

Matzlfangen



Spelet i korthet

Matzlfangen är ett poängsticktagningsspel med budgivning och spelas av fyra deltagare. Om minst en spelare ger ett bud, spelar den spelare som får slutbudet ensam mot övriga tre spelare. I annat fall spelar förhand tillsammans med en anropad partner mot övriga två spelare. Om trumftian ”matzl” fångas av motparten, ges en särskild bonus.

Kortlek

Normalt används så kallade Wilhelm Tell-kortlekar med tyska svitmärken och 32 kort. Det går också att använda en vanlig kortlek och ta bort valörerna från två till sex.

Kortens rangordning och värde

Kortens rangordning är från högst till lägst: ess, tio, kung, dam, knekt, nio, åtta och sju. Essen är värda 11 ögon var, tiorna 10 ögon, kungarna 4 ögon, damerna 3 ögon, knektarna 2 ögon och övriga kort 0 ögon. Dessutom är sista sticket värt 10 ögon. Det finns sammanlagt 130 ögon att spela om.

Given

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren blandar korten, och spelaren till höger kuperar. Givaren delar sedan ut åtta kort till varje spelare i två vändor med fyra kort åt gången och slår upp det sist utdelade kortet. Om spelaren till höger om givaren knackar på korten istället för att kupera, delas åtta kort ut till varje spelare i en vända.

Budgivningen

Förhand börjar tala och turen fortsätter sedan medsols. Varje spelare får bara tala en gång. En spelare som är nöjd med grundkontraktet rufen eller som inte kan bjuda över tidigare bud säger ”weiter”. En spelare som vill bli spelförare i ett högre kontrakt än rufen bjuder genom att namnge kontraktet. Varje nytt bud måste vara högre än tidigare bud. Om alla spelare säger weiter, spelas rufen.

Kontrakten

Kontrakten är i ordning från lägst till högst:

Rufen. Det uppslagna kortet anger trumf. Förhand anropar ett kort, som inte är trumf och inte finns på den egna handen. Vanligtvis anropas ett ess. Den som har kortet blir förhands partner och spelar tillsammans med förhand mot övriga två spelare. Partnern skall inte säga något, utan partnerskapet avslöjas först när det anropade kortet spelas till ett stick (eller eventuellt vid en höjning, se nedan). Förhands sida måste ta minst 66 ögon i sticktagningen för att vinna.

Treiben. Spelföraren väljer trumf och spelar ensam mot övriga tre spelare. Spelföraren måste ta minst 66 ögon i sticktagningen för att vinna. "Treiben" betyder "att driva" på svenska. Den som bjuder kontraktet driver budgivningen vidare från lägstanivån, där alla bara säger weiter.

Neidspiel eller **Trumpf.** Det uppslagna kortet anger trumf. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och måste ta minst 66 ögon i sticktagningen för att vinna. "Neid" betyder "avund" på svenska. Den som bjuder det här kontraktet unnar inte någon annan att spela ett enkelt kontrakt där man själv får välja trumf.

Durch. Det finns ingen trumf. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och måste ta alla sticken för att vinna. "Durch" betyder "genom" på svenska. Den som bjuder det här kontraktet tänker marschera rätt genom sticktagningen utan att förlora något stick.

Trumpf-durch. Det uppslagna kortet anger trumf. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och måste ta alla sticken för att vinna.

Kontra och ytterligare höjningar av kontraktets värde

Spelets värde kan höjas genom att ange kontra. I rufen kan kontra anges av vem som helst av de båda spelarna som spelar mot förhand, i övriga kontrakt av vem som helst som spelar mot spelföraren. Vem som helst i den andra parten kan sedan höja ytterligare genom att rekontra, vilket sedan kan höjas igen av den första parten, och så vidare. Ett kontrakt får höjas högst tio gånger. Kontra och eventuella ytterligare höjningar måste ges före utspelet till det första sticket. Notera att om spelförarens partner gör en höjning, så avslöjas därmed att hen är den anropade partnern.

I matzlfangen har kontringar och ytterligare höjningar speciella namn. De är från lägsta nivå och uppåt: 1. Schuß. 2. Re. 3. Sub. 4. Dut. 5. Hirsch. 6. Gams. 7. Jager. 8. Gweih. 9. Auffi. 10. Drauffi.

Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket i rufen, treiben och neidspiel, och spelföraren spelar ut till det första sticket i durch och trumpf-durch. Spelarna måste följa färg. En spelare som inte kan följa färg måste om möjligt spela trumf. Dessutom gäller översticksvång. Det innebär att om en spelare kan sticka över utan att bryta mot kravet att följa färg, måste spelaren göra det. En spelare som varken kan följa färg eller spela trumf får spela vilket kort som helst.

Om minst en trumf spelades till ett stick, vinnas sticket av den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen.

Betalning

När spelet av korten har avslutats, går parterna igenom de kort de har tagit i stick och räknar ut det sammanlagda antalet ögon alternativt antalet tagna stick. Kontrakten rufen, treiben och neidspiel är värda en grundinsats, om de vinnas eller förloras enkelt utan någon värdehöjande faktor. Om den förlorande parten har tagit färre än 30 ögon, säger man att den "inte har något vatten". Värdet är då två grundinsatser. Om den förlorande parten inte har tagit ett enda stick, är värdet tre grundinsatser. Durch och trumpf-durch är båda värda sex grundinsatser.



Figur 1. Matzlfangen spelas i den lilla österrikiska byn Hackenbuch.

Om spelet har kontrats eller rekontrats, ökar kontraktets värde med en grundinsats för varje höjning. Om rufen till exempel vinnns enkelt efter att ha kontrats och rekontrats upp till den femte nivån ("hirsch"), är kontraktet värt sex grundinsatser.

I kontrakt med trumf fästs särskild betydelse vid trumftian, som kallas *matzl*.^{*} Om en spelare i den ena parten har fått trumftian i given och den andra parten lyckas ta detta kort i stick, säger man att denna part har fångat *matzl*. Om den part som fångade *matzl* förlorade kontraktet, annulleras alla betalningar oavsett vinstnivå och eventuella kontrakter och ytterligare höjningar. Om parten vann kontraktet, ökar värdet av kontraktet med en grundinsats. Det blir då två grundinsatser vid enkel vinst utan kontra, och så vidare. Om den vinnande parten fångade *matzl* och har rätt till en extra grundinsats, måste den själv påpeka detta. Vid alla övriga betalningar är det en hederssak att den förlorande parten betalar fullt ut utan påpekanden.

Om förhands sida vinner rufen, betalar en av motspelarna kontraktets sammanlagda värde till förhand och den andra motspelaren betalar till hens partner. Om förhands sida förlorar, är betalningarna de omvända. Om spelföraren vinner vid ett annat kontrakt, betalar var och en av motspelarna kontraktets värde till spelföraren. Om spelföraren förlorar, betalar spelföraren kontraktets värde till var och en av motspelarna.

Källor

1. ["Das ‚Matzlfangen‘ – ein Hackenbucher Kartenspiel"](#), Moosdorfer Bote (Gemeindezeitung Moosdorf), nr 8, sid. 18 (15 dec 2011).
2. Mailkonversation den 12 juni och den 4 juli 2020 med Christian Daglinger, Hackenbuch, Österrike.
3. Wikipedia. [Matzlfangen](#) [Läst 24 oktober 2020].

^{*} Matz är ett egennamn, men kan också beteckna en fågel. "Matzl" är diminutiv av Matz. Matzlfangen betyder således "att fånga den lilla fågeln".