

Manillen, de regels van het spel



De waarde van de kaarten:

Er wordt gespeeld met een boek van 32 kaarten (zonder de 2,3,4,5 en 6)

- de 'manille' = de tien: 5 punten - de aas : 4 punten - de heer : 3 punten - de dame: 2 punten - de boer: 1 punt - de andere kaarten : 0 punten.
- de 9 gaat boven de 8; de 8 boven de 7.

Er zijn dus in totaal 60 punten in het spel. ($5+4+3+2+1=15$; 4 soorten: $15 \times 4 = 60$).

- De kaarter die recht tegenover je zit is je partner.
- Je scoort het aantal punten die je boven de 30 behaalt en die worden op het blad genoteerd (Wij of zij). Bij een 'platte' score (elk heeft 30 punten) wordt 0 voor beide partijen opgetekend. De punten van het volgende spel worden niet verdubbeld.
- Het paar die het eerst 101 punten haalt, wint het spel. De behaalde punten worden genoteerd op het blad onder de naam van de spelers (VB.: spelers: A; B; C en D. A en C hebben 105 punten; B en D hebben 65 punten).



'Troef':

Bij het begin van het spel maakt de deler troef. Hij kiest daar gewoonlijk die soort voor waarvan hij de beste kaarten heeft, hij moet minstens 1 troefkaart hebben. Met een troefkaart, kan elke speler een slag "kopen" d.w.z. je wordt eigenaar van de slag, maar de tegenspeler kan een hogere troefkaart leggen, die slag "bovenkopen", hij wordt dan de eigenaar van die slag. Je **moet** "bovenkopen" als je niet kunt volgen en een hogere troefkaart hebt dan die op tafel ligt; uitgezonderd als de slag aan je partner is.



'Zonder' of 'met de muil':

De deler kan ook ervoor kiezen om zonder troefkaarten te spelen. Hij of zij zegt dan 'zonder!' of 'met de muil'. In dit geval tellen de punten dubbel.



'Meegaan':

Wanneer je 'troef' maakt (dus niet bij 'zonder'), en een tegenspeler denkt sterkere kaarten te hebben dan de deler, dan zegt hij of zij, vóór de start van het spel: 'Ik ga mee!' en tikt(?) op de tafel. In dit geval tellen de punten ook dubbel. Je kunt **niet** 'tegengaan' om de score nog eens te verdubbelen.



Starten van het spel:

Er wordt overeengekomen wie de scores noteert. De persoon die eerst vermeld word op het scoreblad, begint te delen. Als de deler problemen heeft met het uitdelen van de kaarten, kan iemand anders voor hem delen.

De deler, die ook troef maakt, verdeelt de kaarten: 3 – 2 – 3.

Er wordt om beurt gedeeld, we draaien in wijzerzin. Na misdelen wordt door dezelfde speler herdeeld, doch hij kan dan niet 'met de muil' gaan. Bij herhaaldelijke fout, verliest de deler zijn deelbeurt. Daar we vriendschappelijk spelen, worden verder geen sancties genomen.

De tegenspeler links van de deler 'komt uit', hij wacht best tot zijn partner al of niet 'meegaat' en legt de eerste kaart van de eerste 'slag' op tafel.

De speler die de slag binnenhaalt, 'komt uit' voor de volgende slag.



'Volgen':

Heb je een kaart van de zelfde soort als de uitgekomen kaart, dan **moet** je steeds 'volgen', anders 'loochen' je. Heb je een hogere kaart dan de uitgekomen, dan **moet** je ook 'boven gaan'. Dat geldt niet als je partner de voorlopig hoogste kaart gelegd heeft, maar je **moet** wel 'volgen'.



Als je niet kunt volgen:

- Je hebt troef:
 - als de slag aan de tegenstander ligt **moet** je 'kopen', zelfs 'bovenkopen' als de andere reeds gekocht heeft.
 - als de slag aan je partner ligt, hoef je niet te kopen.
- Je hebt geen troef:
 - als je denkt dat de slag aan je partner blijft of dat hij hem zal behalen, dan 'vet' je d.w.z. je legt een kaart met een hoge waarde (maar soms kan het beter zijn die te behouden om zelf een slag te halen)
 - als je denkt dat de slag naar de 'anderen' gaat, leg je een kaart met een lage waarde.



2^e en 3^e spel:

Na het eerste spel wordt er gewisseld van partner, de volgende deler blijft zitten. Zo wordt er 2 keer gewisseld en heeft elkeen met elkaar gekaart.



Fout:

Wordt een foute kaart gelegd, of er wordt onvrijwillig 'geloochend' probeert je eerst te herstellen, lukt dit niet, dan wordt her gedeeld, bij herdelen kan niet 'gemuild' worden. Hier worden ook geen sancties genomen.



Speeldagen:

Er wordt gespeeld op de eerste en derde woensdag van de maand, uitgezonderd in december. Is er een 5^e woensdag in de maand, dan wordt er ingehaald, uitgezonderd in de maand november en december.



Einde seizoen:

Op de laatste kaarting kan niet meer ingehaald worden. Dan worden de eerste 4 tafels als volgt bezet: De 16 eerst gerangschikte aanwezigen worden als volgt opgesteld: de leider (1^e) speelt met de 8^e, 12^e, en 16^e - de 2^e met de 7^e, 11^e, en 15^e - de 3^e met de 6^e, 10^e, en 14^e - de 4^e tenslotte met de 5^e, 9^e, en 13^e. Zo wordt de leider licht bevoordeeld, door met lager gerangschikte spelers ingedeeld te worden.



Kampioenviering:

De eerste woensdag van december wordt het jaar afgesloten met de kampioenviering.



Betwistingen:

Probeer betwistingen in der minne op te lossen. Indien dit hoegenaamd niet lukt, roep dan het bestuur erbij, die zal eerst proberen alsnog een overeenkomst te verkrijgen. De uiteindelijke beslissing komt pas bij de volgende kaarting.