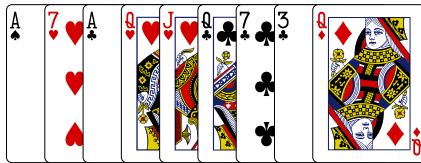


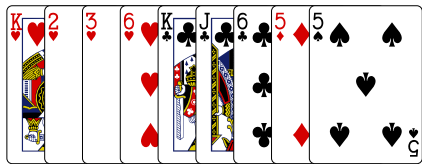
At trække eller ikke trække...

L'hombre er et trumf-tungt spil. Og det er ikke altid let at vide, hvornår man skal trække trumf. Men der er nogle tommelfingerregler, som man kan bruge - udover omtanke...



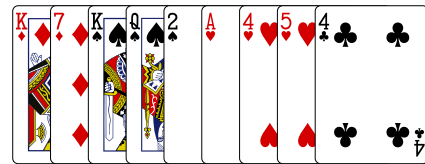
Nord - tourne i hjerter

Dette sjove spil er fra Stilling her i august '21. Jeg tog et billede af spilførerens kort, efter spillets afslutning. Spilforløbet og de andre hænder er efter hukommelsen.



Vest

"Gift Dig, Du vil fortryde det;
gift Dig ikke, Du vil ogsaa fortryde det"
- Kierkegaard, "Enten - Eller", 1843



Øst (udspil)



Øst er ikke så svag og har måske et trumfstik + to konger. Men han vælger alligevel at sondere terrænet ved at spille en klør-singleton først, som Vest får hjem. Det skal vise sig at være et godt valg.

Vest har måske også et trumfstik og nogle gode klør. Og han vælger også at sondere, denne gang i spar. Nu kommer spillemanden ind.....

Og spillemanden vælger at trække trumf fra top. Først en gang...

Og så en gang til. Øst tror ikke på 3 fuse-stik og et trumfstik længere, så han smider den store trumf af for ikke at komme i vejen for sin makker senere.

Her vil spillemanden så ikke trække mere. Måske fordi der faldt så stor en trumf fra Øst? Måske fordi han er begyndt at tælle.....? Han skifter til ruder.

Så fik Øst et stik, og han prøver at spille sin sidste lille trumf gennem spillemanden, og det er ikke så rart. Han stikker småt og får overstik, iiiikke så godt.

Og så satser Vest hele butikken på, at Nord's to tilbageværende fuser begge er klør, så han spiller spillemanden ind med sin sidste trumf. Mere om det senere.

Og det hele flasker sig smukt for modspillerne, da Vest nu får de sidste to stik på en fin klør-gaffel.

Spillemanden er bet. Øv.
Måske skulle han ikke have trukket?

Spillet er dejligt rodet, og det lykkes lige nøjagtigt modspillerne at gøre spilførerens bet. Men det spil kunne være gået på mange andre måder afhængigt af, hvordan der bliver spillet. Da Vest i udspil 7 spiller sin sidste trumf fra sig i håbet om at kunne få de sidste to stik på klør ligner det næsten guddommelig inspiration. Han ved reelt kun, at spilføreren er renonce i spar. Så spilføreren kunne lige så godt have to ruder eller en ruder og en klør, men to fuser skal han have. Modspillernes styrke er meget fordelt, og det er ofte tilfældet i l'hombre. Så spillet illustrerer faktisk meget godt, at det kan være vigtigt for modspillerne ikke at oversatse i de første udspil. Så denne gang er det rigtigt, at Øst ikke bare går i gang med at spille konger ud. Han kan ikke helt vide, om han er den stærke modspiller. Nogen mener, at man kan spille efter 3-bet fra begyndelsen af et spil, men det er efter min mening sjældent en god ide, da 3-bet ikke forekommer så ofte. Ikke at oversatse i begyndelsen kan imidlertid også være forkert, da man tit kan vinde et modspil ved at komme "foran" fra begyndelsen. Det er ikke et let spil.

Kierkegaard-citatet skal derfor illustrere, at man i l'hombre tit er nødt til at tage et valg, der kan vise sig at være forkert. Valgte man modsat, kunne det også være forkert. Men man kan foretage velbegrundede valg. Skal spilleren trække trumf to gange i udspil tre og fire? Jeg mener, det er forkert. Hvis man skal trække trumf, skal der være en grund til det. F.eks at forsvare en eller flere fusekonger fra at blive stukket. Og her HAR Nord faktisk ikke nogen oplagte fusestik at forsvare. Undlader han at trække, vinder han spillet, da han så kan tåle at "stikke op" ved gennemspil. Og han kan ikke med sikkerhed vinde, selvom han trækker trumf 3 gange og modspillerne bekender. Sker det, er der gået 10 trumfer. Derefter har spilleren en trumf og en af modspillerne har en større trumf. Og da spilleren ikke kan spille et ustikkelig fusekort ud, kan han være i svære vanskeligheder. Skal han trække her, hvilket er forkert forkert efter min mening, skal han gøre det tre gange og derefter spille klør 7 og håbe, at den kræver den sidste trumf, modspillerne har. Jeg citerer Leif Vesterlund: Tælle, tælle, tælle...