



# La mèn'che

Het leukste slagenspel  
(én het uitdagendste)

Spelregels

## 1. Doel van het spel

Het team dat als eerste al zijn vloeken kwijtraakt, wint het spel.

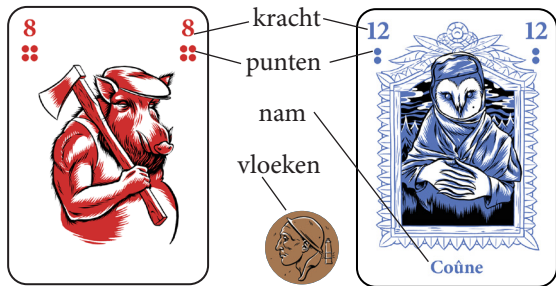
## 2. Inhoud van het spel

32 spelkaarten + 1 memorisatiekaart

16 jetons (de vloeken)

1 boekje met spelregels

1 historische uitleg



### Beschrijving van het kaarten

Elke kaart heeft een kracht (van 1 t.e.m. 13).

Ze leveren punten op (van 0 t.e.m. 4), aangeduid door de • onder het cijfer. Kaarten zonder sterretjes leveren geen punten op.

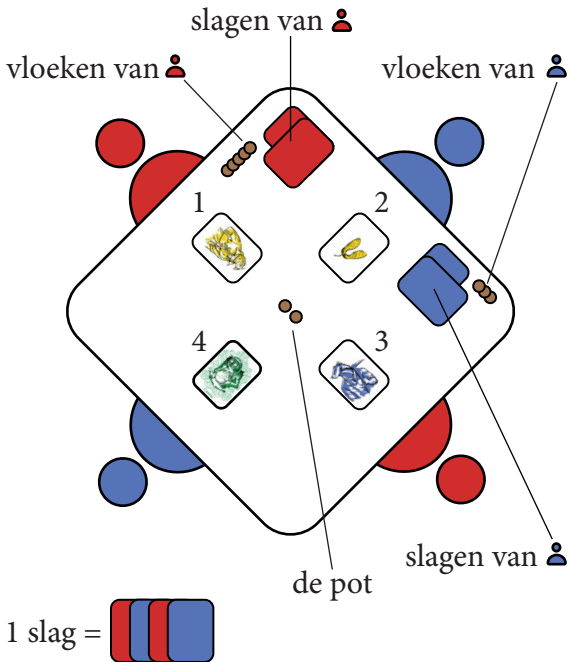
De vijf kaarten met benaming zijn de triyonfes:  
Mite (rood), Coûne (blauw), Canète (groen), Mac Mahon (zwart) en Zè (rood).

De triyonfes hebben de hoogste kracht (van 9 t.e.m. 13), maar leveren niet per se meer punten op.



teams 

teams 



### **3. Verloop van een spel met 4 spelers**

De spelers vormen twee teams van twee personen.

Naargelang de gewenste duur van het spel ontvangt elk team 3, 5 of 7 vloeken (jetons). Hoe meer vloeken je neemt, hoe langer het spel duurt.

Het spel verloopt in verschillende rondes, net zolang tot een team al zijn vloeken kwijt is.

#### **Verloop van een ronde**

##### **1. Uitdelen**

De oudste speler deelt als eerste kaarten uit. Hij of zij schudt de kaarten en stelt de rechterbuur voor om de stapel af te nemen. Vervolgens geeft hij of zij iedere speler vier maal één kaart in wijzerzin.

De spelers bekijken hun kaarten en de speler links van de verdeler kiest luidop de kleur van de mènche voor deze ronde (zonder te overleggen met de teamgenoot): rood, blauw, groen of geel. Deze kleur is (na de triyonfes) de sterkste kleur van de ronde.

Vervolgens geeft de verder elke speler vier maal één extra kaart.

Pas vóór het begin van de eerste slag kondigen de

spelers de triyonfes in hun hand aan. Enkel de Zè wordt niet onthuld. Als een speler zich tijdens een ronde herinnert wie welke triyonfes heeft, kan het andere team een vloek afgeven.

## 2. De slagen

De speler die de kleur van de mèn'che heeft gekozen (de troef), speelt de kaart van zijn of haar keuze zichtbaar op tafel.

De andere spelers moeten deze kleur volgen.

TENZIJ ze beslissen om een vloek of een triyonfe te spelen; ze geen kaart hebben van de gekozen kleur; de slag begint met de Mac Mahon. In deze gevallen leggen ze de kaart van hun keuze af.

Als iedereen aan de beurt is geweest, wordt de slag gewonnen door het team dat het volgende heeft afgelegd:

- de krachtigste triyonfe (kracht van 9 t.e.m. 13)
- of de krachtigste kaart van de kleur van de mèn'che (de troef)
- of de krachtigste kaart van de gekozen kleur in de slag.

De persoon die de slag haalt, legt de kaarten in stapeltjes voor zich neer. Elk team kan tijdens het spel slechts de laatste slag bekijken.

