

## **Specifiek reglement voor Manillen**

### **Vóór aanvang van de ronde**

De 4 spelers begeven zich naar hun tafel en vinden daar een scoreblad per ronde. De tafelvordering gebeurt door de computer ad random. Zij nemen plaats aan tafel volgens het gekregen identificatienummer als speler. Vervolgens wordt in onderling overleg bepaald welke speler zal 'schrijven' en de scores zal bijhouden. Dit is volledig onafhankelijk van wie zal beginnen delen. De speler die de scores bijhoudt, vervolledigt vóór aanvang van de ronde het scoreblad waar nodig. Na de ronde wordt het scoreblad aan de controledesk overhandigd die deze, na verificatie, doorgeeft aan het scorebord.

### **Wie begint met delen ?**

Vervolgens trekken alle spelers uit het spel kaarten een willekeurige kaart om te bepalen welke speler als eerste zal delen. De speler met de hoogste kaart (volgorde manillen) begint met delen. Indien 2 (of meer) spelers eenzelfde hoogste kaart trekken, dienen enkel deze spelers een nieuwe kaart te trekken tot het duidelijk is wie begint met delen.

### **Schudden en afnemen / Verkeerd delen**

De deler schudt de kaarten minimum één keer (er is geen maximum bepaald) en laat zijn rechterbuur verplicht afnemen. Deze moet minstens 3 kaarten afnemen en moet er ook minstens 3 laten liggen. Er wordt gedeeld in wijzerzin volgens het principe 3 + 2 + 3 kaarten.

Bij verkeerd delen krijgt de speler die misdeeld heeft een 2<sup>de</sup> kans om juist te delen. Als 'straf' voor het misdelen, is tijdens deze 2<sup>de</sup> kans 'zonder troef' spelen niet meer toegestaan. Bij 2x op rij verkeerd delen, gaat de deel onherroepelijk verder naar de volgende speler (van de tegenpartij). De deler die 2 maal na elkaar verkeerd gedeeld heeft, wordt op het eindtotaal van deze ronde beboet met 15 strafpunten. Bij de spelersnaam die 2x verkeerd gedeeld heeft, wordt een X geplaatst op het scoreblad. Er worden in dat geval géén punten behaald door géén van beide ploegen, de spelbeurt is voorbij (en telt ook mee als spelbeurt). Op het scoreblad wordt dit als volgt genoteerd : "W: ---" en "Z: ---".

### **Verloop van de spelbeurt**

Nadat de deler correct heeft gedeeld, kiest hij voor 'troef' of 'zonder troef'. Pas nadat de deler het spel heeft aangekondigd, mogen ook de 3 andere spelers hun kaarten inkijken.



Alvorens de 1<sup>ste</sup> slag wordt uitgekomen, hebben beide tegenspelers nog de mogelijkheid te 'kloppen', zij mogen hierover echter géén overleg plegen. Daarna komt de speler links van de deler de 1<sup>ste</sup> slag uit.

1. De deler kiest troef (harten / ruiten / klaveren of schoppen)  
Elk van beide tegenspelers heeft het recht te 'kloppen' ('*mee te gaan*') waardoor de behaalde score op het einde van de spelbeurt wordt verdubbeld (x2). Zowel de deler als zijn medespeler hebben in dat geval nog het recht om 'tegen te kloppen' waardoor de behaalde score wordt verviervoudigd (x4).
2. De deler kiest 'zonder troef'  
Wanneer de deler 'zonder troef' kiest, wordt de behaalde score altijd verdubbeld (x2). De tegenspelers hebben nog het recht te 'kloppen' ('*mee te gaan*'), waardoor de behaalde score in dit geval wordt verviervoudigd (x4). Tegenkloppen door de deler of zijn medespeler kan in dit geval niet meer, aangezien een score maximaal kan worden vermenigvuldigd met 4 (x8 is niet mogelijk).

Let op : zodra de 1<sup>ste</sup> kaart van de 1<sup>ste</sup> slag werd gespeeld, is het niet meer mogelijk te 'kloppen' of 'tegen te kloppen'. Wees dus sportief en gun mekaar de nodige tijd om te kloppen of tegen te kloppen alvorens het spel aan te vatten.

