

# Manillen

Aantal spelers: 2 tot en met 6

Leeftijd: 8+

## Spelverloop:

Er wordt gespeeld met 32 piketkaarten (Aas, Koning, Vrouw, Boer, 10,9,7). De 10 (de *manille* genoemd) levert vijf punten op, de aas vier, de heer, koningin en boer respectievelijk nog drie, twee en één. De andere cijfer kaarten hebben waarde nul.

Na afspraak wordt er gespeeld totdat een groep 61 (halve boom), 101 (boom), 121 of 151 punten bereikt, of er 12 delen gespeeld zijn.

## Basisregels

Men moet altijd volgen. Dit betekent dat men altijd dezelfde soort kaart moet opgooien als waarmee is uitgekomen.

Als men niet kan volgen, moet men kopen. Kopen is het opgooien van een troef. Een troef overtreft elke kaart van een andere soort.

Men mag niet onderkopen. Dit is het opgooien van een troef die lager is dan een troef die al op tafel ligt. Dit mag wel wanneer men niet anders kan.

Men moet altijd de slag naar het eigen team proberen te halen. Dit kan door een kaart op te gooien die hoger is dan de kaart die op tafel ligt, of door te kopen.

Als de slag aan het eigen team ligt en het ander team koopt, moet men bovenkopen. Dit enkel als men niet meer kan volgen op de uitgekomen kaart.

## Voor 4 personen

Er wordt gespeeld met de 32 piketkaarten. De meest gangbare vorm van dit spel wordt gespeeld in 2 teams van 2 mensen elk (partners kruislings tegenover elkaar).

Delen: Iemand begint te delen. Hij schudt de kaarten. Degene die rechts van hem zit neemt af. Dit betekent dat hij/zij een deel van het stapeltje ervan af neemt (minimum 3 kaarten). De deler legt het overblijvende stapeltje dan op het pas afgenomen stapeltje. Dit wordt gedaan om vals spelen te vermijden: als de tegenpartij vermoedt dat de deler vals speelde, kan ze 3 kaarten afnemen, waardoor de kaarten dan goed zitten voor hen. Hij kan ook kloppen op het stapeltje. Dit betekent: "Ik wil niet afpakken, de kaarten liggen goed." Daarna wordt er gedeeld. Er wordt 3 - 2 - 3 gedeeld, iedereen krijgt dus 8 kaarten.

De deler bekijkt zijn kaarten en kiest daarmee troef. Zijn teamgenoot bekijkt zijn kaarten niet tot er troef is gekozen. Dit is het soort kaarten (klaver, harten, ruiten of schoppen) waarmee gekocht kan worden. We veronderstellen dat hier ruiten als troef wordt gekozen.

Verloop van een slag: Nu begint de speler links van de deler het spel. Er wordt steeds gespeeld in de richting van de klok. De bedoeling van het spel is om zo veel mogelijk punten te halen met je team. Er wordt dus een eerste kaart gesmeten (uitkomen). Stel dat persoon A met klaver-aas (1 ♣) uitkomt.

Persoon B moet proberen om de slag naar zich toe te halen. Hij moet proberen om deze slag te halen, zodat zijn team de kaarten krijgt die op tafel liggen. Hij moet echter ook volgen. Als hij kaarten van dezelfde soort heeft als waarmee is uitgekomen, dan moet hij die smijten. Persoon B heeft een klaver-negen (9 ♣) en een klaver-dame (Q ♣). Hij kan de slag dus niet winnen. Hij denkt dat persoon D, zijn teamgenoot, de slag zal kunnen halen (de hoogste kaart zal gooien) en smijt dus klaver-dame. Dit heet vetten, zorgen dat een slag meer waard wordt.

Persoon C moet ook proberen om de slag naar zich toe te halen. Hij heeft een klaver-boer (V ♣) en een klaver-zeven (7 ♣). Omdat persoon B heeft gevet, vreest hij dat persoon D de slag zal kunnen winnen. Hij smijt dus (7 ♣), aangezien die kaart geen punten waard is. De slag ligt echter nog steeds aan team A-C.

Persoon D moet de slag naar zich toe halen. Hij moet volgen, maar heeft geen klavers. Hij kan dus kopen. Persoon D heeft ruiten-acht (8 ♦) en ruiten-heer (H ♦). Hij smijt een ruiten-acht, omdat hij de heer wil sparen voor later in het spel. Daardoor wint team B-D de slag.

Team B-D heeft zo al klaver-aas (1 ♣) + klaver-dame (Q ♣) + klaver-zeven (7 ♣) + ruiten-acht (8 ♦) = 6 punten.

De volgende ronde mag persoon D uitkomen, hij heeft immers de winnende kaart gespeeld. Zo wordt het spel doorgespeeld tot alle kaarten gespeeld zijn.

**Puntentelling:** Als alle kaarten zijn gespeeld, worden de punten geteld. Stel dat team A-C 24 punten heeft en team B-D 36 (som is altijd 60), dan krijgt team B-D voor dit partijtje 6 punten (36 - 30).

In de praktijk weten de spelers meestal welk team verloren is. Dan telt alleen het verliezende team. Het winnende team kan altijd hun eigen punten tellen ter controle.

Er wordt gespeeld tot 101. Als beide teams 101 halen, dan wordt verder gespeeld tot 121.

