

# Règle de la manille : cartes, points, atout et plis

À la manille, quatre joueurs jouent en deux équipes avec 32 cartes. Chaque joueur reçoit 8 cartes. À chaque pli, il faut fournir la couleur demandée si possible ; l'atout coupe les autres couleurs. Les cartes rapportent des points, avec le 10 en tête : 10 = 5, As = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1.

À retenir	
Joueurs	4 en équipes de 2
Cartes	32 cartes
Carte maîtresse	10 = manille
But	Gagner le plus de points dans les plis
Main	8 cartes par joueur

## Déroulement

- 1 Le premier joueur pose une carte.
- 2 Les autres doivent fournir la couleur demandée s'ils le peuvent.
- 3 Si un joueur ne peut pas fournir, il peut ou doit couper selon la variante retenue.
- 4 Le pli est remporté par la plus forte carte de la couleur demandée, sauf atout.
- 5 L'équipe additionne les points des cartes remportées dans ses plis.

## Points / règles clés

Élément	Règle	À retenir
Ordre des cartes	10 > As > Roi > Dame > Valet > 9 > 8 > 7	Le 10 est la manille et domine la couleur.
Valeur du 10	5 points	Carte la plus précieuse.
Valeur de l'As	4 points	Très forte carte de points.
Roi, Dame, Valet	3, 2, 1 point	Les 9, 8 et 7 ne valent pas de point.
Atout	Coupe les autres couleurs	À choisir selon la variante de table.

## Cas à décider avant la partie

- Faut-il couper obligatoirement si l'on ne peut pas fournir ? La règle varie : annoncez-le avant de distribuer.
- L'atout est-il retourné ou choisi ? Les deux façons de jouer sont courantes.
- Y a-t-il un bonus de dernier pli ? Certaines variantes l'ajoutent, d'autres non.
- Joue-t-on la manille parlée ou coïncée ? Ces variantes modifient les annonces et le contrat.

Sources : Ducale - Règle de la manille, Pagat - Manille. Version vérifiée le 2026-05-16. Page complète : <https://www.regles.com/jeux-cartes/manille.html>