

L'HOMBRE

Glimt fra en rejse

I L'HOMBRESPILLETS VERDEN

AF I. W. MEINERTZ



INDHOLD:

Historie — Etik — Indretning — Meldinger
Ordensregler — Normer m. m.

Før rejsen

Denne beretning om en rejse i l'hombrespillets verden har med undtagelse af afsnittet »En episode« i artikelform i vinteren 1955—56 været trykt i »Haandværket«, Aarhus Haandværkerforenings medlemsblad.

Formaalet med rejsen har været at samle stof for at kunne tegne den rene klassiske l'hombre.

Kun en formodning om, at beretningen kan tænkes at indeholde episoder og indtryk, som begyndere og mindre erfarne l'hombrister kan have glæde og gavn af, giver mig mod til at efterkomme opfordringer fra mange kredse til at udgive artiklerne i et samlet optryk.

Mange vanskeligheder har der været at klare og mange faldgruber at komme uden om. Det har vist sig, at mange af disse maatte klares ved ren logisk slutning, der støtter sig til en l'hombre-etik, der klart fremhæver spillets egenart, og virker bevarende. Modsætningen »anvendt logik« støtter sig til ting eller forhold, der ikke omfattes af l'hombre-etik og virker ofte nedbrydende. Naar der siges, at f. eks. en ændring er logisk, for saadan gøres det i bridge, fodbold eller »lige ud«, saa er det typisk »anvendt« logik, der benyttes i den hensigt at f. eks. bridgeficere l'hombre.

Det har vist sig, at der i dag vanskeligt kan tænkes en tanke i l'hombre, som ikke før er tænkt, hvad enten det drejer sig om indretning eller teknik.

Det har derfor ikke været vanskeligt at undgaa noget »mit« i forbindelse med etik og normer og dermed udelukke kruseduller, som Per, Poul eller ego maatte ønske. End ikke den lille tegning af l'hombre kan vel kaldes min, dertil er den for stærk inspireret af min lærer (først i matematik, senere i l'hombre) afd. skolebestyrer B. A. Brandt. Denne underlige mand, med det stride luerøde skæg, den sorte ibenholts pegepind og det klingende bornholmske maal, havde en sikker evne til at lade sine elever faa del i sin opfattelse af skønheden i en geometrisk figurs rene linier og i en læresætnings klare stringéns. Forenklingens kunst mestrede han til elevernes gavn.

Han kaldte l'hombre samtidig hjernegymnastik og afslapning. En udlægning, de fleste l'hombrister sikkert kan godtage. En af 1700-aarenes store l'hombrister, Anonymus, er inde paa samme tankegang, naar han i en af sine l'hombrebøger taler om hvile (her underforstaaet ved l'hombre), der nærer legeme og sjæl, som er tæret af umaadeholdent arbejde. Denne kendsgerning har han formet i en sentens, der efter datidens mode er iklædt latinsk klædebon

Otia corpus alunt, animus qvoque pascitur illis
immodicus contra carpit utrumque labor.

Med en fornem reverens for klassisk l'hombre, et elegant superlativ placerer Anonymus l'hombre paa førstepladsen blandt kortspil som latin blandt sprog.

L'hombre-historie

I slutningen af 1300 aarene dyrkedes i Spanien et trumfspil, der kaldes »Juego del tressillo«, hvilket betyder tremandsspil. Spillet, der er kommet til Spanien fra Afrika, har tre meldinger:

Solo
Rohbar
Pas

Robar las esquinas betyder købe eller tage af talonen. Meldingen faar noget senere navneforandring til »Tilladt« — underforstaaet: tillader De, at jeg faar meldingen mod, at jeg køber mindst 2 kort af talonen. Tilladt er saaledes et købespil — i modsætning til solo, der er et haandkortspil. Solo, hvis risiko er begrænset af haandkortene, honoreres højest. Risikoen i tilladt er større end i solo, idet værdien af købte kort angiver risikoen. Risiko som saadan honoreres altsaa ikke. Bl. a. derved faar spillet en værdifuld egenskab. Spillet er ikke heldbetonet.

Pas betyder, at kortene enten er for smaa til at være meldbare eller kortene kan være af en vis størrelse, men alligevel skønnes bedst egnet til modspil.

Tilladt er fælles melding for alle farver i købespil, medens solo er fællesmelding for haandkortspil.

