

Konter a Matt

1) Was bedeutet die Farbe einer Spielkarte?

Die normalen Spielkarten sind in 4 Farben eingeteilt: Herz, Karo, Pik und Kreuz. Bei einer Farbe handelt es sich nicht um rot oder schwarz, sondern in diesem Fall um das Zeichen, das sich auf der Karte befindet. Die Reihenfolge, also der Wert der Karten, ist wie folgt: Ass, König, Dame, Bauer, 10, 9.

2) Wie bereite ich ein Spiel vor?

Bevor das Spiel beginnt, werden zwei Teams von je 2 Personen gebildet. Die 2 Mitglieder eines Teams setzen sich jeweils diagonal gegenüber, was bedeutet, dass ein Spieler je einen Gegner neben sich und einen gegenüber sitzen hat.

3) Was ist ein Trumpf?

Generell ist ein Trumpf eine Karte, die durch ihre Farbe einen höheren Wert besitzt, als jede andere Karte einer anderen Farbe. Innerhalb der Farbe der Trümpfe, gilt die bei Punkt 1) erwähnte Reihenfolge. Bei unserem Spiel Konter a Matt sind außerdem drei Damen immer Trümpfe: Pik, Herz und Karo. Dabei ist zu beachten, dass unter den Damen folgende Rangordnung besteht: Pik Dame, Herz Dame und Karo Dame. Um dies zu verdeutlichen, ist in unserem Spiel die Pik Dame in gold gekleidet, die Herz Dame in silber und die Karo Dame in bronze.

4) Wie bestimmt man den Trumpf für eine Partie?

Zu Beginn einer Partie bekommt jeder 2 mal 3 Karten ausgeteilt. Der Spieler, der links vom Austeiler sitzt, erhält die ersten 3 Karten. Anhand dieser 3 Karten bestimmt dieser den Trumpf, ohne die anderen 3 Karten gesehen zu haben. Er verkündet das Zeichen des Trumpfs und kann nun auch die restlichen Karten anschauen. Danach spielt er die erste Karte an.

5) Bekennen

Bekennen ist die wichtigste Regel des Spiels. Wenn die erste ausgespielte Karte zum Beispiel Pik ist, müssen alle Spieler bekennen. Wenn ein Spieler jedoch keine Pik Karte hat, kann er eine Karte von einer anderen Farbe legen. Trümpfe können aber jederzeit ausgespielt werden, auch wenn man die zu bekennende Farbe in der Hand hält. Wenn der Anspieler ein Trumpf setzt, müssen die anderen auch trumpfen, außer sie halten keine Trümpfe in der Hand. In diesem Fall kann der Spieler eine beliebige Farbe legen. Ist Pik die zu bekennende



Farbe und der zweite oder dritte Spieler spielt ein Trumpf, müssen die anderen immer noch Pik legen.

6) Was ist ein Streich und wann gewinnt man ihn?

Eine Partie besteht aus 6 Streichen. Wenn alle Spieler eine Karte auf den Tisch gelegt haben, befinden sich dort 4 Karten, welche man als einen Streich bezeichnet. Der Spieler, der die höchste Karte gelegt hat, gewinnt den Streich und legt ihn verdeckt vor sich auf den Tisch. Dieser Spieler beginnt die nächste Runde.

7) Konter a Matt

Bei den Kontern handelt es sich um die Herz und Karo Damen, beim Matt um die Pik Dame. Ist ein Spieler der Meinung, sein Team würde eine Partie gewinnen, und er hat die Pik Dame oder die Herz und Karo Damen in der Hand, kann er «mitten» oder «kontern», dies geht aber nur wenn er es den anderen vor Beginn der Runde mitteilt. Hält ein Spieler die drei Damen in der Hand, kann er «Konter a Matt» sagen. Der Vorteil davon wird im Punkt 8) erläutert.

8) Ein Spiel gewinnen

Ein Spiel ist gewonnen, wenn eines der beiden Teams 21 Punkte erreicht. Der Wert des Asses beträgt 4 Punkte, der des Königs 3 Punkte, der der Dame 2 Punkte und der des Bauers 1 Punkt, die 10 und 9 haben den Wert 0. Wenn das Spiel beginnt, hat jedes Team 11 Striche. Gewinnt das Team, das die Trümpfe bestimmt hat, eine Partie, hat dieses Team einen Strich weniger. Verliert es jedoch, bekommt es immer so viele Striche dazu, wie das andere Team ausgemacht ausgestrichen bekommt. Im Falle, dass ein Team keinen Stich bekommt, wird beim gegnerischen Team 1 Strich mehr abgezogen/hinzugefügt, dies gilt auch wenn gemittet oder gekontert wurde; wenn «Konter a Matt» angesagt wurde, können zwei Striche abgezogen oder hinzugefügt werden, demnach kann man bis zu 4 Striche abgezogen oder hinzugefügt bekommen.

9) Ständer

Man spricht von einem Ständer wenn beide Teams in einem Spiel 20 Punkte haben. In diesem Fall wird bei dem Team, das die Trümpfe bestimmt hat ein Strich hinzugefügt. Man notiert wie viele Striche das Verliererteam erhalten hätte, wenn ein Gewinner da gewesen wäre (dies hängt davon ab ob im Vorfeld gekontert oder gemittet wurde, bzw. «Konter a Matt» angesagt wurde). Dasselbe Team kann nochmals den Trumpf bestimmen. Dem Gewinner der zweiten Partie werden die notierten Striche zusätzlich abgezogen. Kommt es zu einem weiteren Ständer, wird dieser Vorgang wiederholt.

10) Gewinner eines Spiels



Der Gewinner des Spiels ist das Team, das als erstes keine Striche mehr hat

11) Tipps

Es ist immer ein Vorteil zu wissen, welche Trümpfe noch im Spiel sind und wie viele Punkte ein Team hat.

