

# Ombre

3 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

## Als Ombre mehr Stiche gewinnen als jeder einzelne Gegner.

### AUFBAU

- 3 Spieler verwenden ein 40-Karten-Deck (8er, 9er, 10er entfernt).
- Gib 9 Karten an jeden in Dreierpaketen.
- Die verbleibenden 13 Karten bilden den Talon für den Tausch.

### WERTUNG

- **Sacardo:** Ombre gewinnt und kassiert von beiden Gegnern.
- **Codille:** Ein Gegner gewinnt die meisten Stiche; Ombre zahlt an beide.
- **Remise:** Keine klare Mehrheit; Ombre zahlt eine geringere Strafe.

*Tipp: Biete nur mit starker Trumpfunterstützung und mindestens ein oder zwei Nebenfarbengewinnern.*

### AM ZUG

- Reize um das Recht, Ombre zu werden und Trumpf zu wählen.
- Ombre tauscht Karten aus dem Talon, dann dürfen Verteidiger tauschen.
- Bediene Farbe wenn möglich; sonst trumpfe oder wirf ab.

Ombre ist ein anspruchsvolles Stichkartenspiel spanischen Ursprungs, das im 17. und 18. Jahrhundert in ganz Europa enorm populär wurde. Es führte viele Konzepte ein, die in modernen Kartenspielen noch zu finden sind, darunter das Reizen um das Recht, Trumpf zu wählen, und das Spiel gegen ein vorübergehendes Bündnis von Gegnern.

## Ziel

Als Erklärer (Ombre genannt) gewinne mehr Stiche als jeder einzelne Gegner. Die zwei Verteidiger arbeiten zusammen, um den Ombre daran zu hindern, dieses Ziel zu erreichen.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 Spieler.
2. **Deck:** Ein 40-Karten-Deck im spanischen Stil, oder ein Standarddeck mit entfernten 8ern, 9ern und 10ern.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 9 Karten in Dreierpaketen.
4. **Talon:** Die verbleibenden 13 Karten bilden einen verdeckten Talon, aus dem Spieler Karten tauschen können.

## Spielablauf

1. **Reizen:** Spieler bieten um das Recht, Ombre zu werden. Der Höchstbietende wählt die Trumpffarbe.
2. **Kartentausch:** Der Ombre darf unerwünschte Karten ablegen und Ersatz aus dem Talon ziehen. Verteidiger dürfen danach ebenfalls tauschen.
3. **Stichspiel:** Der Ombre spielt zum ersten Stich aus. Spieler müssen Farbe bedienen wenn möglich; andernfalls dürfen sie trumpfen oder abwerfen.
4. **Sieg:** Der Ombre hat Erfolg, indem er mehr Stiche als jeder einzelne Gegner gewinnt. Wenn ein Gegner mehr gewinnt, verliert der Ombre und muss eine Strafe zahlen.

## Punktewertung

- **Sacardo:** Der Ombre gewinnt und kassiert von beiden Gegnern.
- **Codille:** Ein Gegner gewinnt mehr Stiche als der Ombre, der beide Gegner bezahlen muss.
- **Remise:** Niemand gewinnt eine klare Mehrheit, und der Ombre zahlt eine geringere Strafe.

## Varianten

- **Quadrille:** Eine Vier-Spieler-Anpassung, die in Frankreich und England beliebt wurde.
- **Solo Ombre:** Eine vereinfachte Version, bei der der Ombre ohne Kartentausch spielt.

## Tipps und Strategien

---

- Biete nur dann als Ombre, wenn deine Hand starke Trumpfunterstützung und mindestens ein oder zwei Nebenfarbengewinner hat.
- Als Verteidiger kommuniziere implizit mit deinem Partner, indem du Farben ausspielst, in denen du stark bist.

## Tipps & Strategie

---

Bewerte deine Trumpflänge und Nebenfarben-Stopper, bevor du bietest. Als Ombre kontrolliere das Tempo, indem du früh Trümpfe ausspielst, um den Verteidigern ihre Trumpfkarten zu entziehen.

Das Timing deiner Trumpfausspielen ist alles. Feindliche Trümpfe früh herauszuziehen gibt dir Freiheit, später Nebenfarbengewinner zu kassieren, aber zu viel Trumpf einzusetzen kann dich verletzbar machen.