Pas — tilladt og solomeldingerne giver saaledes ikke nogen oplysning udover disse fakta:

Jeg vil ikke have spillet.

Jeg kan tage spillet mod at købe (mindst 2 kort).

Jeg kan tage spillet paa haandkortene.

Spillets 40 kort er inddelt i fire stænder:

Adel
Gejstlighed
Borger
Bønder

Disse stænder har hver sit kendingsmærke:

Sværd (Spadilla)
Bæger (Copas)
Brød, penge (Oras)
Køller (Bastos)

Først i 1400 aarene indføres i Frankrig de nu kendte betegnelser:

Spar (Adel)
Klør (Bønder)
Hjerter (Gejstlighed)
Ruder (Borger)

For tydeligheds skyld anvendes fra nu af disse betegnelser.

Kortenes rækkefølge er den i middelalderen almindelige:

Spar og klør (de sorte farver):
Konge, dame, bonde, 7-6-5-4-3-2-1.
Hjerter og ruder (de røde farver):
Konge, dame, bonde, 1-2-3-4-5-6-7.

Kortspil er krigsspil, og for at gøre det vanskeligere for spillerne er derfor indført 2 rækkefølger. Spillet kræver at blive spillet af fornuftige mennesker og ikke af klumremikler (Bêtes, d.v.s. dumme dyr).

Italieneren Galeotti (1488) mener, at der i disse to rækkefølger

gemmes følgende symbolik: Den soldat, der har flest vaaben, er mest værd i krig. Følgelig er rækkefølgen i spar (sværd) og klør (køller) for talkortenes vedkommende fra 7 ned til 1.

Den soldat, der fraadser mest i vin og brød, er mindst værd, hvorfor rækkefølgen i hjerter (vin) og ruder (brød) maa blive fra 1 til 7.

De fire enere kaldes as ponto, hvilket simpelthen betyder es, men spar- og klør-es er saa fine kort, at de har faaet egne navne, henholdsvis spadille og basta.

Toerne i sort og syverne i rødt er ogsaa fine kort og kaldes manille, hvilket ikke betyder noget, men kun er et rimord paa spadille.

Manillerne er mærket med en daggert, hvilket faar en enkelt forfatter til at sætte mærke og navn i forbindelse med hinanden. En forbindelse, der imidlertid ikke findes.

Disse fine kort er saa værdifulde, at de indtager særlige pladser i rangfølgen, naar der spilles.

Den spiller, der har den endelige melding, skal for at vinde tage et stik mere end nogen modspiller. Saafremt en af modspillerne har fem stik, har denne vundet spillet. En finesse, der nok kan have givet den svage modspiller en del spekulationer. Kan den, der har meldingen, spilles ned, skulle makkeren jo ikke gerne rende med hele udbyttet. Dog hellere dette end lade spilleren vinde. Spillet skal spilles af honette mennesker.

Senere er denne finesse gledet ud. Den svage modspiller skal blot passe paa kun at faa eet stik ved i tide at komme af med kort, der kan genere makkeren,

Juego del tressillo spilles i alle kredse og er meget estimeret. Selv munkene i klostrene dyrkede spillet i de stille celler og havde en vagtmand til at advare, om uvedkommende skulle vise sig. Det var jo ikke gejstlige tilladt at spille kort.

Det har været et kedeligt job at være passiv vagt, hvorfor dette job er kommet paa skift mellem de spillende. Paa denne maade skal fjerdemanden være kommet ind i spillet. Fortæller legenden.

Naar spanierne vil fremhæve, hvor højt de værdsætter spillet, gør de det ved at kalde det for Juego del hombre. I betydningen herren vil de dermed sige, at spillet er kongen blandt spil.

Til daglig siger de kort og godt Tressillo, mens den, der har meldingen, kaldes hombre. I betydningen manden, mener de dermed den, der har meldingen og spiller mod to.

Indtil midten af 1600 aarene har spanierne spillet helt for sig selv i Europa. De udvikler en melde- og spilleteknik, der ikke paa noget punkt afviger fra den i dag kendte. Nøgttern vurdering af kortenes styrke. Regne - tælle og huske. Disse matematiske færdigheder, der i forbindelse med en feltherres evner til at lede felttogets strategi og omlægge denne, hvor fjendens angreb gør det nødvendigt, er spillets alfa og omega.

Spillets etik er kort, men meget effektivt.

L'hombren har to modspillere.

