

Manille

4 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Mit dem Partner Stiche gewinnen, die mehr als die Hälfte der 60 verfügbaren Kartenpunkte enthalten.

AUFBAU

- 32-Karten-Deck (7 bis Ass) verwenden.
- 8 Karten an jeden von 4 Spielern in zwei Partnerschaften austeilen.
- Die letzte an den Geber ausgeteilte Karte bestimmt die Trumpffarbe.

WERTUNG

- 10 (Manille) = 5 Pkt., Ass = 4, König = 3, Dame = 2, Bube = 1.
- 9, 8, 7 haben keinen Punktwert.
- Team braucht 31+ von 60 Gesamtpunkten zum Rundengewinn.

Tip: Daran denken, dass die 10 das Ass übertrumpft; sie nutzen, um hochwertige Stiche zu fangen.

AM ZUG

- Farbe bekennen wenn möglich; wenn nicht, muss getrumpft werden.
- Wenn der Stich einen Trumpf hat, muss übergestochen werden wenn möglich.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.

Manille ist ein Stichspiel, beliebt in Frankreich und Spanien, bei dem die 10 die höchste Karte in jeder Farbe ist, gefolgt vom Ass. Diese ungewöhnliche Hierarchie verleiht dem Spiel seinen einzigartigen Charakter und erfordert sorgfältiges Kartenmanagement.

Ziel

Mit dem Partner Stiche mit den wertvollsten Karten gewinnen. Das Team, das mehr als die Hälfte der Gesamtkartenpunkte erzielt, gewinnt die Runde.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Austeilen:** 8 Karten an jeden, das gesamte Deck verwenden.
4. **Trumpf:** Die letzte an den Geber ausgeteilte Karte wird allen gezeigt und bestimmt die Trumpffarbe.

Kartenwerte und Rangfolge

1. **10 (Manille):** Höchste Karte, 5 Punkte wert.
2. **Ass (Manillon):** Zweithöchste, 4 Punkte wert.
3. **König:** 3 Punkte wert.
4. **Dame:** 2 Punkte wert.
5. **Bube:** 1 Punkt wert.
6. **9, 8, 7:** Kein Punktwert.
7. **Gesamt:** 60 Punkte verfügbar (plus Boni). 31+ zum Gewinnen nötig.

Spielablauf

1. **Ausspiel:** Spieler rechts vom Geber spielt zuerst aus.
2. **Farbe bekennen:** Farbe bekennen wenn möglich. Wenn nicht möglich, muss getrumpft werden wenn möglich.
3. **Überstechen:** Wenn der Stich bereits einen Trumpf enthält, muss ein höherer Trumpf gespielt werden wenn möglich.
4. **Stiche gewinnen:** Höchster Trumpf gewinnt, oder höchste Karte der ausgespielten Farbe.

Tipps und Strategien

- Die 10 ist die mächtigste Karte, sie klug einsetzen, um hochwertige Stiche zu gewinnen.
- Mit dem Partner durch Ausspiele und Signale koordinieren.
- Daran denken, dass die 10 das Ass schlägt, was Neulinge überrascht, aber das bestimmende Merkmal von Manille ist.

Tipps & Strategie

Die 10 (Manille) und das Ass (Manillon) zusammen sind 9 von 15 Punkten in jeder Farbe wert. Diese beiden Karten in der Trumpffarbe zu kontrollieren ist meist entscheidend.

Da die 10 das Ass übertrumpft, müssen Standard-Stichspiel-Intuitionen angepasst werden. Eine 10 auszuspielen ist wie in anderen Spielen ein Ass auszuspielen, es verlangt Respekt.