

Hombre

3 joueurs

40 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

En tant qu'Hombre, remporter plus de levées que chaque adversaire individuellement.

MISE EN PLACE

- 3 joueurs utilisent un jeu de 40 cartes (sans les 8, 9, 10).
- Distribuez 9 cartes à chaque joueur par lots de trois.
- Les 13 cartes restantes forment le talon pour les échanges.

SCORE

- **Sacardo** : l'Hombre gagne et encaisse auprès des deux adversaires.
- **Codille** : un adversaire prend le plus de levées ; l'Hombre paie les deux.
- **Remise** : pas de majorité nette ; l'Hombre paie une pénalité moindre.

Conseil: N'enchérissez qu'avec un fort soutien en atout et au moins une ou deux couleurs secondaires gagnantes.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez pour le droit de devenir Hombre et de choisir l'atout.
- L'Hombre échange des cartes du talon, puis les défenseurs peuvent échanger.
- Fournissez la couleur si possible ; sinon jouez un atout ou défaussez.

Hombre est un jeu de levées sophistiqué d'origine espagnole qui est devenu extrêmement à la mode dans toute l'Europe aux XVII^e et XVIII^e siècles. Il a introduit de nombreux concepts que l'on retrouve encore dans les jeux modernes, notamment les enchères pour le droit de choisir l'atout et le jeu contre une alliance temporaire d'adversaires.

Objectif

En tant que déclarant (appelé Hombre), remporter plus de levées que chaque adversaire individuellement. Les deux défenseurs travaillent ensemble pour empêcher l'Hombre d'atteindre cet objectif.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu espagnol de 40 cartes, ou un jeu standard sans les 8, 9 et 10.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 9 cartes distribuées par lots de trois.
4. **Talon** : Les 13 cartes restantes forment un talon face cachée dans lequel les joueurs peuvent échanger des cartes.

Déroulement du jeu

1. **Enchères** : Les joueurs enchérissent pour le droit de devenir Hombre. Le plus offrant choisit la couleur d'atout.
2. **Échange de cartes** : L'Hombre peut défausser des cartes indésirables et en piocher de nouvelles dans le talon. Les défenseurs peuvent également échanger ensuite.
3. **Jeu de levées** : L'Hombre entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible ; sinon ils peuvent jouer un atout ou se défausser.
4. **Victoire** : L'Hombre réussit en prenant plus de levées que chaque adversaire. Si un adversaire en prend davantage, l'Hombre perd et doit payer une pénalité.

Décompte des points

- **Sacardo** : L'Hombre gagne et encaisse auprès des deux adversaires.
- **Codille** : Un adversaire prend plus de levées que l'Hombre, qui doit payer les deux adversaires.
- **Remise** : Personne ne prend une majorité nette, et l'Hombre paie une pénalité moindre.

Variantes

- **Quadrille** : Une adaptation à quatre joueurs devenue populaire en France et en Angleterre.
- **Hombre solo** : Une version simplifiée où l'Hombre joue sans échange de cartes.

Conseils et stratégies

- N'enchérissez pour devenir Hombre que lorsque votre main dispose d'un fort soutien en atout et d'au moins une ou deux couleurs secondaires gagnantes.
- En tant que défenseur, communiquez implicitement avec votre partenaire en entamant les couleurs où vous avez de la force.

Conseils et stratégie

Évaluez votre longueur en atout et vos arrêteurs dans les couleurs secondaires avant les enchères. En tant qu'Hombre, contrôlez le rythme en entamant les atouts tôt pour dépouiller les défenseurs de leurs cartes d'atout.

Le timing de vos entames d'atout est capital. Dépouiller l'ennemi de ses atouts tôt vous libère pour encaisser vos couleurs secondaires gagnantes plus tard, mais surengager en atout peut vous laisser vulnérable.