Meldeforløb maa kun give strengt nødvendige oplysninger.

Ingen konventioner.

Fri melding.

En meldings risiko honoreres ikke som saadan.

Det er selve spillets gang, der har interesse, mens resultatet som saadan er af mindre betydning, idet dette kun viser, om der er vurderet, regnet og husket rigtigt. Flegmatisk afventes resultatet. Det er netop denne spanske flegma, der er det fundament, hvorpaa der er bygget et spil, som udelukker eller dog begrænser det heldbetonede mest muligt, mens det samtidig stiller de største krav til dygtighed.

Gennem tiderne er det ofte udtrykt saaledes: hellere tabe et stort spil ved modspillernes dygtige indsats, end vinde et lille spil ved mindre dygtigt modspil. Dette er ren l'hombre af spansk skole.

I 1656 bliver den franske konge, Ludvig den 14., gift med den spanske prinsesse Marie Theresia. Antagelig ved denne lejlighed kommer l'hombre til Frankrig. At dette politiske bryllup ikke opfyldte Ludvigs spanske drømme, men gav Europa en række krige, er saa en anden historie.

L'hombre bliver fra at være hoffets og adelens spil hurtigt et populært folkespil.

Meldingerne er de samme som i Spanien, nemlig
sans prendre (haandkortspil)
prendre (købespil)
pas

Der er dog kommet to nye meldinger: tilladt i kulør og solo i kulør. Meldingen i kulør har en interessant regel, der siger:

»I et andet spil kort turneres et kort op, der angiver kuløren enten for hele partiet eller for det enkelte spil. Saafremt en dame deltager, overlades det til hende at vælge kuløren.«

En anden regel siger: Inden spillet begynder, trækkes der om pladserne og om, hvem der skal have første forhaand. Saafremt en dame deltager, faar hun første forhaand.

Reglen giver jo ogsaa den oplysning, udover at damer ogsaa er l'hombrister, at man fra ældste tider har været klar over, at det ikke er ligegyldigt med placeringen. En dygtigere spiller paa venstre haand kan være mindre behageligt.

At l'hombre har været højt værdsat ogsaa i Frankrig, siger titlen paa en af datidens l'hombrebøger, »Le royal jeu de l'hombre«.

Fra højeste kredse breder spillet sig hurtigt udad og nedad, og det spilles ogsaa paa kaféer og i spille-

huse, hvilket ikke er de bedste steder for det kongelige spil. Franskmand har i al slags spil forkærlighed for det hasardbetonede og ejer ikke den spanske flegma, der kræver, at l'hombre bliver spillet for spillets skyld. Følgen er, at franskmændene indfører en række »forbedringer«, saa spillet bliver hasardbetonet, hvorefter det bliver resultatet og ikke spillets gang, der er det altoverskyggende.

Fra Frankrig breder l'hombre sig hurtigt over England til Tyskland udover Europa og kommer til Danmark i slutningen af 1600 aarene. Spillet ser da saaledes ud:

Solo i kulør

Solo

Tilladt i kulør

Tilladt

Pas

De franske »forbedringer« følger med og omtales i 1700 aarenes l'hombrebøger. Dog advarer forfatterne mod disse. Især begynderne fraraades det at benytte »forbedringerne«. For at angive et par prøver paa l'hombre af fransk skole anføres her nogle af de mest bemærkelsesværdige:

Tourné (øverste kort i talonen tournéres og angiver trumffarve).

Obscurite med køb fra oven.

Obscurite med køb fra nedden.

Obscurite med køb fra midten af talonen.

(L'hombren skal have sorte esser, købe 7 kort, hvoraf et vendes og angiver trumffarve).

Grand Kasko.

Kasko.

Grandissimo (l'hombren tager alle stik).

Nullissimo (l'hombren ingen stik. Kun de sorte esser er trumfer).

Solo tout (slaar alle andre meldinger. L'hombren skal tage ni stik).

Disse og andre forbedringer gjorde spillet meget besværligt, da det

var saa forskelligt, hvilke forbedringer man ville have med.

I løbet af 1700 aarene gjorde disse mange afvigelser fra ren l'hombre stor skade. Overalt trængtes spillet tilbage til fordel for andre spil. F. eks. gik man i Tyskland over til »Skat«, i England til Whist og senere til dette spils afart Bridge, og i Frankrig til Bezuiqge, antagelig oprindelig det spanske Base, der betyder kys!

