

## **Règlement spécifique pour le jeu de Manille**

### **Avant le début de chaque tour**

Les 4 joueurs se dirigent vers leur table et y trouvent une feuille de marquage des points par tour. La répartition des équipes est faite au hasard par l'ordinateur. Les joueurs prennent aléatoirement place à la table qui leur est allouée. Ensuite, ils déterminent de commun accord quel joueur marquera les points et tiendra les scores. Ceci est totalement indépendant du joueur qui commencera à distribuer les cartes. Après chaque 12 jeux le marquer garde sa place et les autres joueurs avancent une chaise dans le sens d'une montre. Avant le début du tour, le joueur qui marque les points complète la feuille de marquage des points où nécessaire. A la fin du tour, la feuille de marquage est remise à la table de contrôle qui, après vérification, la transmet au tableau des scores.

### **Qui commence à distribuer ?**

Ensuite, tous les joueurs tirent une carte au hasard du jeu de cartes afin de déterminer quel joueur distribuera en premier. Le joueur avec la carte la plus élevée (ordre de manille) commencera à distribuer. Si 2 joueurs (ou plus) tirent la même carte la plus haute, seuls ces joueurs doivent tirer une nouvelle carte jusqu'à ce qu'il soit clair qui commencera à distribuer. Le tir de la carte la plus élevée, pour déterminer qui commence à distribuer, doit se faire de nouveau à chaque tour.

### **Mélanger et couper / Distribuer fautivement**

Le donneur mélange les cartes au moins une fois (aucun maximum n'est fixé) et fait couper le jeu de cartes par son voisin de droite. Ce dernier doit prendre au moins 3 cartes et doit également en laisser au moins 3 sur table. La distribution des cartes se fait dans le sens des aiguilles d'une montre suivant le principe 3 + 2 + 3 cartes.

Si le donneur distribue de manière incorrecte, il aura une deuxième chance de distribuer correctement. En revanche, il ne lui sera plus autorisé de jouer "sans atout" pendant cette 2<sup>ème</sup> chance. Lorsqu'il distribue de manière incorrecte deux fois de suite, il recevra une pénalité de 15 points sur le total final du tour. Le don ne transfère pas au donneur suivant, mais le même donneur peut réessayer jusqu'au moment que le don sera correct, chaque don raté aura une pénalité de 15 points.

### **Déroulement d'une partie**

Après avoir distribué correctement, le donneur choisit 'atout' ou 'sans atout'. Les 3 autres joueurs ne peuvent ramasser et regarder leurs cartes qu'après que le donneur a annoncé le jeu.

Avant que le 1<sup>er</sup> pli ne soit joué, les deux adversaires ont encore la possibilité de 'frapper', mais ils ne sont pas autorisés à se consulter à ce sujet. Ensuite, le joueur à gauche du donneur sort le 1<sup>er</sup> pli.

1. Le donneur choisit atout (cœurs / carreaux / trèfles ou piques)

Chacun des adversaires a le droit de 'frapper' ce qui double les points obtenus à la fin de la partie (x2). Le cas échéant, aussi bien le donneur que son coéquipier auront encore le droit de 'contre-frapper', ce qui fait quadrupler les points à la fin de la partie (x4).

2. Le donneur choisit 'sans atout'

Lorsque le donneur choisit 'sans atout', les points obtenus seront toujours doublés (x2) à la fin de la partie. Les adversaires auront encore le droit de 'frapper', ce qui fait quadrupler les points obtenus (x4). Dans ce cas, 'contre-frapper' ne sera plus possible, étant donné qu'un résultat peut être multiplié par 4 au maximum (x8 n'est pas autorisé).

Attention : dès que la 1<sup>ière</sup> carte du 1<sup>ier</sup> pli est jouée, il n'est plus possible de 'frapper' ni 'contre-frapper'. Soyez donc sportifs, et accordez à chacun le temps nécessaire pour frapper ou contre-frapper avant de commencer la partie.

