

MANILLE COINCHÉE

EXPERT |  32 |  7+ |  4

La Manille est, de tous les jeux, celui qui offre le plus de variantes. La règle la plus usitée est la «coinchée», appelée aussi la «contrée». La coinchée se joue par équipe de deux.

ORDRE DES CARTES

10, As, Roi, Dame, Valet, 9, 8, 7. Leur valeur respective dans chaque couleur est 10 (la Manille)= 5 points, As (le manillon)= 4 points, Roi= 3 points, Dame = 2 points, Valet = 1 point.

MISE EN PLACE DU JEU

Le donneur (celui qui tire la plus forte carte) bat les cartes, fait couper par son voisin de gauche et en distribue 8 à chacun dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Il ne retourne aucune carte. S'il a beau jeu, il fixe lui-même l'atout, sinon il charge son partenaire de le faire. Son voisin de droite joue le 1^{er} en abattant une carte de son choix.

DÉROULEMENT DU JEU

Il est obligatoire de fournir de la couleur demandée. Si l'adversaire est maître, il faut monter (mettre une carte supérieure). Si le partenaire est maître, il faut suivre, mais pas monter.

Quand l'adversaire coupe, on doit sur-couper si possible, mais on n'est pas obligé de sous-couper (jeter un atout inférieur). Dans ce cas on peut défausser une carte quelconque. Quand on ne peut suivre dans la couleur jouée par l'adversaire, on doit couper, sauf si

le partenaire l'a déjà fait. La règle de la coupe n'est, bien entendu pas obligatoire à sans atout où il faut uniquement suivre ou se défausser. À l'Atout comme à Sans-atout le contre est le sur-contre sont permis à condition qu'ils aient été annoncés en début de partie. Le contre permet le doublement des points du camp qui a pris en cas de réussite du contrat, ou celui du camp ayant contré en cas d'échec du demandeur. Le surcontre, lui, quadruple les points.

LA MARQUE

Quand les huit levées sont ramassées, on compte les points : chaque levée vaut 1 point. Dans une donne il y a huit levées soit 8 points en tout. De plus, il faut totaliser les points des cartes prises dans les levées. Il y en a 60 en tout.

Pour marquer, il faut réaliser au moins la moitié des 68 points de jeu et de cartes plus 1. En cas d'égalité (34 partout) le coup est nul. Après chaque coup on change de donneur.

Pour noter les points, il n'y a pas lieu de marquer la totalité des points acquis. Il faut simplement compter les points au dessus des 34 de base. Exemple: l'équipe fait 42 points, soit 8 au-dessus de 34. Elle marque 8 points à son score.

À sans atout, les points marqués sont doublés

La partie se joue en 50, 100, 150 points, à l'Atout ou Sans-atout.

Les règles de jeu