

Konter a Matt

1) Les signes des cartes

Les cartes sont subdivisées en quatre signes: cœur, carreau, trèfle et pique. Le jeu comprend 24 cartes, avec un ordre décroissant des valeurs des cartes pour chaque couleur: as, roi, dame, valet, 10, 9.

2) Comment préparer un jeu ?

Avant de commencer un jeu, il faut former deux équipes à deux personnes. Les deux coéquipiers de chaque équipe sont assis vis-à-vis et diagonalement. C'est-à-dire que chaque joueur a un adversaire près de lui et un autre qui est assis vis-à-vis.

3) Qu'est-ce que c'est une « Tromp » ?

Une « Tromp » est en général une carte plus forte que les autres indépendamment de sa couleur. En fonction des couleurs des « Tromp », il y a la hiérarchie des cartes mentionnée au point 1. En ce qui concerne « Konter a Matt » il y a d'office 3 « Tromp » : la dame de pique, la dame de cœur et la dame de carreau. Pour le mémoriser plus facilement, dans notre jeu de cartes, la dame la plus forte, à savoir la dame de pique, est illustrée en dorée, la dame de cœur en argent et la dame de carreau en bronze.

4) Comment définir la « Tromp » pour une partie ?

Au début du jeu, chaque joueur reçoit deux fois trois cartes. Le joueur à gauche du distributeur reçoit les trois premières cartes avec lesquelles il détermine la « Tromp » sans regarder les trois autres cartes. Il dit à voix haute le signe de la Tromp puis il peut regarder les trois autres cartes. Celui qui a déterminé la « Tromp » commence aussi la partie.

5) Reconnaître

Reconnaître est la règle la plus importante au « Konter a Matt ». Si le premier joueur joue par exemple un pique comme première carte les autres sont obligés de jouer la même couleur. Sauf, en cas d'absence d'un pique, le joueur a le droit de jouer n'importe quelle carte. Une « Tromp » peut toujours être jouée même si on possède un pique.

Si le premier joueur joue une « Tromp », tous les autres joueurs devront jouer une « Tromp » sauf ils n'y ont pas. Mais, si le premier joueur joue un pique et le deuxième une « Tromp », alors les autres doivent jouer un pique.

6) C'est quoi un pli et qui le reçoit ? prep



Une partie est constituée de 6 plis. Si chaque joueur a joué une carte, il y a 4 cartes sur la table. Ces 4 cartes désignent un pli. Le joueur qui a mis la carte la plus haute reçoit le pli ; ce joueur commence à jouer le prochain pli.

7) « Konter a Matt »

Les dames de coeur et de carreau constituent les « Konter », les dames de pique les « Matt ». Si on croit gagner la partie en ayant la dame de pique ou la dame de coeur et la dame de carreau, alors on est capable de « mitter » ou de « konter ». « Mitter » et « konter » est seulement possible si on l'annonce avant le pli. Si un joueur détient les 3 dames en main, il peut dire « Konter a Matt ». L'avantage de « mitter » et « konter » est traité au point 8.

8) Gagner une partie

Pour gagner une partie, une des deux équipes doit accumuler 21 points. L'as compte pour 4 points, le roi pour 3, la dame pour 2 et valet pour 1 point. Le 10 et le 9 n'ont aucune valeur, c'est-à-dire ils valent 0 points. Au début du jeu, les deux équipes ont 11 traits. Si l'équipe qui joue une « Tromp » gagne une partie, elle peut rejeter un trait. L'équipe qui a fait une « Tromp » et perd, reçoit le même nombre de traits que l'équipe adverse rejette. Si une équipe n'obtient pas de pli, l'autre équipe peut rejeter un trait de plus. En cas de « mitt » ou « konter », on peut obtenir voire rejeter un trait ; en cas où un « Konter a Matt » est en vigueur on reçoit/perd 2 traits. C'est-à-dire qu'on peut perdre/gagner au maximum 4 traits.

9) Egalité de points (« Stänner »)

Le « Stänner » est une égalité des points entre les deux équipes ayant 20 points. Dans ce cas l'équipe qui a fait une « Tromp » obtient un trait. L'ensemble des traits qu'une équipe rejeterait si elle gagnerait est noté. Ce même groupe a le droit de jouer le prochain « Tromp ». Le gagnant de la deuxième partie rejette ces traits et ceux de la partie précédente. Au cas où on a de nouveau un « Stänner », le processus est répété

10) Le vainqueur d'une partie

Le vainqueur du jeu est l'équipe qui a perdu ses 11 traits.

11) Tuyaux

Il est toujours favorable de savoir quelles « Tromp » sont parties du jeu et quel est le score de chaque équipe.

