Les faiseurs de liens présentent la MANILLE DECOUVERTE

2 à 3 | 32 cartes | 5 à 10/manche - 20 à 30/partie

But de la MANILLE Essayer de gagner le plus de points possible en prenant les cartes de son adversaire. Le jeu se déroule en plusieurs manches

Compétences nécessaires Connaitre l'ordre et les valeurs des cartes

Ordre de la valeur des cartes – De la plus forte à la moins forte

7,8,9,V,D,R,AS,10 – Le 10 est appelé « MANILLE »

Préparation pour 2 joueurs

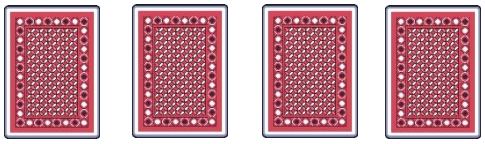
Un joueur va :

1 Mélanger les cartes puis

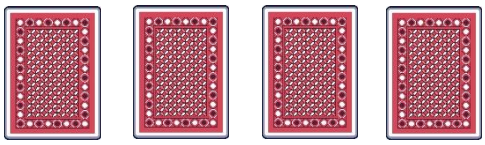
2 Distribuer 8 cartes faces cachées. Elles sont prises en main, organisées et cachées de l'adversaire.

3 Poser une carte face cachée devant son adversaire puis une devant lui, jusqu'à constituer deux lignes de 4 cartes. Les cartes sont assez séparées pour pouvoir être prises facilement.

Ligne joueur A

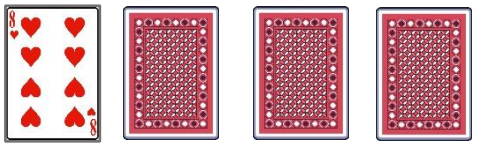


Ligne joueur B

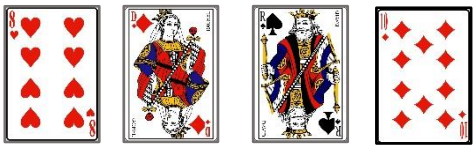


4 Poser ensuite une carte face visible sur la première carte de la ligne de son adversaire, puis il fera la même chose pour lui. **Il continue comme cela pour les 6 dernières cartes.**

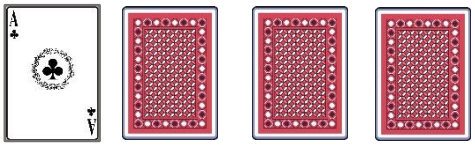
Ligne joueur A



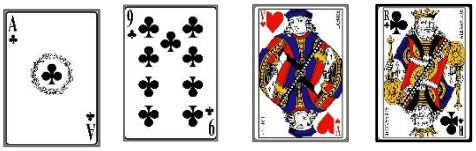
Ligne joueur A
4 cartes visibles
4 cartes cachées



Ligne joueur B



Ligne joueur B
4 cartes visibles
4 cartes cachées



Déroulement d'une manche

1 Le joueur qui a distribué choisit un symbole d'atout : ♥, ♠, ♣, ou ♦.
Il choisit le symbole qui est le mieux représenté dans son jeu en valeur et en nombre de cartes.

Ordre de la valeur des cartes :7,8,9,V,D,R,AS,10
Le nombre total de points à marquer est de 60.

Cartes	Valeurs	Cartes	Valeurs
7, 8, 9,	0 point	Rois	3 points
Valets	1 point	As	4 points
Dames	2 points	10	5 points

2 **L'autre joueur commence. Il pose une carte de son choix et son adversaire sera dans l'obligation de mettre une carte plus forte du même symbole. 3 possibilités**

1 S'il ne peut pas monter mais qu'il a une carte du symbole demandé : mettre une carte du symbole demandé plus faible.

Celui qui a posé la carte la plus forte l'emporte et rejoue en premier.

2 S'il n'a pas du symbole demandé : couper, c'est-à-dire poser une carte d'atout.

Il remportera le pli, quel que soit la valeur de cet atout et il rejouera en premier.

3 S'il n'a pas du symbole demandé et pas d'atout : mettre une carte de son choix mais il perd le pli.

Son adversaire qui a remporté le pli, rejoue en premier.

- Un joueur peut utiliser une carte visible de sa ligne comme si elle était dans sa main.

S'il l'utilise, il devra retourner la carte qui était en dessous afin de la rendre visible et disponible lorsque le pli est terminé.

Fin de manche et gagnant de la manche

3 **La manche s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes à jouer.**

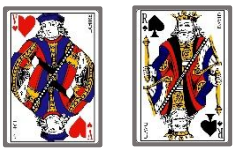
On compte les points gagnés par chacun.Celui qui a le plus de points remporte la manche.

Manches et fin de la partie

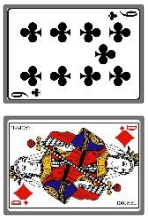
On réalise autant de manches nécessaires pour atteindre 100 points.
Le premier joueur qui les atteint a gagné.

A 3 joueurs Enlever le 7 de trèfle et le 7 de cœur. Chaque joueur a 6 cartes en main et chaque joueur a devant lui une ligne formée de 2 cartes cachées recouvertes de 2 cartes visibles. Règles identiques à celles pour 2 joueurs.

Ligne joueur 1
2 cartes visibles
2 cartes cachées



Ligne joueur 2
2 cartes visibles
2 cartes cachées



Ligne joueur 3
2 cartes visibles
2 cartes cachées

Variantes

- Vous pouvez augmenter/diminuer le nombre de points pour terminer la partie.
- Introduire la possibilité de « coincher », c'est-à-dire que dès que l'atout est annoncé par le donneur, son adversaire peut taper (pas trop fort 😊) sur la table en disant « je coincine », ce qui signifie que les points seront doublés à la fin de la partie.

Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Pour une première partie prenez le temps de **rappeler l'Ordre des cartes :7,8,9,V,D,R,AS,10**
- Redonner les éléments importants à prendre en compte pour choisir l'atout : nombre d'atouts disponibles dans son jeu et leurs valeurs, atout visibles dans la ligne de l'adversaire.

Amusez-vous bien !

Création et diffusion de la fiche :

ludicity

Lien vers la règle en vidéo