

# Ombre

3 spelers

40 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

## Als Ombre meer slagen winnen dan elk van de tegenstanders afzonderlijk.

### OPZET

- 3 spelers gebruiken een dek van 40 kaarten (achtens, negens, tiens verwijderd).
- Deel 9 kaarten elk uit in porties van drie.
- De resterende 13 kaarten vormen de talon voor uitwisseling.

### SCORE

- **Sacardo:** Ombre wint en incasseert van beide tegenstanders.
- **Codille:** Een tegenstander neemt de meeste slagen; Ombre betaalt beiden.
- **Remise:** Geen duidelijke meerderheid; Ombre betaalt een kleinere boete.

*Tip: Bied alleen met sterke troefsteun en ten minste één of twee winnaars in zijkleuren.*

### AAN DE BEURT

- Bied om de Ombre te worden en troef te kiezen.
- Ombre wisselt kaarten uit met de talon, daarna mogen verdedigers uitwisselen.
- Kleur bekennen indien mogelijk; anders troeven of een andere kaart spelen.

Ombre is een verfijnd slagenspel van Spaanse oorsprong dat enorm populair werd in Europa in de zeventiende en achttiende eeuw. Het introduceerde vele concepten die nog steeds in moderne kaartspellen voorkomen, waaronder bieden om het recht te kiezen welke kleur troef is en spelen tegen een tijdelijke alliantie van tegenstanders.

## Doel

Als aangever (de Ombre) meer slagen winnen dan elk van de tegenstanders afzonderlijk. De twee verdedigers werken samen om de Ombre dit doel te ontzeggen.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 spelers.
2. **Dek:** Een Spaans dek van 40 kaarten, of een standaard dek zonder achtens, negens en tiens.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 9 kaarten uitgedeeld in porties van drie.
4. **Talon:** De resterende 13 kaarten vormen een gesloten talon waaruit spelers kaarten kunnen uitwisselen.

## Spelverloop

1. **Bieden:** Spelers bieden om de Ombre te worden. De hoogste bieder kiest de troefkleur.
2. **Kaartuitwisseling:** De Ombre mag ongewenste kaarten weggooien en vervangers uit de talon trekken. Daarna mogen de verdedigers ook uitwisselen.
3. **Slagen spelen:** De Ombre leidt de eerste slag. Spelers moeten kleur bekennen indien mogelijk; anders mogen ze troeven of een andere kaart spelen.
4. **Winnen:** De Ombre slaagt door meer slagen te nemen dan elk van de tegenstanders. Als een tegenstander meer neemt, verliest de Ombre en moet een boete betalen.

## Scoren

- **Sacardo:** De Ombre wint en incasseert van beide tegenstanders.
- **Codille:** Een tegenstander neemt meer slagen dan de Ombre, die beide tegenstanders moet betalen.
- **Remise:** Niemand heeft een duidelijke meerderheid, en de Ombre betaalt een kleinere boete.

## Varianten

- **Quadrille:** Een aanpassing voor vier spelers die populair werd in Frankrijk en Engeland.
- **Solo Ombre:** Een vereenvoudigde versie waarbij de Ombre speelt zonder kaartuitwisseling.

## Tips en strategieën

---

- Bied alleen om Ombre te worden als je hand sterke troefsteun heeft en ten minste één of twee winnaars in zijkleuren.
- Communiceer als verdediger impliciet met je partner door kleuren te leiden waar je sterkte hebt.

## Tips & strategie

---

Beoordeel je troeflengte en afstoppers in zijkleuren voor het bieden. Als Ombre, beheers het tempo door vroeg troeven te leiden om de verdedigers van hun troeven te ontdoen.

Het timen van je troefzetten is allesbepalend. Vijandelijke troeven vroeg wegtrekken geeft je de vrijheid om later zijkleurwinnaars te incasseren, maar te veel inzetten op troeven kan je kwetsbaar maken.