

Manille

4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Remporter plus de 50 points sur 90 disponibles.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- 32 cartes (7 à A, mais 10 > A).
- Distribuez 8 cartes. L'atout est désigné.

SCORE

- Manille (10) = 5 pts, As = 4, R = 3, D = 2, V = 1, autres = 0.
- Total = 90 pts. Plus de 45 = victoire.
- Capot (toutes levées) = bonus.

Conseil: La Manille adverse doit être éliminée tôt pour protéger les vôtres.

À VOTRE TOUR

- Entamez n'importe quelle carte. Les autres doivent suivre la couleur si possible.
- Atout obligatoire si on ne peut pas suivre.
- La carte la plus haute de la couleur entamée ou l'atout le plus haut remporte.

La Manille est un jeu de levées populaire en France et en Espagne où le 10 est la carte de plus haut rang dans chaque couleur, suivi de l'As. Cette hiérarchie inhabituelle donne au jeu son caractère distinctif et exige une gestion attentive des cartes.

Objectif

En collaboration avec votre partenaire, remporter les levées contenant les cartes les plus précieuses. L'équipe qui marque plus de la moitié des points de cartes totaux remporte la manche.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux équipes.
2. **Jeu** : Jeu de 32 cartes (7 à l'As dans chaque couleur).
3. **Distribution** : 8 cartes chacun, en utilisant tout le jeu.
4. **Atout** : La dernière carte distribuée au donneur est montrée à tous et détermine la couleur d'atout.

Classement et valeurs des cartes

1. **10 (Manille)** : Carte la plus forte, vaut 5 points.
2. **As (Manillon)** : Deuxième plus forte, vaut 4 points.
3. **Roi** : Vaut 3 points.
4. **Dame** : Vaut 2 points.
5. **Valet** : Vaut 1 point.
6. **9, 8, 7** : Aucune valeur.
7. **Total** : 60 points disponibles (plus les bonus). Il faut 31+ pour gagner.

Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le joueur à droite du donneur entame en premier.
2. **Suivre la couleur** : Vous devez suivre la couleur si possible. Si vous ne pouvez pas, vous devez couper si vous le pouvez.
3. **Surcouper** : Si la levée contient déjà un atout, vous devez jouer un atout plus fort si possible.
4. **Remporter les levées** : L'atout le plus fort gagne, ou la carte la plus haute de la couleur demandée.

Conseils et stratégies

- Le 10 est la carte la plus puissante, utilisez-le judicieusement pour capturer les levées de grande valeur.
- Coordonnez-vous avec votre partenaire à travers vos entames et signaux.
- Rappelez-vous que le 10 bat l'As, ce qui surprend les nouveaux joueurs mais est la caractéristique déterminante de la Manille.

Conseils et stratégie

Protégez votre Manille et essayez d'anticiper quand jouer vos atouts.

L'entame avec la Manille peut faire perdre la carte si l'adversaire a un atout supérieur.