

Les présentent la **MANILLE DECOUVERTE**

Nombre de joueurs 2 ou 3

Compétences nécessaires Connaître l'ordre des valeurs des cartes.

De la moins forte à la plus forte : **7, 8, 9, Valet, Dame, Roi, As, 10**

Durée 5 à 10 minutes pour une manche – 20 à 30 minutes pour une partie.

Matériel Un jeu de 32 cartes (ou un jeu de 54 cartes moins les jokers et 2,3,4,5,6).



► But de la MANILLE

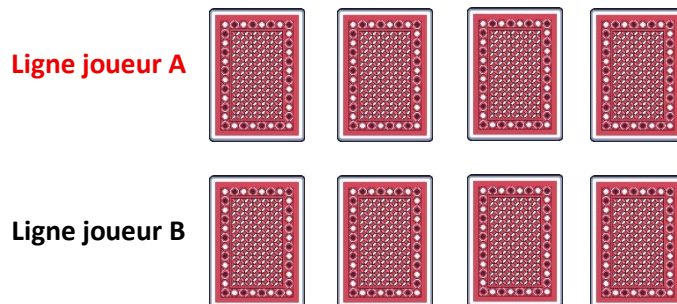
Le jeu se déroule en plusieurs manches.

Au cours d'une manche, il faut essayer de gagner le plus de points possible en prenant les cartes de son adversaire.

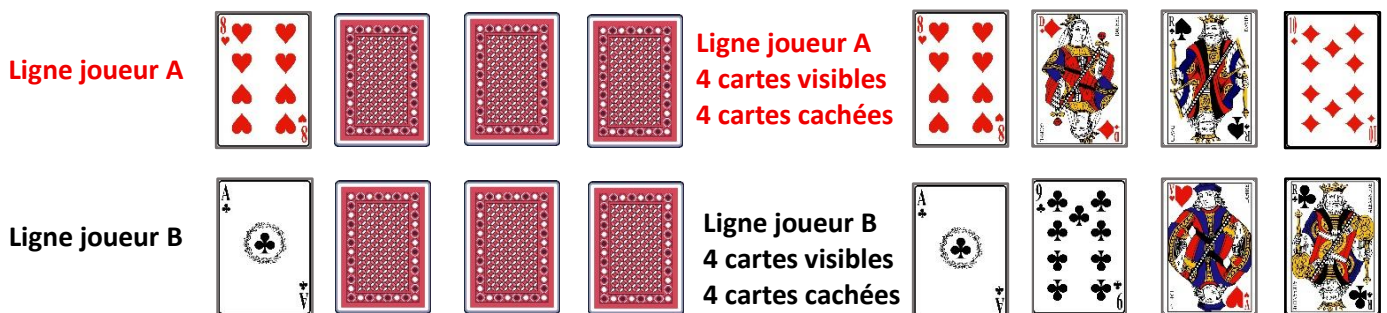
► Préparation pour 2 joueurs :

1 Un joueur mélange bien les cartes puis il les distribue, face cachée, jusqu'à ce que chaque joueur en ait **8**. Chacun les prendra en main les organisera comme il le souhaite **en les cachant** bien de son adversaire.

2 Il pose une carte face cachée devant son adversaire puis une devant lui, jusqu'à constituer 2 lignes de 4 cartes. Les cartes sont assez séparées pour pouvoir les prendre facilement.



3 Il posera 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.



► 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.

■ **Comptage des points** : Les **10** valent 5 points, les **as** : 4, les **rois** : 3, les **dames** : 2, les **valets** : 1 et les 7,8,9 : 0 points.

Le nombre total de points à marquer est de 60.

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**.

- S'il ne peut pas monter, il doit quand même mettre une carte du symbole demandé.

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

- S'il n'a pas du symbole demandé dans son jeu, il doit couper, c'est-à-dire poser une carte d'atout. Il remportera le pli, quel que soit la valeur de cet atout et rejouera en premier.

- S'il n'a pas du symbole demandé et pas d'atout, il met une carte de son choix mais 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.

3 La manche s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes à jouer. On compte les points gagnés par chacun.

▶ Déroulement et fin de la partie

On réalise autant de manches nécessaires pour atteindre 100 points.

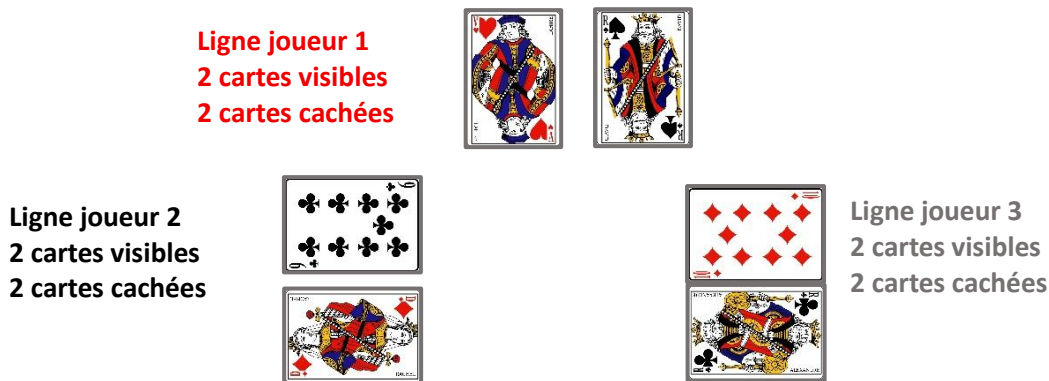
Le premier joueur qui les atteint a gagné.

▶ Variantes

- Vous pouvez augmenter le nombre de points pour terminer la partie.

- Il est possible d'introduire la possibilité de « coincer », c'est-à-dire que dès que l'atout est annoncé par le donneur, son adversaire peut taper sur la table en disant « je coince », ce qui signifie que les points seront doublés à la fin de la partie.

- **A 3 joueurs** : on enlève 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.



▶ Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Pour une première partie prenez le temps de rappeler l'ordre des cartes.



- 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.FR

D'autres fiches de présentation de jeux sur

