CARTES

Manille : règles du jeu de levées à la française

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles de la manille à 4 joueurs en équipes : atout, levées, belote et capot. Le guide clair pour jouer votre première partie.

La manille est un jeu de levées français traditionnel, surtout pratiqué dans le Nord et le Pas-de-Calais, proche de la belote par l'atout et les obligations de couleur, mais plus court et sans enchères. Quatre joueurs en équipes de deux, un jeu de 32 cartes, huit levées : c'est le jeu de cartes du dimanche chez beaucoup de familles du nord avant de passer au bridge.

Si vous cherchez un jeu de levées avec enchères et contrats, consultez le bridge ou la belote. La manille reste accessible en une soirée.

Objectif et matériel

Objectif : remporter des levées (plis) contenant des cartes à points. L'équipe qui dépasse un total convenu (souvent 101 points) gagne la partie.

Matériel : un jeu de 32 cartes (7 à As dans chaque couleur). 4 joueurs en équipes de 2, partenaires face à face.

La carte maîtresse : la Manille

Avant la donne, on désigne la couleur d'atout (souvent en retournant la dernière carte distribuée, ou par enchère simplifiée maison). Dans cette couleur, la hiérarchie est particulière :

Atout (du plus fort au plus faible) : Valet (appelé Manille, la plus forte) ’ 9 ’ As ’ 10 ’ Roi ’ Dame ’ 8 ’ 7

Hors atout : As ’ 10 ’ Roi ’ Dame ’ Valet ’ 9 ’ 8 ’ 7

Le nom du jeu vient de cette carte : le Valet d'atout est invincible.

Valeur des cartes (points)

Dans chaque levée, seules certaines cartes rapportent des points :

- As : 11 points
- 10 : 10 points
- Roi : 4 points
- Dame : 3 points
- Valet : 2 points (20 si c'est la Manille d'atout en variante comptage, selon table)
- 9 d'atout : 14 points en belote, en manille souvent 0 hors comptage spécifique : vérifiez la variante locale

Total classique des points dans le jeu : 130 points répartis sur 8 levées (certaines tables comptent 120 ou arrondissent). Le dernier pli rapporte souvent 10 points bonus à l'équipe qui le remporte.

Distribution

Le donneur distribue 8 cartes à chaque joueur, en 3-2-3 ou 4-4 selon l'habitude. La dernière carte retournée fixe l'atout (ou le joueur à droite du donneur choisit l'atout en variante).

Le camp qui « prend » l'atout (si enchère) s'engage parfois à faire plus de points que l'adversaire : règle proche de la belote, mais simplifiée.

Déroulement d'une levée

Le joueur à droite du donneur commence. Chacun pose une carte en suivant les obligations :

- Monter à la couleur : si vous avez la couleur demandée, vous devez la jouer.
- Couper : si vous n'avez pas la couleur, vous devez jouer un atout si vous en avez (sauf si votre partenaire maîtrise déjà le pli).

- Surcouper : si un adversaire a coupé, vous devez surcouper (atout plus fort) si possible.
- Atout demandé : si le premier joueur pose un atout, monter à l'atout obligatoire.

Le pli est remporté par la carte la plus forte : atout bat tout ; sinon la plus haute carte de la couleur demandée. Le gagnant du pli commence le suivant.

Comptage et fin de partie

À la fin des 8 levées, chaque équipe additionne les points des cartes remportées plus le bonus de dernier pli. On cumule sur plusieurs donnes jusqu'à 101 points (ou 121, 151 selon la table).

Variante « chute » : si l'équipe qui a choisi l'atout ne bat pas l'adversaire en points, ses points vont à l'adversaire (comme une chute à la belote).

Différences avec la belote et le bridge

Vs belote : pas de belote-rebelote obligatoire, pas d'annonces tierce/cinquante, distribution unique de 8 cartes (pas de 5+3). Jeu plus rapide.

Vs bridge : pas de mort, pas d'enchères longues, pas de contrat chiffré. La manille est un jeu de levées « light » avant d'apprendre le bridge.

Variantes familiales

- Manille simple : atout fixé par la dernière carte, pas d'enchère.
- Manille avec prise : chaque joueur peut prendre ou passer l'atour proposé ; si tout le monde passe, autre couleur ou redealer.
- À 3 joueurs : rare, un joueur seul contre deux en équipe fictive ou mains réduites.

Stratégie minimale

Conservez la Manille (Valet d'atout) pour couper un pli riche en As et 10. Le 9 d'atout est la seconde carte la plus forte : ne la gaspillez pas sur un pli sans points. Communiquez avec votre partenaire uniquement par le jeu des cartes (pas de signes en règle stricte).

Erreurs fréquentes

- Oublier de monter à la couleur quand on le peut
- Ne pas surcouper alors qu'on est obligé
- Compter les points du 9 d'atout comme à la belote sans vérifier la règle locale
- Confondre manille (jeu) et « manille » (la carte Valet d'atout)

FAQ : Manille

Combien de cartes par joueur ? Huit cartes, huit levées par donne.

Quelle est la carte la plus forte ? Le Valet de la couleur d'atout, appelé la Manille.

Manille ou belote pour débuter ? La belote est plus répandue en France entière. La manille convient si votre famille la pratique déjà ou si vous voulez un jeu plus court.

Peut-on jouer à 2 ? Peu courant. Le jeu est pensé pour 4 joueurs en équipes.

Comment passer au bridge ensuite ? Une fois les obligations de levée assimilées, le bridge ajoute les enchères, le mort et les contrats : la manille reste un bon tremplin.