

Konter a Matt

1) Wat bedeit d'Faarf vun enger Spillkaart?

Déi normal Spillkaarte sinn a 4 Faarwen agedeelt: Häerzer, Rauten, Schëppen a Kräizer. Mat der Faarf ass net rout oder schwaarz gemengt, mee d'Zeechen dat op der Kaart gemoolt ass. D'Reiefolleg, also de Wäert vun de Kaarten ass déi heiten: Äss, Kinnek, Damm, Bauer, 10, 9.

2) Wéi bereeden ech d'Spill vir?

Éier d'Spill ufänkt, ginn zwou Equipe mat all Kéiers 2 Leit gemach. Déi 2 Membere vun enger Equipe setzen diagonal visàvis. Dat bedeit, datt e Spiller e Géigner niewent sech a visàvis vu sech setzen huet.

3) Wat ass eng Tromp?

Generell ass eng Tromp eng Kaart, déi duerch hir Faarf méi en héije Wäert huet, wéi iergend eng aner Kaart vun enger anerer Faarf. Bannent der Faarf vun den Trëmp, gëllt déi ënner Punkt 1) genannte Reiefolleg. Bei eisem Spill ¶\Konter a Matt¶] sinn ausserdeem dräi Dammen ëmmer Trëmp: Schëppen, Häerzer a Rauten. Et besteet ënnert den Dammen déi heite Rangfolleg: Schëppen Damm, Häerzer Damm a Rauten Damm. Fir dat däitlech ze maachen, ass an eisem Spill d'Schëppen Damm a Gold gekleet, d'Häerzer Damm a Sëlwer an d'Rauten Damm a Bronz.

4) Wéi bestëmmt een d'Tromp fir eng Partie?

Am Ufank vun enger Partie kritt jiddereen 2 mol 3 Kaarten ausgedeelt. De Spiller, dee lénks vun deem sëtzt, deen ausdeelt, kritt déi éischt 3 Kaarten. Dee bestëmmt dann och mat den éischten 3 Kaarten d'Tromp, ouni déi aner 3 Kaarte gesinn ze hunn. De Spiller deelt d'Zeeche vun der Tromp deenen anere mat, a kann dann och déi aner Kaarten ukucken. Dono spillt en déi éischt Kaart.

5) Bekennen

Bekennen ass déi wichtegst Reegel vum Spill. Wann déi éischt gespillte Kaart zum Beispill eng Schëppen ass, mussen all Spiller bekennen. Wann ee Spiller awer keng Schëppe Kaart huet, kann en eng Kaart vun enger anerer Faarf leeën. Trëmp kënnen awer zu jidder Zäit gespillt ginn, och wann een déi Faarf déi ze bekennen ass, an der Hand huet. Wann e Spiller deen ufänkt, eng Tromp leet, mussen déi aner och trompen, et sief si hu keng Trëmp an der Hand. An deem Fall kann de Spiller iergend eng Faarf leeën. Ass d'Schëppen déi Faarf déi ze bekennen ass, an den zweeten oder drëtte Spiller spillt eng Tromp, mussen déi aner nawell ëmmer nach Schëppe leeën.

6) Wat ass e Streech a wéini gewënnt een en?



Eng Partie besteet aus 6 Streech. Wann d'Spiller alleguerten eng Kaart op den Dësch geluecht hunn, leien do 4 Kaarten, an dat nennt een e Streech. Dee Spiller, deen déi héchste Kaart geluecht huet, gewënnt de Streech, a leet e verdeckt op den Dësch. Dee Spiller fänkt och déi nächst Ronn un.

7) Konter a Matt

Bei de Konteren handelt et sech ëm d'Häerzer a Rauten Dammen, beim Matt ëm d'Schëppen Damm. Ass e Spiller der Meenung datt seng Equipe eng Partie gewanne kéint, an huet en d'Schëppen Damm, oder d'Häerzer an d'Rauten Damm an der Hand, da kann de Spiller « Matt » soen oder « Konter » soen, dat geet awer nëmme wann en dat deenen anere Spiller virum Ufank vun der Ronn seet. Huet e Spiller déi dräi Dammen an der Hand, kann e « Konter a Matt » soen. De Virdeel dovunner gëtt am Punkt 8) erkläert.

8) E Spill gewonnen

E Spill ass gewonnen, wann eng vu béiden Equippen 21 Punkten erreicht huet. De Wäert vum Äss ass 4 Punkten, dee vum Kinnek 3 Punkten, dee vun der Damm 2 Punkten an dee vum Bauer 1 Punkt. D'10 an d'9 hunn de Wäert 0. Wann d'Spill ufänkt, huet all Equipe 11 Strécher. Wann déi Equipe déi d'Trëmp bestëmmt huet, eng Partie gewënnt, dann huet déi Equipe ee Stréch manner. Verléiert déi Equipe, da kritt se ëmmer esou vill Strécher dobäi, wéi déi aner Equipe wéi ofgemaach, austrach kritt. Fir de Fall wou eng Equipe kee Stréch kritt, gëtt bei der Géigner Equipe 1 Stréch méi ofgezunn/dobäigesat. Dat gëllt och wa « Matt » oder « Konter » gesot gouf. Wa « Konter a Matt » gesot gouf, kënnen zwee Strécher ofgezunn oder dobäi gesat ginn. Esou kann ee bis zu 4 Strécher ofgezunn oder dobäi gesat kréien.

9) Stänner

Et schwätzt ee vun engem Stänner, wa béid Equippen an engem Spill 20 Punkten hunn. An deem Fall gëtt bei där Equipe, déi d'Trëmp bestëmmt huet, e Stréch dobäi gesat. Et gëtt notéiert, wéi vill Strécher d'Verléierer Equipe krut hätt, wann et e Gewënner gi wier (dat hänkt dovunner of, ob am Virfeld « Konter » oder « Matt » gesot gouf, oder « Konter a Matt » gesot gouf). Déi selwecht Equipe kann d'Tromp nees eng Kéier bestëmmen. Dem Gewënner vun der zweeter Partie ginn déi notéiert Strécher zousätzlech ofgezunn. Kënnt et zu engem weidere Stänner, gëtt de Virgank widderréck.

10) Gewënner vum Spill

De Gewënner vum Spill ass déi Equipe, déi als éischt keng Strécher méi huet.

11) Tippen

Et ass ëmmer e Virdeel ze wëssen, wat fir Trëmp nach am Spill sinn, a wéi vill Punkten eng Equipe huet.

