

Malilla

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Verzamel als koppel de meeste kaarppunten om de doelwaarde te bereiken.

OPZET

- Verwijder 8en en 10en voor een dek van 40 kaarten.
- Deel alle 10 kaarten aan elk van de 4 spelers.
- De laatste kaart van de deler wordt open gedraaid als troef.

SCORE

- Aas = 12, Malilla (9) = 11, Koning = 4, Vrouw = 3, Boer = 2.
- Bonus laatste slag is 2 punten, totaal 130.

Tip: Onderschat de 9 nooit. Die wint van elke kaart behalve het Aas en kan de uitkomst van een hand bepalen.

AAN DE BEURT

- Bekennen de geleide kleur als dat kan.
- Speel elke kaart (inclusief troef) als je de kleur niet kunt bekennen.
- Hoogste kaart van de geleide kleur of hoogste troef wint.

Malilla is een slagenspel dat populair is in Spanje en Mexico, gespeeld in koppels van twee met een dek van 40 kaarten. Het spel heeft een bijzondere kaartvolgorde waarbij de 9 (de Malilla) de op één na hoogste kaart is, direct na het Aas.

Doel

Het doel is dat jouw koppel slagen wint met waardevolle kaarten en de doelwaarde bereikt voor het tegenovergestelde team. Het eerste team dat het afgesproken puntenaantal verzamelt, wint.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels, tegenover elkaar gezeten.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten waarbij 8en, 10en en Jokers zijn verwijderd, zodat 40 kaarten overblijven. De 9 blijft in het dek en is een sleutelkaart.
3. **Uitdelen:** Deel alle 10 kaarten aan elke speler zodat het volledige dek verdeeld is. De laatste kaart die aan de deler wordt uitgedeeld, wordt open gedraaid om de troefkleur te bepalen.

Spelverloop

1. **Kaartvolgorde:** Van hoog naar laag: Aas, 9 (Malilla), Koning, Vrouw, Boer, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
2. **Leiden:** De speler rechts van de deler opent de eerste slag.
3. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de geleide kleur bekennen als dat kan. Als dat niet kan, mogen ze elke kaart spelen, inclusief troef.
4. **Slagen winnen:** De hoogste kaart van de geleide kleur wint, tenzij er een troef is gespeeld, in welk geval de hoogste troef wint.
5. **Signaleren:** Partners mogen overeengekomen signalen gebruiken om over hun hand te communiceren, wat een traditioneel en geaccepteerd onderdeel van het spel is.

Scoren

- Aas = 12 punten, 9 (Malilla) = 11 punten, Koning = 4 punten, Vrouw = 3 punten, Boer = 2 punten.
- Alle andere kaarten (7, 6, 5, 4, 3, 2) scoren nul punten.
- De totale kaarppunten in spel zijn 128, plus 2 bonuspunten voor de laatste slag, totaal 130.
- Wedstrijden worden doorgaans gespeeld over een vast aantal handen of tot een cumulatief puntendoel.

Varianten

- **Mexicaanse Malilla:** Gebruikt iets andere regels voor signaleren en kan een biedfase bevatten om troef te bepalen.
- **Malilla met Verplichte Troef:** Sommige versies verplichten spelers om te troeven als ze de kleur niet kunnen bekennen, in plaats van elke kaart te mogen spelen.

Tips en strategieën

- De 9 (Malilla) is bijna even krachtig als het Aas, dus behandel die met hetzelfde respect in je strategie.
- Maak effectief gebruik van signaleren met je partner om af te stemmen welke kleuren te leiden en welke te vermijden.
- Probeer bij te houden welke Azen en Malilla's al zijn gespeeld om te weten wanneer je lagere hoge kaarten veilig kunt leiden.

Tips & strategie

Houd altijd de Malilla (9) in de gaten, want die staat direct onder het Aas. Coördineer met je partner via signalen en tel de hoge kaarten om te weten wanneer je hand de regie heeft.

Omdat alle 40 kaarten zijn uitgedeeld, is er buiten wat tegenstanders hebben geen verborgen informatie. Gespeelde kaarten tellen is essentieel, en beheersen welke kleur wordt geleid geeft je koppel een groot voordeel.