

Manille

Mål

- Manille är ett sticktagningsspel för fyra spelare i fasta par mitt emot varandra. Tian kallas Manille och är högsta kortet i varje färg.
- Målet är att först nå 101 poäng eller mer. Bara poängen i sticken räknas och inte antalet stick, så färre stick kan vinna om de bär mer poäng.

Förberedelser

- Leken har 32 kort där korten 2 till 6 har tagits bort. Rangordningen är tia, ess, kung, dam, knekt, nia, åtta och sju där tia är högst.
- De fyra sitter i fasta par mitt emot varandra och spelet går medurs. Spelaren till höger om givaren kuperar och nästa givare sitter till vänster.
- En giv delas i omgångar om tre, två och tre kort så att varje spelare får åtta kort. En giv är både utdelningen och de åtta stick som spelas med de korten.

Så spelar ni

1 Trumfval

- Givaren tittar på korten och väljer trumf, en färg vars kort slår alla kort i andra färger.
- Givaren kan välja bland fyra färger eller spel utan trumf och spel utan trumf dubblar given.
- Det finns ingen budgivning så de andra accepterar givarens val.

2 Partnern väntar

- Givarens partner får inte titta på sina kort före trumfvalet. Tittar partnern för tidigt kastas korten in och given går över till nästa spelare.

3 Motståndarnas svar

- Passar trumffärgen en motståndare väl får motståndaren säga Ik ga mee, jag går med, före första kortet. Då dubblas givens poäng och motståndarna får inte samråda.

4 Utspel och stick

- Spelaren till vänster om givaren spelar ut första sticket med valfritt kort och den färgen blir utspelsfärg.
- Övriga lägger ett kort var i turordning medurs.
- Sticket tas av bästa trumfkortet eller bästa kortet i den först spelade färgen och stickvinnaren spelar ut nästa stick.

5 Följa färg

- Du ska följa färg om du kan.
- Tar en motståndare sticket just nu med ett kort i utspelsfärgen ska du lägga ett högre kort i färgen om du kan.
- Saknar du utspelsfärgen och en motståndare tar sticket ska du lägga en trumf om du kan.

Manille

6 Trumf mot trumf

- Saknar du utspelsfärgen och en motståndare tar sticket med trumf ska du lägga en högre trumf om du kan, annars ett kort i annan färg än trumf.
- Lägg en lägre trumf än den som tar sticket bara om du inte har något annat än lägre trumf kvar.
- Tar din partner sticket just nu behöver du varken lägga högre eller trumfa.

7 Exempel på stick

- Ruter är trumf.
- A spelar ut klöver ess så klöver är utspelsfärg.
- B följer med klöver dam och C följer med klöver sju eftersom partnern A tar sticket.
- D saknar klöver och måste trumfa eftersom motståndaren A tar sticket och lägger ruter åtta.
- Ruter åtta tar sticket åt B och D eftersom trumf slår utspelsfärgen.

Poäng

- Tian är värd 5 poäng, esset 4, kungen 3, damen 2, knekten 1 och nia, åtta och sju 0. Hela leken summerar till 60 kortpoäng.
- Bara laget med mer än hälften av lekens 60 poäng, alltså över 30, får matchpoäng.
- Det får skillnaden mot 30 och andra laget får noll.
- Med 21 mot 39 får laget med 39 poäng alltså 9 matchpoäng.
- Blir det 30 mot 30 är given oavgjord och nästa giv dubbel. Sticket i exemplet med ess, dam, sju och åtta ger 6 poäng.

Slut

- Efter sista sticket räknar varje lag poängen i sina stick. Det lag som vinner given lägger sina matchpoäng till en löpande summa.
- Laget som först kommer till 101 poäng eller mer vinner matchen.

Manille

Poängblad för Manille. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Lag A kortpoäng	Lag B kortpoäng	Matchpoäng A	Matchpoäng B