

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 tafelverdeling gebeurt door de computer ad random. Spelers nemen willekeurig plaats aan de tafel die hen is toegewezen. Vervolgens wordt in onderling overleg bepaald welke speler zal 'schrijven' en de scores zal bijhouden. Dit is volledig onafhankelijk van wie zal beginnen delen. Na elk boompje blijft de schrijver zitten en schuiven de andere spelers 1 plaats op in wijzerzin. 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. Het trekken van de hoogste kaart, om te bepalen wie als eerste zal delen, moet bij het begin van elke ronde opnieuw uitgevoerd worden.

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^o kans om juist te delen. Als 'straf' voor het misdelen, is tijdens deze 2^o kans 'zonde troef' spelen niet meer toegestaan. Bij 2x op rij verkeerd delen worden 15 strafpunten op het eindtotaal van deze ronde toegekend aan de deler. De deel gaat niet over naar de volgende speler, maar dezelfde deler mag het nogmaals proberen en dit tot het juist is, telkens beboet met 15 punten als het verkeerd is.

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.



Versie 2 – 15/01/2023

Alvorens de 1^{ste} 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^{ste} 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^{ste} kaart van de 1^{ste} 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^{ste} 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
-



PROUD ORGANISER OF CARD EVENTS

International World Whist Association

Liersebaan 207 - 2240 Zandhoven - Belgium - T +32 477 32 55 95 | info@iwwa.cards | www.iwwa.cards

Versie 2 – 15/01/2023

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.

Loocheneren / Vals spelen

Bij betwistingen ligt het beslissingsrecht bij de jury maar probeer eerst zelf op te lossen eer je het bestuur raadpleegt.

Indien wordt vastgesteld dat een speler op één of andere wijze (on)vrijwillig heeft geloochend (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, ondergekocht terwijl dat niet mocht, ...), of indien wordt vastgesteld dat een speler op eender welke manier heeft valsgespeeld of geprobeerd heeft het spelresultaat te beïnvloeden dan wordt het spel stopgezet. De betrokken speler wordt beboet met het maximum aantal te behalen punten tijdens dit spel (30, 60 of



PROUD ORGANISER OF CARD EVENTS

International World Whist Association

Liersebaan 207 - 2240 Zandhoven - Belgium - T +32 477 32 55 95 | info@iwwa.cards | www.iwwa.cards

Versie 2 – 15/01/2023

120). Er wordt opnieuw gedeeld door dezelfde deler van de spelbeurt waarbij de fout werd vastgesteld. Op het einde van de ronde wordt het totaal aantal strafpunten van de loochende of valsspelende speler genoteerd en afgetrokken. 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 controletafel wordt overhandigd.

Veel succes en dat de beste mogen winnen.



PROUD ORGANISER OF CARD EVENTS

International World Whist Association

Liersebaan 207 - 2240 Zandhoven - Belgium - T +32 477 32 55 95 | info@iwwa.cards | www.iwwa.cards