

Ombre

3 giocatori

40 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Come Ombre, vinci più prese di ciascuno degli avversari singolarmente.

PREPARAZIONE

- 3 giocatori usano un mazzo da 40 carte (8, 9, 10 rimossi).
- Distribuisci 9 carte a testa in gruppi di tre.
- Le restanti 13 carte formano il talon per gli scambi.

PUNTEGGIO

- Sacardo: l'Ombre vince e riscuote da entrambi gli avversari.
- Codille: un avversario prende il maggior numero di prese; l'Ombre paga entrambi.
- Remise: nessuna maggioranza chiara; l'Ombre paga una penalità minore.

Consiglio: Fai l'offerta solo con un forte supporto di briscola e almeno uno o due vincitori nei semi laterali.

AL TUO TURNO

- Fai l'offerta per diventare Ombre e scegli la briscola.
- L'Ombre scambia carte dal talon, poi i difensori possono scambiare.
- Segui il seme se possibile; altrimenti gioca briscola o scarta.

L'Ombre è un sofisticato gioco di prese di origine spagnola diventato enormemente di moda in tutta Europa nel XVII e XVIII secolo. Ha introdotto molti concetti ancora presenti nei giochi di carte moderni, tra cui l'asta per il diritto di scegliere la briscola e il gioco contro un'alleanza temporanea di avversari.

Obiettivo

Come dichiarante (chiamato Ombre), vinci più prese di ciascuno degli avversari singolarmente. I due difensori collaborano per impedire all'Ombre di raggiungere questo obiettivo.

Preparazione

1. **Giocatori:** 3 giocatori.
2. **Mazzo:** Un mazzo spagnolo da 40 carte, oppure un mazzo standard con 8, 9 e 10 rimossi.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 9 carte distribuite in gruppi di tre.
4. **Talon:** Le restanti 13 carte formano un talon coperto dal quale i giocatori possono scambiare le carte.

Svolgimento del gioco

1. **Asta:** I giocatori fanno l'offerta per diventare Ombre. Il miglior offerente sceglie il seme di briscola.
2. **Scambio di carte:** L'Ombre può scartare le carte indesiderate e pescare sostituti dal talon. Anche i difensori possono effettuare scambi successivamente.
3. **Gioco delle prese:** L'Ombre guida la prima presa. I giocatori devono seguire il seme se possibile; altrimenti possono giocare briscola o scartare.
4. **Vincita:** L'Ombre vince prendendo più prese di ciascuno degli avversari. Se un avversario ne prende di più, l'Ombre perde e deve pagare una penalità.

Punteggio

- **Sacardo:** L'Ombre vince e riscuote da entrambi gli avversari.
- **Codille:** Un avversario prende più prese dell'Ombre, che deve pagare entrambi gli avversari.
- **Remise:** Nessuno ottiene una chiara maggioranza e l'Ombre paga una penalità minore.

Varianti

- **Quadrille:** Un adattamento a quattro giocatori diventato popolare in Francia e Inghilterra.
- **Solo Ombre:** Una versione semplificata in cui l'Ombre gioca senza scambio di carte.

Consigli e strategie

- Fai l'offerta per diventare Ombre solo quando la tua mano ha un forte sostegno nella briscola e almeno uno o due vincitori nei semi laterali.
- Come difensore, comunica implicitamente con il tuo partner guidando i semi in cui hai forza.

Consigli e strategia

Valuta la lunghezza della tua briscola e i fermatori nei semi laterali prima di fare l'offerta. Come Ombre, controlla il ritmo guidando le briscole subito per privare i difensori delle loro carte di briscola.

Il tempismo nella guida delle briscole è fondamentale. Estrarre subito le briscole degli avversari ti dà libertà di incassare i vincitori dei semi laterali in seguito, ma un impegno eccessivo nelle briscole può lasciarti vulnerabile.