

Manillen

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Stiche fangen, um 31 oder mehr Punkte von 60 zu erzielen.

AUFBAU

- Zwei Partnerschaften mit je zwei Spielern bilden.
- 32-Karten-Deck verwenden mit der 10 als höchste Karte.
- 8 Karten an jeden Spieler in Vierergruppen austeilen.

WERTUNG

- Manille (10)=5, Ass=4, König=3, Dame=2, Bube=1.
- Letzter Stich bringt einen Bonuspunkt, insgesamt 60 pro Runde.

Tip: Die 10 ist König bei Manillen, also verfolge immer, wo die Manillen sind.

AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich, trumpfen wenn nicht bedienbar.
- Höchste Karte der ausgespielten Farbe oder höchster Trumpf gewinnt.
- Stichgewinner spielt den nächsten Stich aus.

Manillen ist Belgiens beliebtestes Stichkartenspiel, gespielt von vier Spielern in Partnerschaften mit einem 32-Karten-Deck. Das Spiel zeichnet sich durch eine einzigartige Kartenrangfolge aus, bei der die 10 (die Manille) die höchste Karte in jeder Farbe ist.

Ziel

Erziele Punkte durch das Fangen von Stichen mit hochwertigen Karten. Die erste Partnerschaft, die die vereinbarte Zielpunktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei festen Partnerschaften, gegenüber sitzend.
2. **Deck:** 32 Karten (7 bis Ass in jeder Farbe), wobei die 10 in jeder Farbe am höchsten rangiert.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 8 Karten, ausgeteilt in Vierergruppen.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Das Team des Gebers oder das gegnerische Team wählt die Trumpffarbe, oder das Spiel kann ohne Trumpf gespielt werden.
2. **Schritt 2:** Der Spieler links vom Geber spielt den ersten Stich mit einer beliebigen Karte aus.
3. **Schritt 3:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn Farbe nicht bedient werden kann und Trumpf aktiv ist, müssen Spieler trumpfen, wenn möglich.
4. **Schritt 4:** Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich, es sei denn, ein Trumpf wurde gespielt, dann gewinnt der höchste Trumpf.

Punktewertung

- Die Manille (10) ist 5 Punkte wert, Ass ist 4 wert, König ist 3, Dame ist 2 und Bube ist 1 pro Stich.
- Der letzte Stich bringt einen Extrapunkt, wodurch die Gesamtpunkte pro Runde 60 betragen.

Varianten

- **Manillen Tröf:** Eine Version, bei der Trumpf immer durch eine aufgedeckte Karte vom Deck bestimmt wird.
- **Manillen Zonder Tröf:** Eine Ohne-Trumpf-Variante, bei der alle Farben gleich sind und reine Kartenkraft betont wird.

Tipps und Strategien

- Spiele deine Manille früh aus, um Stiche zu sichern und starke Karten der Gegner herauszuziehen.
- Denke daran, dass die 10 das Ass schlägt, was das markanteste Merkmal dieses Spiels ist.
- Kooperiere mit deinem Partner, indem du durch dein Spiel Farbstärke signalisierst.

Tipps & Strategie

Passe dich schnell an die umgekehrte Hierarchie an, in der die 10 das Ass schlägt. Punkte pro Stich zu zählen hilft dir zu wissen, wann du auf zusätzliche Stiche drängen solltest.

Da die 10 die mächtigste Karte ist, gibt ihr Besitz dir Kontrolle über eine Farbe. Den richtigen Zeitpunkt für das Spielen deiner Manille zu wählen kann eine ganze Runde entscheiden.