

# Manillen

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

## Capter des levées pour atteindre 31 points ou plus sur 60.

### MISE EN PLACE

- Former deux partenariats de deux joueurs.
- Utiliser un jeu de 32 cartes avec le Dix comme carte la plus haute.
- Distribuer 8 cartes à chaque joueur en lots de 4.

### SCORE

- Manille (Dix) = 5, As = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1.
- La dernière levée rapporte un point bonus, pour un total de 60 points par manche.

Conseil: Le Dix est roi au Manillen, alors surveillez toujours où se trouvent les Manilles.

### À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible, jouer atout si l'on ne peut pas fournir.
- La carte la plus haute de la couleur menée ou l'atout le plus haut remporte la levée.
- Le gagnant de la levée entame la suivante.

Manillen est le jeu de levées le plus populaire de Belgique, joué par quatre joueurs en partenariats avec un jeu de 32 cartes. Le jeu se distingue par une hiérarchie particulière où le Dix (la Manille) est la carte la plus haute dans chaque couleur.

## Objectif

Marquer des points en capturant des levées contenant des cartes de forte valeur. Le premier partenariat à atteindre le score convenu remporte la partie.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats fixes, assis face à face.
2. **Jeu de cartes** : 32 cartes (du 7 à l'As dans chaque couleur), le Dix étant classé le plus haut dans chaque couleur.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 8 cartes, distribuées en lots de 4.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : L'équipe du donneur ou l'équipe adverse choisit la couleur d'atout, ou la partie peut se jouer sans atout.
2. **Étape 2** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée en jouant n'importe quelle carte.
3. **Étape 3** : Les joueurs doivent fournir la couleur s'ils le peuvent. S'ils ne peuvent pas fournir la couleur et que des atouts sont en jeu, ils doivent jouer atout si possible.
4. **Étape 4** : La carte la plus haute de la couleur menée remporte la levée, à moins qu'un atout soit joué, auquel cas l'atout le plus haut l'emporte.

## Décompte des points

- La Manille (Dix) vaut 5 points, l'As vaut 4, le Roi vaut 3, la Dame vaut 2 et le Valet vaut 1 par levée.
- La dernière levée rapporte un point supplémentaire, portant le total à 60 points par manche.

## Variantes

- **Manillen Troef** : Une version où l'atout est toujours déterminé par une carte retournée du talon.
- **Manillen Zonder Troef** : Une variante sans atout où toutes les couleurs sont égales, privilégiant la pure maîtrise des cartes.

## Conseils et stratégies

---

- Entamez tôt avec votre Manille pour sécuriser des levées et faire sortir les cartes fortes de vos adversaires.
- N'oubliez pas que le Dix prime sur l'As, ce qui est la particularité la plus distinctive de ce jeu.
- Coopérez avec votre partenaire en signalant vos couleurs fortes à travers vos jeux de cartes.

## Conseils et stratégie

---

Adaptez-vous rapidement à la hiérarchie inversée où le Dix bat l'As. Compter les points par levée vous aide à savoir quand il faut pousser pour en remporter davantage.

Puisque le Dix est la carte la plus puissante, le détenir vous donne le contrôle d'une couleur. Bien choisir le moment de jouer votre Manille peut faire basculer une manche entière.