

Ombre

3 jogadores

40 cartas

Dificuldade: Difícil

Duração: Média

Como Ombre, vencer mais vazas do que qualquer adversário individualmente.

PREPARAÇÃO

- 3 jogadores usam um baralho de 40 cartas (sem 8s, 9s e 10s).
- Distribua 9 cartas para cada jogador em grupos de três.
- As 13 cartas restantes formam o talão para trocas.

PONTUAÇÃO

- Sacardo: o Ombre vence e recebe de ambos os adversários.
- Codille: um adversário ganha mais vazas; o Ombre paga aos dois.
- Remise: sem maioria clara; o Ombre paga uma penalidade menor.

Dica: Só dê lance com bom suporte de trunfo e pelo menos um ou dois vencedores em naipes laterais.

NA SUA VEZ

- Dê lance pelo direito de ser o Ombre e escolha o trunfo.
- O Ombre troca cartas do talão; depois os defensores podem trocar.
- Siga o naipe se possível; caso contrário, jogue trunfo ou descarte.

Ombre é um sofisticado jogo de vazas de origem espanhola que se tornou enormemente popular por toda a Europa nos séculos XVII e XVIII. Ele introduziu muitos conceitos ainda presentes nos jogos modernos, como os lances pelo direito de escolher o trunfo e jogar contra uma aliança temporária de adversários.

Objetivo

Como declarante (chamado de Ombre), vencer mais vazas do que qualquer adversário individualmente. Os dois defensores trabalham juntos para impedir o Ombre de atingir esse objetivo.

Preparação

1. **Jogadores:** 3 jogadores.
2. **Baralho:** Um baralho espanhol de 40 cartas, ou um baralho padrão sem os 8s, 9s e 10s.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 9 cartas distribuídas em grupos de três.
4. **Talão:** As 13 cartas restantes formam um talão virado para baixo, do qual os jogadores podem trocar cartas.

Como Jogar

1. **Lances:** Os jogadores dão lances pelo direito de se tornar o Ombre. O maior lance escolhe o naipe de trunfo.
2. **Troca de cartas:** O Ombre pode descartar cartas indesejadas e comprar substituições do talão. Os defensores também podem trocar em seguida.
3. **Jogo de vazas:** O Ombre abre a primeira vaza. Os jogadores devem seguir o naipe se possível; caso contrário, podem jogar trunfo ou descartar.
4. **Vitória:** O Ombre vence ao ganhar mais vazas do que qualquer adversário. Se um adversário ganhar mais, o Ombre perde e deve pagar uma penalidade.

Pontuação

- **Sacardo:** O Ombre vence e recebe pagamento de ambos os adversários.
- **Codille:** Um adversário ganha mais vazas do que o Ombre, que deve pagar aos dois adversários.
- **Remise:** Ninguém obtém maioria clara e o Ombre paga uma penalidade menor.

Variações

- **Quadrille:** Uma adaptação para quatro jogadores que se tornou popular na França e na Inglaterra.
- **Solo Ombre:** Uma versão simplificada em que o Ombre joga sem troca de cartas.

Dicas e Estratégias

- Só dê lance para se tornar Ombre quando sua mão tiver bom suporte de trunfo e pelo menos um ou dois vencedores em naipes laterais.
- Como defensor, comunique-se implicitamente com seu parceiro liderando naipes nos quais você tem pontos fortes.

Dicas e estratégia

Avalie o comprimento de trunfo e as paradas em naipes laterais antes de dar lance. Como Ombre, controle o ritmo liderando trunfos cedo para retirar as cartas de trunfo dos defensores.

O momento certo para liderar trunfos é tudo. Eliminar os trunfos dos adversários cedo libera você para encaixar vencedores em naipes laterais mais tarde, mas exagerar nos trunfos pode deixá-lo vulnerável.