Zodra de eerste slag wordt gespeeld, gelden de normale regels van het manillen :

- De rangorde van de kaarten is als volgt : 10 (hoogste) / aas / heer / dame / boer / 9 / 8 / 7 (laagste).
- Men dient steeds de kleur te volgen van de 1<sup>ste</sup> kaart van de slag die wordt gespeeld.
- Indien de slag aan de tegenpartij ligt, en men kan een hogere kaart spelen, dan is men verplicht deze te spelen. Indien de slag aan de medespeler ligt, is dit niet verplicht.
- Wanneer men de gespeelde kleur niet kan volgen, en de slag ligt aan de tegenpartij, dan is men verplicht te kopen of overkopen. Indien de slag voor de medespeler is, is men niet verplicht te kopen.
- Onderkopen ('*ondertroeven*') is slechts toegestaan wanneer men enkel nog over troef beschikt, zo niet dient men een andere (niet-troef)kaart te spelen.
- Elke slag wordt behaald door de speler die de hoogste kaart heeft gespeeld in de kleur die werd uitgekomen, tenzij de slag ook troefkaarten bevat, in dat geval gaat de slag



naar de speler met de hoogste troefkaart. De speler die een slag weet te behalen, komt vervolgens de volgende slag uit.

- Elke spelbeurt dient tot het einde te worden gespeeld. Het is niet toegestaan de kaarten op tafel te gooien.

## **Puntentelling**

Op het einde van elke spelbeurt (nadat de 8 slagen werden gespeeld), tellen beide ploegen hun behaalde punten, waarbij volgende puntentelling wordt gehanteerd :

- **10 (manille) : 5 punten / aas : 4 punten / heer : 3 punten / dame : 2 punten / boer : 1 punt / 9-8-7 : 0 punten.**

Aangezien er 60 punten te behalen zijn, scoort enkel dié ploeg die méér dan de helft van de punten (30) weet te behalen. Bijvoorbeeld : een ploeg die 37 punten behaalt, ontvangt een score van 7 punten. Deze score kan eventueel worden vermenigvuldigd met 2 of 4, indien de inzet van het spel werd verhoogd (door kloppen / tegenkloppen / zonder troef).

## **Rond spelen (alle punten)**

Wanneer een ploeg erin slaagt om in één spelbeurt alle punten te behalen, geeft dit recht op een score van 30 punten (eventueel x2 of x4 indien de inzet van het spel werd verhoogd). De maximumscore bedraagt hoogstens 120 punten.

## **Onbesliste spelbeurt / plat / 30-30**

Wanneer een spelbeurt onbeslist eindigt ('plat' of '30-30'), wordt dit op het scoreblad genoteerd als "W: --- ; Z: ---", gaat de deel verder, en telt de volgende spelbeurt NIET dubbel.

## **Loochenen / Vals spelen**

Indien wordt vastgesteld dat een speler op één of andere wijze (on)vrijwillig heeft gelochend (niet gevolgd terwijl hij dat kon, de slag niet verhoogd terwijl hij dat moest, niet gekocht terwijl hij dat moest, gekocht terwijl hij moest volgen, onder gekocht terwijl dat niet mocht, ...), of indien wordt vastgesteld dat een speler op éénder welke manier valsspeelt of probeert het spelresultaat te beïnvloeden, wordt de spelbeurt geannuleerd en wordt dit op het scoreblad genoteerd als "W: -X- ; Z: -X-". De deler van de spelbeurt mag niet opnieuw delen en de volgende deel gaat naar de ploeg die NIET gelochend of vals gespeeld heeft. Wordt daarbij een speler van de loochenende of valsspelende partij overgeslagen als deler, dan wordt ook deze spelbeurt genoteerd als "W: -X- ; Z: -X-". De ronde blijft in elk geval beperkt



tot het maximum aantal spelbeurten dat vooraf bepaald werd. Op het einde van de ronde wordt het totaal aantal punten van de loochenende of valsspelende speler verminderd met 30 strafpunten. Indien de inzet van het spel waarin het loochenen of valsspelen werd vastgesteld x2 of x4 was, dan worden deze strafpunten respectievelijk vermenigvuldigd met 2 (60 strafpunten) of 4 (120 strafpunten). Indien de score van de betrokken speler na aftrek van de strafpunten negatief zou worden, wordt deze op 0 gezet (negatieve scores zijn onmogelijk).

### **Einde van de ronde**

Op het einde van elke ronde (na de voorziene spelbeurten of na het geluidssignaal dat het einde van de ronde aangeeft) wordt het scoreblad vervolledigd en afgesloten. Alle spelers ondertekenen het scoreblad voor akkoord, waarna het scoreblad **samen met de balpen en het kaartendeck** aan de jurytafel wordt overhandigd.

**Veel succes en dat de beste mogen winnen.**

