

Ombre

3 jugadores

40 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

Como Ombre, gana más bazas que cualquiera de tus oponentes individualmente.

PREPARACIÓN

- 3 jugadores usan una baraja de 40 cartas (8s, 9s, 10s removidos).
- Reparte 9 cartas a cada jugador en lotes de tres.
- Las 13 cartas restantes forman el talón para canjes.

PUNTUACIÓN

- **Sacardo:** Ombre gana y cobra de ambos oponentes.
- **Codille:** Un oponente toma más bazas; Ombre paga a ambos.
- **Remise:** Sin mayoría clara; Ombre paga una penalidad menor.

Consejo: Solo ofrécete con fuerte apoyo de triunfo y al menos uno o dos ganadores de palos secundarios.

EN TU TURNO

- Puja por el derecho de convertirte en Ombre y elige el triunfo.
- Ombre canjea cartas del talón, luego los defensores pueden canjear.
- Sigue el palo si puedes; de lo contrario, toma o descarta.

Ombre es un sofisticado juego de toma de bazas de origen español que se hizo enormemente popular en toda Europa durante los siglos XVII y XVIII. Introdujo muchos conceptos que aún se encuentran en juegos de cartas modernos, incluyendo la puja por el derecho a elegir el palo de triunfo y jugar contra una alianza temporal de oponentes.

Objetivo

Como declarante (llamado Ombre), gana más bazas que cualquiera de tus oponentes individualmente. Los dos defensores trabajan juntos para evitar que el Ombre logre este objetivo.

Preparación

1. **Jugadores:** 3 jugadores.
2. **Baraja:** Una baraja española de 40 cartas, o una baraja estándar con los 8s, 9s y 10s removidos.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 9 cartas repartidas en lotes de tres.
4. **Talón:** Las 13 cartas restantes forman un talón boca abajo del cual los jugadores pueden canjear cartas.

Juego

1. **Puja:** Los jugadores pujan por el derecho de convertirse en Ombre. El pujador más alto selecciona el palo de triunfo.
2. **Canje de cartas:** El Ombre puede descartar cartas no deseadas y sacar reemplazos del talón. Los defensores también pueden canjear después.
3. **Juego de bazas:** El Ombre sale a la primera baza. Los jugadores deben seguir el palo si pueden; de lo contrario, pueden tomar o descartar.
4. **Victoria:** El Ombre tiene éxito al tomar más bazas que cualquiera de sus oponentes. Si un oponente toma más, el Ombre pierde y debe pagar una penalidad.

Puntuación

- **Sacardo:** El Ombre gana y cobra de ambos oponentes.
- **Codille:** Un oponente toma más bazas que el Ombre, quien debe pagar a ambos oponentes.
- **Remise:** Nadie toma una mayoría clara, y el Ombre paga una penalidad menor.

Variaciones

- **Quadrille:** Una adaptación para cuatro jugadores que se hizo popular en Francia e Inglaterra.
- **Solo Ombre:** Una versión simplificada donde el Ombre juega sin canje de cartas.

Consejos y Estrategias

- Solo ofréctete como Ombre cuando tu mano tiene un fuerte apoyo de triunfo y al menos uno o dos ganadores de palos secundarios.
- Como defensor, comunícate implícitamente con tu pareja liderando palos donde tienes fortaleza.

Consejos y estrategia

Evalúa tu longitud de triunfo y tus puntos de parada de palos secundarios antes de ofrecerte. Como Ombre, controla el ritmo liderando triunfos temprano para despojar a los defensores de sus cartas de triunfo.

El momento de tus liderazgos de triunfo es todo. Eliminar los triunfos enemigos temprano te da libertad para cobrar ganadores de palos secundarios después, pero sobre comprometerse con triunfos puede dejarte vulnerable.