Det er bemærkelsesværdigt, at udover Spanien er det kun Danmark, der holder fast ved den rene l'hombre.

Her i landet var det særlig overklassen og de intellektuelle, der dyrkede spillet. De sidstes indsats har været betydelig. De mange forbedringer trænges i aarenes løb i baggrunden, omformes efter spillets etik eller slettes helt.

I slutningen af 1700 og i begyndelsen af 1800 aarene accepteres tourné og tourné respekt som sekundære meldinger. Den sidste er en omformning af Obscurite og Grand kasko.

I midten af 1800 aarene indføres Whist-meldingen »Ren nolo« (haandkortspil).

Mens meldingen Nullitet ikke kunne accepteres, gik denne nolomelding glat igennem, da den skønnedes i overensstemmelse med spillets etik. Noget senere godtages nolo, hvortil der skulle købes mindst eet kort, og i slutningen af 1800 aarene kom saa »Ren nolo ouvert«, der ogsaa hurtigt blev principal melding. Meldingen nolo, hvortil der skal købes, havde nogle vanskeligheder baade med hensyn til vurdering og placering. Nogle ville have den meldt som tilladtmelding, men da denne gruppes meldinger maa kastes for spillets bét, kunne denne placering ikke godtages, da intet nolospil maa kastes for spillets bét. Alle tre nolospil blev derfor betragtet som selvstændige meldinger.

Ogsaa meldingernes værdi voldte vanskeligheder. Nogle ville have købenoloen til at gælde fra 1 til loft, men det blev til fra to til fem. At nogle spillere den dag i dag spiller med købenolo meldt som tilladt (spil) og med taksten 1 til loft, viser kun, hvor traditionsbundne l'hombrespillere er.

I dette tilfælde til skade for renyrkning af spillet, men ellers er det jo netop en ren fantastisk tradition, der har baaret ren l'hombre gennem de mange hundrede aar.

Naar det lykkedes datidens l'hombrister at faa nolospillene ind i l'hombre, var en af aarsagerne, at de fik disse meldinger rigtigt takseret og placeret.

Taksering har altid været vanskeligt at faa ordnet paa en l'hombre-mæssigt set hensigtsmæssig maa- de, men tilhængere af ren l'hombre vil have orden i pointsskalaerne. Derfor er taksterne undertiden blevet ændret, naar nye meldinger kom til. Da f. eks.. kulørspil og solo kulør spil blev indført, var taksten den dobbelte af samme i alm. kulør. I dag koster et sparspil det samme som i alm. farve, mens sparsolo er et point højere end alm. solo. I perioder har alm. solo været 2 og spar solo 3.

Disse af forholdene dikterede forskellige satser har gjort deres til, at der endnu er nogle, som holder de sidst nævnte takster. Disse varierende satser er forøvrigt interessante at følge, idet de siger en del om spillets udvikling.

Formaalet med denne rejse gennem tid og rum har været at forstaa forudsætningerne for det billede af ren, klassisk Yhombre, der lader sig tegne, naar man holder sig til l'hombrens etik. Da nolospillene blev indført, fulgte whisttekniken med, hvilket jo er ganske naturligt, men det huede ikke spillerne. Det gjaldt afkastningsreglen: »Naar man har

kastet et mindre kort end først afkastet, saa er man renonce«. I l'hombre maa der ikke være konventioner. Dette er helt rigtigt, men tager man en ny art meldinger ind, er det nødvendigt at medtage de forudsætninger, hvorunder spillet kan spilles. Ikke desto mindre faldt reglen til dels væk.

Jeg har spillet l'hombre i de fleste danske byer siden vinteren 12 — 13, da jeg lærte at spille, men udover det helt alm., at man smider et kort og derefter et mindre kort for at vise, at man ikke har flere af den farve, har jeg kun i faa tilfælde truffet spillere, der benyttede reglen i hele sin udstrækning. Men under opbygningen af dansk l'hombreunion blev der afholdt en række offentlige møder med prøveturneringer. Paa disse møder blev »hombregler diskuteret, og i København samt i Odder saa jeg i hvert fald et par spillere, der anvendte reglen. Siden har jeg truffet flere. Nu har sagen fundet sin endelige løsning ved at være indført i turneringsspil.

Der kan nu tegnes et nøjagtigt billede af den rene klassiske l'hombre med meldeforløb samt bét- og kruk-skalaerne.

