

Règles de la Manille

Comment jouer à la Manille

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Remporter un maximum de points en levées avec votre équipe pour dépasser les 34 points de base.
- **Mécanique principale** : Jeu de levées en équipe de deux, avec un atout choisi en début de manche et des obligations strictes de suivre ou monter.
- **Condition de victoire** : Atteindre le score fixé (50, 100 ou 150 points) avant l'équipe adverse.

Le matériel et les équipes

La **Manille coincée** (aussi appelée **contrée**) se joue à quatre joueurs répartis en deux équipes de deux. Les partenaires s'assoient face à face. On utilise un jeu de 32 cartes standard. Chaque joueur recevra **8 cartes** en main, et il n'y a aucune carte retournée sur la table : tout se passe dans les mains !

L'ordre et la valeur des cartes

C'est ici que la Manille se distingue des autres jeux de cartes classiques : l'ordre des cartes n'est pas celui auquel vous êtes habitués. Voici le classement du plus fort au plus faible, et les points associés :

Carte	Surnom	Valeur en points
10	La Manille	5 points
As	Le manillon	4 points
Roi	—	3 points

Carte	Surnom	Valeur en points
Dame	—	2 points
Valet	—	1 point
9, 8, 7	—	0 point

Attention, le 10 est donc la carte la plus forte ! C'est un changement de repères à intégrer dès le départ. Gardez bien en tête que remporter une levée avec le 10 et l'As adverse, c'est déjà récupérer 9 points d'un coup — de l'or en barre !

La mise en place

Pour désigner le **donneur**, chaque joueur tire une carte : celui qui tire la carte la plus forte distribue en premier. Le donneur **bat les cartes**, les fait **couper** par son voisin de gauche, puis distribue les 8 cartes à chaque joueur **dans le sens contraire des aiguilles d'une montre**. Il ne retourne aucune carte.

Vient ensuite le moment de choisir l'**atout** : si le donneur a un beau jeu, il l'annonce lui-même. Sinon, il laisse son **partenaire** faire ce choix à sa place. C'est une décision stratégique importante ! L'atout peut aussi être remplacé par le mode **sans atout**, on y reviendra juste après.

Petite astuce : si votre main contient plusieurs cartes maîtresses dans une couleur (le 10 ou l'As), c'est souvent une bonne candidate pour devenir l'atout !

[IMAGE_MATERIEL]

Le déroulement d'une manche

C'est le voisin de droite du donneur qui joue le premier en abattant la carte de son choix. Les autres joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. La levée est remportée par celui qui a joué la carte la plus forte. Voici les règles à respecter absolument :

Suivre la couleur demandée

Si vous avez des cartes de la **couleur demandée**, vous devez en jouer une — c'est obligatoire.

Et si l'adversaire est actuellement **maître** (il a la carte la plus forte en jeu), vous devez **monter**, c'est-à-dire jouer une carte supérieure à la sienne si vous le pouvez. En revanche, si c'est votre **partenaire** qui est maître, vous n'avez qu'à suivre la couleur, sans être obligé de monter.

Couper avec l'atout

Si vous n'avez pas de carte dans la couleur demandée par un adversaire, vous devez **couper**, c'est-à-dire jouer un **atout**. Si l'adversaire a déjà coupé avec un atout, vous devez **sur-couper** (jouer un atout supérieur) si vous le pouvez. Si vous ne pouvez pas sur-couper, vous n'êtes pas obligé de sous-couper : vous pouvez alors vous **défausser** d'une carte quelconque. Si c'est votre **partenaire** qui a déjà coupé, pas besoin de couper à votre tour : défaussez librement.

Le mode sans atout

En mode **sans atout**, les règles de coupe n'existent plus. Vous devez uniquement suivre la couleur demandée ou vous défausser si vous ne pouvez pas. Les points marqués sont **doublés** dans ce mode, ce qui rend les enjeux bien plus excitants !

Le contre et le surcontre

Avant le début d'une partie, une équipe peut annoncer le **contre** pour défier l'équipe adverse. Si le camp qui a pris son contrat réussit, ses points sont **doublés**. S'il échoue, ce sont les points du camp qui a contré qui sont doublés. Pour pimenter encore plus les choses, le **surcontre quadruple** les points en jeu ! Ces annonces doivent impérativement être faites en début de partie.

[IMAGE_FIN]

Comment compter les points

Une fois les 8 **levées** remportées, on compte les points sur deux volets :

- Chaque levée remportée vaut **1 point** (8 levées = 8 points en tout).
- On additionne la valeur des cartes contenues dans toutes vos levées (il y a **60 points de cartes** en tout dans le jeu).

Le total à partager entre les deux équipes est donc de **68 points** (8 + 60). Pour remporter la manche, il faut obtenir **au moins 35 points** (la moitié de 68 plus 1). Si les deux équipes terminent à 34 partout, le coup est **nul**.

Pour noter le score, on ne note pas la totalité des points obtenus, mais uniquement ce qui dépasse le **seuil de 34**. Par exemple, si votre équipe cumule 42 points sur la manche, vous marquez **8 points** à votre score (42 – 34 = 8). Simple et malin !

Fin de la partie et victoire

Après chaque manche, le rôle de **donneur** passe au joueur suivant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. La partie se joue jusqu'à ce qu'une équipe atteigne le score cible fixé avant de commencer : **50, 100 ou 150 points**. C'est à vous de choisir la longueur de la partie selon votre envie et le temps dont vous disposez !

Si vous aimez les jeux de cartes en équipe avec de vraies décisions à prendre, vous adorerez aussi découvrir les [règles de la belote](#), qui partage cet esprit de levées complices. Et pour varier les plaisirs lors de vos soirées, jetez un œil aux [règles de Papayoo](#) ou aux [règles de Cat in the Box](#), deux excellents jeux de plis qui sauront ravir les amateurs du genre. Les adeptes de bluff et de déduction pourront également se régaler avec [les règles du menteur](#), parfait pour clore une soirée en beauté !