler erhält folgende Handkarten:



Weis: **HUNDERT**

von: Schilten As, König, Ober, Under, Banner

Molotow: In diesem Fall erhält der Spieler
Minus 100 Punkte



Beispiel 2: Ein Spieler muss folgenden Stich an sich nehmen:



Weis: **HUNDERT**

von: Alle Ass

Molotow: In diesem Fall erhält der Spieler
Plus 100 Punkte

