

Manille

4 giocatori

32 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Con il proprio compagno, vincere prese contenenti più della metà dei 60 punti carta disponibili.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso).
- Distribuire 8 carte a testa a 4 giocatori in due coppie.
- L'ultima carta distribuita al mazziere determina il seme di briscola.

PUNTEGGIO

- 10 (Manille) = 5 pt, Asso = 4, Re = 3, Regina = 2, Fante = 1.
- 9, 8, 7 non hanno valore in punti.
- La coppia deve totalizzare 31+ dei 60 punti complessivi per vincere il round.

Consiglio: Ricordare che il 10 supera l'Asso; usarlo per catturare le prese di alto valore.

AL TUO TURNO

- Seguire il seme se possibile; altrimenti, si deve giocare briscola.
- Se la presa ha una briscola, si deve sovratagliare se possibile.
- Vince la briscola più alta oppure la carta più alta del seme aperto.

La Manille è un gioco di prese popolare in Francia e in Spagna dove il 10 è la carta di valore più alto in ogni seme, seguito dall'Asso. Questa gerarchia insolita conferisce al gioco il suo carattere distintivo e richiede un'attenta gestione delle carte.

Obiettivo

Insieme al proprio compagno, bisogna vincere le prese contenenti le carte di maggior valore. La coppia che totalizza più della metà dei punti carta disponibili vince il round.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme).
3. **Distribuzione:** 8 carte a testa, usando l'intero mazzo.
4. **Briscola:** L'ultima carta distribuita al mazziere viene mostrata a tutti e determina il seme di briscola.

Gerarchia e valore delle carte

1. **10 (Manille):** Carta più alta, vale 5 punti.
2. **Asso (Manillon):** Secondo valore più alto, vale 4 punti.
3. **Re:** Vale 3 punti.
4. **Regina:** Vale 2 punti.
5. **Fante:** Vale 1 punto.
6. **9, 8, 7:** Nessun valore in punti.
7. **Totale:** 60 punti disponibili (più bonus). Servono 31+ punti per vincere.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il giocatore alla destra del mazziere apre per primo.
2. **Seguire il seme:** Bisogna seguire il seme se possibile. Se non si può, si deve giocare briscola.
3. **Sovratagliare:** Se la presa contiene già una briscola, si deve giocare una briscola più alta se possibile.
4. **Vincere le prese:** Vince la briscola più alta, oppure la carta più alta del seme aperto.

Consigli e strategie

- Il 10 è la carta più potente — usatelo con saggezza per catturare le prese di alto valore.
- Coordinate con il vostro compagno tramite le aperture e i segnali.
- Ricordate che il 10 batte l'Asso, il che sorprende i principianti ma è la caratteristica fondamentale della Manille.

Consigli e strategia

Il 10 (Manille) e l'Asso (Manillon) insieme valgono 9 dei 15 punti presenti in ogni seme. Controllare queste due carte nel seme di briscola è solitamente decisivo.

Poiché il 10 supera l'Asso, le intuizioni abituali nei giochi di prese devono essere ricalibrate. Aprire con un 10 equivale ad aprire con un Asso negli altri giochi — richiede rispetto.