De speler die de slag heeft gewonnen, begint een nieuwe ronde en speelt de kaart van zijn of haar keuze, net zolang tot de spelers geen kaarten meer in handen hebben.

### **3. Einde van een ronde**

Na afloop van de acht slagen telt elk team zijn punten (•). Het team met 21 punten of meer wint de ronde.

- Als de ronde wordt gewonnen door het team dat de kleur van de mèn'che had aangekondigd, legt dit team een vloek in de pot in het midden van de tafel.
- Als het team dat de kleur had aangekondigd verliest, ontvangt het een vloek van het andere team.
- Als een team alle slagen haalt, verdubbelt het aantal vloeken dat men kan wegleggen of geven.
- Als de teams elk 20 punten hebben, wordt de ronde opnieuw gespeeld en wordt het aantal weg te leggen of te geven vloeken verdubbeld.

De laatste speler die de kleur van de mèn'che aankondigt, wordt in de volgende ronde verdeler, enzovoort.

## **Einde van het spel**

Het team dat als eerste al zijn vloeken kwijtraakt, wint het spel.

## **Enkele tips vooraleer te beginnen**

- Traditioneel wordt la mènche in alle stilte gespeeld, zodat er geen informatie over de inhoud van je hand kan worden gedeeld en iedereen zich op de slagen kan concentreren.
- Om vertrouwd te raken met het spelmechanisme kun je steeds een eerste ronde met open kaarten en met commentaar spelen, zonder rekening te houden met de vloeken.
- De triyonfes kunnen op elk moment gespeeld worden, maar vallen steeds onder de kleurregel. Als je niets anders kunt doen, ben je verplicht om ze spelen. De Mac Mahon is de enige kaart die niet onder de kleurregel valt (deze is zwart).
- De triyonfes hebben een hoge kracht, maar leveren wel maar nul of twee punten op. Door ze op het juiste moment te spelen kun je hoger gewaardeerde kaarten verslaan.



## 4. Variant met 2 spelers

Bij twee spelers bestaat elke ronde uit twee delen :

1. De verdeling gebeurt op dezelfde manier als bij vier spelers. Na de eerste verdeelronde (vier kaarten), kiest de niet-verdelende speler de kleur van de mèn'che. Vervolgens krijgt elke speler nog vier kaarten. Elke speler kondigt de triyonfes aan (behalve de Zè). De acht slagen worden gespeeld.
2. De verdeler deelt de resterende kaarten een voor een uit. In dit tweede deel kondigen de spelers hun triyonfes niet aan. De acht slagen worden gespeeld.

Aan het einde van de twee delen telt elke speler de punten en legt de vloeken weg of geeft ze weg, net zoals bij het spel met vier spelers.

De speler die als laatste de kleur van de mèn'che aankondigt, wordt in de volgende ronde verdeler, enzovoort.

## 5. Variant met 3 spelers

Deze variant wordt niet in teams gespeeld.

Vooraleer de kaarten te geven, legt de verdeler de eerste twee kaarten van het pak omgekeerd op tafel zonder ze te bekijken.

Vervolgens verdeelt hij of zij vijf maal één kaart aan elke speler. De speler links van de verdeler kiest de kleur van de mènche. Vervolgens geeft de verdeler aan elke speler vijf maal één extra kaart. Elke speler kondigt de triyonfes aan (behalve de Zè). Elke ronde bestaat uit tien slagen.

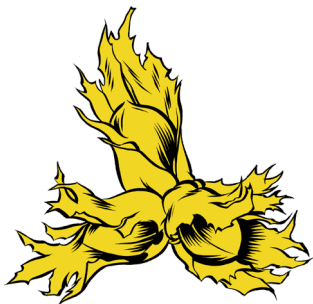
Na de eerste vijf slagen toont de verdeler de twee weggelegde kaarten, waarna het spel doorgaat.

- Als de ronde wordt gewonnen door de speler die de kleur van de mènche had aangekondigd, legt deze speler een vloek in de pot in het midden van de tafel.
- Als de speler die de kleur had aangekondigd verliest, ontvangt deze een vloek van de tegenspelers.
- Als een speler alle slagen haalt, verdubbelt het aantal

vloeken dat men kan wegleggen of geven.

-Als er minstens twee spelers met evenveel punten zijn, wordt de ronde opnieuw gespeeld en worden de weg te leggen of te geven vloeken verdubbeld.

De speler die als laatste de kleur van de mèn'che aankondigt, wordt in de volgende ronde verdeler, enzovoort.



# La mèn'che, het leukste slagenspel (én het uitdagendste)

En spel van  
Matthieu COLLARD & Mélanie DE GROOTE

Illustraties  
François D'ALCAMO

Ontwikkeling & distributie met de hulp van  
Zébulon édition - 5100 Wépion (B)

Uitgegeven door  
Mad Cat Studio - 5000 Namur (B)

Met de steun van



PICONRUE  
Musée  
de la Grande  
Ardenne