Dès que le premier pli est joué, les règles normales du jeu de manille s'appliqueront :

- L'ordre hiérarchique descendant des cartes est comme suit : 10 (manille) / as / roi / dame / valet / 9 / 8 / 7 (plus basse).
- Il faut toujours suivre la couleur de la 1<sup>ière</sup> carte du pli qui est joué.
  - Si le pli appartient à l'adversaire, et si on sait jouer une carte supérieure ('monter'), on est obligé de la jouer. Si le pli appartient au coéquipier, ceci n'est pas obligatoire.
- Lorsqu'on ne sait pas suivre la couleur jouée, et le pli appartient à l'adversaire, on est obligé de couper et surcouper. Si le pli appartient au coéquipier, ceci n'est pas obligatoire.
- Sous-couper n'est admis que quand on ne dispose que d'atouts, sinon on est obligé de jouer une autre carte (non atout).
- Chaque pli est emporté par le joueur qui a mis la carte la plus élevée dans la couleur sortie, à moins que le pli ne contienne des atouts, dans ce cas le pli est emporté par le joueur avec l'atout le plus élevé. Le joueur qui emporte un pli, obtient la main, et sortira le pli suivant.
- Chaque jeu doit être joué jusqu'à la fin, il n'est pas autorisé de jeter les cartes sur table.

### **Marquage des points**

A la fin de chaque partie (après que les 8 plis seront joués), les deux équipes comptent les points totalisés dans leurs plis, sur base des points attribués aux cartes respectives :

**10 (manille) : 5 points / as : 4 points / roi : 3 points / dame : 2 points / valet : 1 point / 9-8-7 : 0 points.**

Vu qu'en total, il y a 60 points dans le jeu, uniquement l'équipe qui réussit à totaliser plus que la moitié des points (30) marquera des points. Par exemple : une équipe qui totalise 37 points, recevra un score de 7 points. Ce score peut éventuellement être multiplié par 2 ou 4, si la mise du jeu avait été augmentée (frapper / contre-frapper / sans atout).

### **Jeu complet (tous les points)**

Lorsqu'une équipe réussit à totaliser tous les points (60) en un seul jeu, ceci donne droit à un score de 30 points (éventuellement x2 ou x4 si la mise du jeu avait été augmentée). Le score maximum ne dépassera jamais les 120 points.

### **Match nul / 30-30**

Lorsqu'une partie se termine par un match nul (30-30), ceci est noté sur la feuille de marquage des points comme suit : "N: --- ; E: ---", le don passera au prochain joueur, et la mise de la partie suivante ne sera PAS doublée.

### **Nier / Tricher**

En cas de dispute, c'est le jury qui aura le droit de décision finale, mais essayez de résoudre le problème avant d'appeler le jury.

S'il s'avère qu'un joueur a – d'une façon ou d'une autre - (in)volontairement nié (pas suivi alors qu'il pouvait, pas monté alors qu'il devait, pas coupé alors qu'il devait, coupé alors qu'il devait suivre la couleur, sous-coupé alors que ce n'était pas autorisé, ...), ou s'il est constaté qu'un joueur triche ou tente d'influencer le résultat de la partie de quelque manière que ce soit, la partie est arrêtée. Le joueur concerné reçoit une sanction des nombres de points maximaux à gagner pendant ce jeu (30, 60 ou 120). Le jeu sera redistribué par le même donneur du jeu ou l'infraction c'est passée. A la fin du tour, le joueur ayant nié ou triché aura ses points de sanction notés et soustrait. Si le score du joueur concerné, après déduction des points de pénalité, deviendrait négatif, celui-ci sera mis à 0 (les scores négatifs sont impossibles).

### **Fin du tour**

À la fin de chaque tour (après 20 parties ou après le signal sonore indiquant la fin du tour), la feuille de marquage des points est complétée et clôturée. Tous les joueurs signent la feuille de marquage pour accord, après quoi la feuille est remise à la table du contrôle, **y compris le stylo et le jeu de cartes.**

**Beaucoup de réussite et que le meilleur puisse gagner !!!!**