

Manille

4 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win samen met je partner slagen die meer dan de helft van de 60 beschikbare kaartpunten bevatten.

OPZET

- Gebruik een 32-kaartsdek (7 tot en met Aas).
- Deel 8 kaarten aan elk van de 4 spelers in twee koppels.
- De laatste kaart die aan de deler gedeeld wordt, bepaalt de troefkleur.

SCORE

- 10 (Manille) = 5 pts, Aas = 4, Heer = 3, Vrouw = 2, Boer = 1.
- 9, 8, 7 hebben geen puntwaarde.
- Een team heeft 31+ van de 60 totale punten nodig om de ronde te winnen.

Tip: Vergeet niet dat de 10 hoger staat dan het Aas; gebruik hem om waardevolle slagen te winnen.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen als mogelijk; als dat niet kan, moet je troeven.
- Als de slag een troef bevat, moet je hoger troeven als dat mogelijk is.
- De hoogste troef of de hoogste kaart van de aangeleide kleur wint de slag.

Manille is een slagenspel dat populair is in Frankrijk en Spanje, waarbij de 10 in elke kleur de hoogst gerangschikte kaart is, gevolgd door het Aas. Deze ongewone hiërarchie geeft het spel zijn kenmerkend karakter en vereist zorgvuldig kaartbeheer.

Doel

Samen met je partner slagen winnen die de meest waardevolle kaarten bevatten. Het team dat meer dan de helft van de totale kaartpunten scoort, wint de ronde.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** 32-kaartsdek (7 tot en met Aas in elke kleur).
3. **Delen:** 8 kaarten per speler, het hele dek wordt gebruikt.
4. **Troef:** De laatste kaart die aan de deler gedeeld wordt, wordt aan iedereen getoond en bepaalt de troefkleur.

Kaartrangschiikking en waarden

1. **10 (Manille):** Hoogste kaart, 5 punten waard.
2. **Aas (Manillon):** Op één na hoogste, 4 punten waard.
3. **Heer:** 3 punten waard.
4. **Vrouw:** 2 punten waard.
5. **Boer:** 1 punt waard.
6. **9, 8, 7:** Geen puntwaarde.
7. **Totaal:** 60 punten beschikbaar (plus bonussen). 31+ nodig om te winnen.

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler rechts van de deler begint.
2. **Kleur bekennen:** Je moet kleur bekennen als dat mogelijk is. Als dat niet kan, moet je troeven als je dat kunt.
3. **Hoger troeven:** Als de slag al een troef bevat, moet je een hogere troef spelen als je dat kunt.
4. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint, of de hoogste kaart van de aangeleide kleur.

Tips en strategieën

- De 10 is de machtigste kaart — gebruik hem verstandig om waardevolle slagen te winnen.
- Stem af met je partner via je openingszetten en signalen.
- Onthoud dat de 10 het Aas klopt, wat beginners verrast maar het kenmerk is van Manille.

Tips & strategie

De 10 (Manille) en het Aas (Manillon) zijn samen 9 van de 15 punten per kleur waard. Controle over deze twee kaarten in de troefkleur is doorgaans doorslaggevend.

Omdat de 10 boven het Aas staat, moeten standaardintuïties uit andere slagenspellen worden bijgesteld. Een 10 leiden is als een Aas leiden in andere spellen — het verdient respect.