

Règle de la Manille



Découvrez la **règle du jeu de cartes la Manille**.

Ce jeu se joue de 2 à 4 joueurs avec un jeu de 32 cartes.

Sommaire

Pour jouer à la Manille, il vous faut :

Valeur des cartes de la manille :

Le but du jeu de cartes la Manille :

Les différentes variantes de la Manille :

Pour jouer à la Manille, il vous faut :

- Être de 2 à 4 joueurs
- Un jeu de 32 cartes

Valeur des cartes de la manille :

La valeur des cartes est :

- Dix (manille) = 5 points
- As (manillon) = 4 points
- Roi = 3 points
- Dame = 2 points
- Valet = 1 point

Le but du jeu de cartes la Manille :

Il s'agit de faire des levées sans annonces. Les joueurs doivent fournir la couleur demandée, à défaut il faut couper. A 4, les joueurs jouent en équipe.

Quand l'adversaire a coupé, il faut obligatoirement surcouper si on peut mais il n'est pas obligatoire de mettre un atout inférieur.

Chaque levée compte un point qui s'ajoute aux points des cartes formant les levées.

Les différentes variantes de la Manille :

On distingue 5 façons de jouer à la manille.

Manille parlée :

Distribuer 8 cartes à chacun et retourner la dernière carte qui désigne l'atout.

Si la retourne est une manille, le donneur marque 5 points. Les joueurs peuvent montrer leurs jeux aux autres adversaires, à condition que les autres puissent voir également. Ils peuvent s'interroger sur leur jeu et demander conseil. La partie se joue en 50 points. On ne marque que les points dépassant 34.

Manille muette : Les règles d'information données dans le jeu précédent sont supprimées, chaque joueur joue sans donner de renseignements.

Manille coinchée :

L'atout n'est pas donné par la carte retournée, mais choisi par le donneur ou son partenaire. On peut jouer sans atout.

Si l'adversaire estime que son jeu est suffisant pour faire perdre le demandeur, il « coince » ou « contre ». L'équipe ayant ainsi coinché marque les points doubles si le demandeur a perdu. De même si le donneur a gagné une partie coinchée par l'adversaire, il doublera ses points coinchés.

Manille aux enchères :

Chacun joue pour soi, la dernière carte n'est pas retournée.

Le premier joueur annonce le nombre de points qu'il estime pouvoir réaliser. Si son jeu est mauvais, il passe.

Les joueurs suivant surenchérisent chacun à leur tour. C'est le joueur qui annonce le nombre de points le plus élevé qui donne l'atout et joue la première carte.

Il aura contre lui les 3 cartes adversaires.

Ceux-ci ne sont pas obligés de monter ni de couper sur les cartes de leur collègue. Quand le demandeur a perdu, les points sont partagés entre les 3 autres.

La manille à l'envers ou manille folle :

De toutes les **manilles**, c'est certainement la plus amusante. Les cartes sont distribuées comme à la **manille** mais sans retourner la dernière. C'est le donneur qui fixe l'atout et qui commence à jouer. Le but du jeu est de faire le moins de levées possible (ou le score le plus bas). En général, on joue la partie en 100 points et le joueur qui parvient le premier à ce total a perdu.

La manille à trois :

Se joue alors avec un mort. On tire au sort le joueur qui jouera avec le mort. Celui qui aura le mort pour partenaire joue contre les deux autres qui sont alors partenaires.