

Manillen

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Catturare prese per segnare 31 o più punti su 60.

PREPARAZIONE

- Formare due coppie di due giocatori ciascuna.
- Usare un mazzo da 32 carte con il 10 come carta più alta.
- Distribuire 8 carte a ciascun giocatore in blocchi da 4.

PUNTEGGIO

- Manilla (10)=5, Asso=4, Re=3, Donna=2, Fante=1.
- L'ultima presa guadagna un punto bonus, per un totale di 60 per turno.

Consiglio: Il 10 è re a Manillen, quindi tieni sempre traccia di dove si trovano le Manille.

AL TUO TURNO

- Seguire il seme se possibile, giocare briscola se non si riesce a seguire.
- Vince la carta più alta del seme guidato o la briscola più alta.
- Il vincitore della presa guida la successiva.

Manillen è il gioco di presa più popolare del Belgio, giocato da quattro giocatori in coppie con un mazzo da 32 carte. Il gioco presenta una classifica unica delle carte in cui il 10 (la Manilla) è la carta più alta di ogni seme.

Obiettivo

Segnare punti catturando prese contenenti carte ad alto valore. La prima coppia a raggiungere il punteggio obiettivo concordato vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie fisse, seduti uno di fronte all'altro.
2. **Mazzo:** 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme), con il 10 classificato come più alto in ogni seme.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 8 carte, distribuite in blocchi da 4.

Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** La squadra del mazziere o la squadra avversaria sceglie il seme di briscola, oppure il gioco può svolgersi senza briscole.
2. **Passo 2:** Il giocatore alla sinistra del mazziere guida la prima presa giocando qualsiasi carta.
3. **Passo 3:** I giocatori devono seguire il seme se possibile. Se non riescono a seguire il seme e le briscole sono attive, devono giocare briscola se possibile.
4. **Passo 4:** Vince la carta più alta del seme guidato, a meno che non venga giocata una briscola, nel qual caso vince la briscola più alta.

Punteggio

- La Manilla (10) vale 5 punti, l'Asso vale 4, il Re 3, la Donna 2 e il Fante 1 per presa.
- L'ultima presa vale un punto extra, portando il totale dei punti in un turno a 60.

Varianti

- **Manillen Troef:** Una versione in cui la briscola è sempre determinata da una carta girata dal mazzo.
- **Manillen Zonder Troef:** Una variante senza briscola in cui tutti i semi sono uguali, che enfatizza la pura forza delle carte.

Consigli e strategie

- Guida presto con la tua Manilla per assicurarti le prese e far uscire le carte forti degli avversari.
- Ricorda che il 10 supera l'Asso, che è la caratteristica più distintiva di questo gioco.
- Cooperare con il tuo compagno segnalando la forza del seme attraverso le tue giocate.

Consigli e strategia

Adattati rapidamente alla gerarchia invertita in cui il 10 batte l'Asso. Contare i punti per presa ti aiuta a sapere quando spingere per prese extra.

Poiché il 10 è la carta più potente, averla ti dà il controllo su un seme. Scegliere il momento giusto per giocare la tua Manilla può cambiare le sorti di un intero turno.