

Manille

4 jugadores

32 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Con tu pareja, gana bazas que contengan más de la mitad de los 60 puntos de cartas disponibles.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 32 cartas (7 a As).
- Reparte 8 cartas a cada uno de 4 jugadores en dos asociaciones.
- La última carta repartida al crupier determina el palo de triunfo.

PUNTUACIÓN

- 10 (Manille) = 5 pts, As = 4, Rey = 3, Reina = 2, Sota = 1.
- 9, 8, 7 no tienen valor de punto.
- El equipo necesita 31+ de 60 puntos totales para ganar la ronda.

Consejo: Recuerda que el 10 supera al As; úsalo para capturar bazas de alto valor.

EN TU TURNO

- Sigue el palo si es posible; si no, debes jugar un triunfo.
- Si la baza tiene un triunfo, debes sobretriunfar si es posible.
- El triunfo más alto o la carta más alta del palo salido gana la baza.

Manille es un juego de bazas popular en Francia y España donde el 10 es la carta de rango más alto en cada palo, seguida del As. Esta jerarquía inusual le da al juego su carácter distintivo y exige una gestión cuidadosa de las cartas.

Objetivo

Trabajando con tu pareja, gana bazas que contengan las cartas más valiosas. El equipo que anotó más de la mitad de los puntos totales de las cartas gana la ronda.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Baraja:** Baraja de 32 cartas (7 a As en cada palo).
3. **Reparto:** 8 cartas para cada uno, usando toda la baraja.
4. **Triunfo:** La última carta repartida al crupier se muestra a todos y determina el palo de triunfo.

Clasificaciones y valores de cartas

1. **10 (Manille):** Carta más alta, vale 5 puntos.
2. **As (Manillon):** Segunda más alta, vale 4 puntos.
3. **Rey:** Vale 3 puntos.
4. **Reina:** Vale 2 puntos.
5. **Sota:** Vale 1 punto.
6. **9, 8, 7:** Sin valor de punto.
7. **Total:** 60 puntos disponibles (más bonificaciones). Se necesitan 31+ para ganar.

Juego

1. **Salida:** El jugador a la derecha del crupier sale primero.
2. **Seguir el palo:** Debes seguir el palo si es posible. Si no puedes, debes jugar un triunfo si puedes.
3. **Sobretriunfo:** Si la baza ya contiene un triunfo, debes jugar un triunfo más alto si es posible.
4. **Ganar bazas:** El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo salido.

Consejos y estrategias

- El 10 es la carta más poderosa — úsalo sabiamente para capturar bazas de alto valor.
- Coordina con tu pareja a través de tus salidas y señales.
- Recuerda que el 10 vence al As, lo que sorprende a los principiantes pero es la característica definitoria de Manille.

Consejos y estrategia

El 10 (Manille) y el As (Manillon) juntos valen 9 de los 15 puntos en cada palo. Controlar estas dos cartas en el palo de triunfo suele ser decisivo.

Dado que el 10 supera al As, las intuiciones estándar de juego de bazas deben ajustarse. Salir con un 10 es como salir con un As en otros juegos — exige respeto.