In sommige kaartclubs wordt niet gespeeld tot 101, maar maakt iedereen 3x troef (12 spelletjes dus). Vervolgens wordt er gewisseld van partner en worden er opnieuw 12 spelletjes gespeeld. Ten slotte wordt er nog eens gewisseld van partner (zodat iedereen met iedereen gespeeld heeft) en worden er opnieuw 12 spelletjes gespeeld. Op het eind heb je ofwel 0, 1, 2 of 3 rondes gewonnen (enige mogelijke combinaties zijn 3-1-1-1 en 2-2-2-0)

### Speciale regels

Bij het troef maken, kan de deler ook zeggen "Mull" of "Zonder". Dit betekent dat er geen troef is, er kan dus niet gekocht worden. De punten tellen dubbel.

Als de deler een troef maakt, en persoon B of persoon D (het andere team) denkt de ronde te winnen, kan ze kloppen (ook "meegaan" genoemd). Hierdoor tellen de punten dubbel. De tegenpartij kan dan tegen kloppen (ook "tegengaan" genoemd). Dan tellen de punten vier maal.

Een fout in het spelverloop, zoals vals spelen, of je kaarten bekijken als je teamgenoot nog geen troef heeft gemaakt, levert een boete van 30 punten op.

Er mag niet gepraat worden over de kaarten die een speler bezit, om zo voordeel te halen tijdens het spel.

Bij verkeerd delen wordt de deel gewoon doorgeschoven naar de volgende speler.

## Manillen met 2 personen

Dit wordt op drie verschillende manieren gespeeld, afhankelijk van hoe het in het begin wordt afgesproken.

Er wordt gespeeld met 32 kaarten. Eerst worden er 4 kaarten per speler met de achterkant naar boven op tafel gelegd. Daarna komen daar 4 kaarten per speler op, met de waarde van de kaart zichtbaar. Daarna worden de resterende kaarten gedeeld.

Vanaf hier is het normale spelverloop: troef maken, uitkomen, slagen halen, tellen, etc. Het verschil in speelwijze zit hem in de slagen.

Volgens manier 1 wordt met slagen van 2 kaarten gespeeld. Iemand komt uit en de ander legt er een kaart op. Volgende slag. Volgens manier 2 wordt met slagen van 4 gespeeld. Zo speelt elke persoon 2 keer per slag.

De kaarten die op tafel liggen mogen ook gebruikt worden. Als er een kaart gespeeld wordt, wordt de onderliggende kaart naar keuze omgedraaid. Net zoals bij patience mag je, bij het leegspelen van het 4e stapeltje, een kaart van een ander stapeltje naar de 4e lege plaats leggen.

## Manillen met 3 personen

Dit is een iets ingewikkeldere vorm van manillen. Er wordt 2 tegen 1 gespeeld; de deler speelt steeds alleen. Er wordt geschud en afgepakt. De deler legt daarna de bovenste kaart weg en deelt. Op het einde hebben persoon B en C 10 kaarten. De deler heeft er 11. De deler pakt de resterende kaart en legt daarna 2 kaarten weg. Die kaarten worden bij de punten van de tegenpartij opgeteld.

Daarna wordt er normaal gespeeld. De score op het einde wordt geteld, maar voor elke speler apart genoteerd. De volgende ronde schuift de deler op; elke speler speelt dus af en toe alleen.

Een variant hiervan is dat je 2 tegen 2 speelt waarbij de deler een denkbeeldige partner heeft. Het delen gaat als volgt : deler A geeft speler B 4 kaarten vervolgens legt hij voor zijn denkbeeldige partner 4 kaarten gedekt op tafel voor zich. Vervolgens geeft A speler C en zichzelf ook 4 kaarten. Bij de tweede deelronde krijgt iedereen terug 4 kaarten. Bij de denkbeeldige partner worden deze kaarten open op de 4 gedekte kaarten gelegd (cf. spel met 2 personen). Iedere slag bestaat uit 4 kaarten (speler A speelt voor zichzelf en de denkbeeldige speler). Als de denkbeeldige speler de slag binnenhaalt moet die ook de volgende slag beginnen (speler A dus).

## Manillen met 6 personen

Nu wordt er in 2 teams van 3 tegen 3 gespeeld. De 6 wordt in het spel gebracht, waardoor nu dus met 36 kaarten gespeeld wordt, iedereen krijgt er 6. De volgorde van delen is 2 - 2 - 2.

Er bestaat een andere variant waarbij de 6 niet in het spel wordt gebracht. Je speelt nog altijd 3 tegen 3. Iedereen krijgt 5 kaarten. Eerst worden er 2 kaarten afgelegd en dan wordt er 2-1-2 gedeeld. Vervolgens mag degene die gedeeld heeft troef kiezen. Indien de deler wenst troef te kiezen mag hij de 2 afgelegde kaarten op zijn hand nemen. De deler kiest troef en legt vervolgens terug twee kaarten af. De waarde van die twee kaarten wordt bij de score van de tegenstanders geteld. De deler hoeft echter geen troef te maken. De deler mag het kiezen van de troef doorgeven aan zijn eerste teamgenoot. Deze speler mag opnieuw kiezen of hij troef kiest (indien zo mag hij daarvoor ook die twee afgelegde kaarten bekijken) of de beurt doorgeeft aan de derde teamspeler. Deze laatste moet dan troef kiezen.