L'hombrister i attenhundredeaarene fik ren klassisk l'hombre bragt i højsædet, og dermed var der givet et klart svar paa et saare vigtigt spørgsmaal. Det er l'hombre, der skal forme spillevanerne og ikke disse, der skal forme spillet.

Med vort aarhundredes begyndelse er der tegnet et billede af ren Yhombre, der er præget af ro og balance. Disse egenskaber — som af ogsaa ikke-l'hombrister rigtigt opfattes som en af spillets dyder — overføres og fastholdes ved spillebordene af spillets etik og regler. Det siges ofte, at l'hombre er for mænd — i modsætning til bridge, der betegnes som et spil for kvinder. Denne folkelige vurdering af de to

spil er selvfølgelig forkert, ogsaa i en tid, hvor kvinder kan naa til samfundets højeste poster. Og dog giver vurderingen en humørfyldt anelse om, at der ved spillebordene er en forskel af fonetisk art.

L'hombre er ogsaa nu en selskabelig nødvendighed og breder sig ned gennem alle befolkningskredse i løbet af aarhundredets første 15 aar. Demokratiske, fordi spillet mere end noget andet spil egner sig til at være »hvermands eje«.

Konservativt paa grund af dets 5-600 aar gamle eventyrlige tradition, som de gamle l'hombrister giver udtryk i fyndordene: spil l'hombre men spil ren l'hombre — spil med narrestreger, men kald det ikke l'hombre!

Under de to verdenskrige blomstrede narrestreger op i en uendelighed.

Pengerigelighed førte spillet ind i kafeer og ølstuer. Ikke de bedste grosteder for et spil, hvis egenart slet ikke tilfredsstiller de krav, der her stilles til spil. Resultatet er da ogsaa ganske som før i tiden. L'hombre har paany en dekadanceperiode med frafald og liden tilgang.

Med krigenes og dermed penge- rigelighedens ophør trækker »hombre sig tilbage til sit naturlige domæne — hjem og klub. — Allerede nu er narrestregerne stærkt paa retur.

Men vor tid har ogsaa en glædelig begivenhed at opvise, der langt overskygger narrestregernes bedrøvelighed, — nemlig turneringsspil.

Aarhus Haandværkerforening arrangerede i 1942 for sine medlemmer verdens første l'hombreturnering, hvor alle spiller mod alle og med samme kort.

Det skete under turneringslederen Henry Niensens dygtige ledelse.

Allerede i hambrespillets tidlige ungdom kunne der have været spillet turneringsspil, saafremt dette begreb havde været kendt, idet man

allerede da fik anvisning paa, hvordan et spil kan opbevares til senere brug.

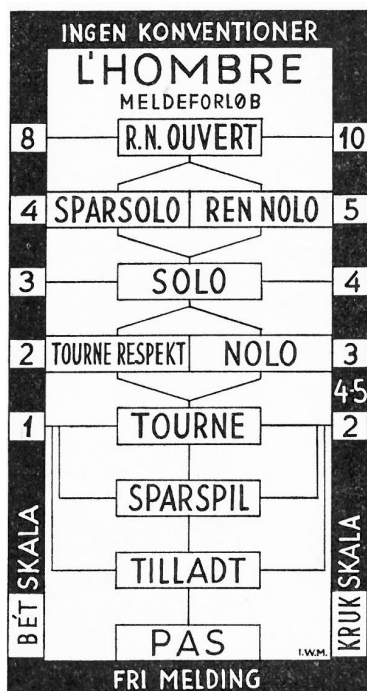
Men ved at bruge mapper som kendt i bridgeturneringer bygger Henry Nielsen mapper egnet for l'hombre.

Allerede nu opstaar ønsker om landsomfattende turneringer. ÅAarhus faar en klub for turneringer, Fredericia snuser lidt til det, og i Esbjerg holder den humørfyldte og altid unge l'hombrist (mejeristen) ikke alene Esbjerg, men ogsaa de nærmeste stationsbyer i aande. Der er dog langt fra at tale til at handle.

Endelig i sommeren 1950 indkaldte tre mand til stiftende generalforsamling i Fredericia. Resultat: 7 bestyrelsesmedlemmer, 0 klubber og 0,00 kassebeholdning samt tilsagn fra een klub. — Af denne fattigdom skulle der saa bygges en union. En

række offentlige møder, det første i Odense, det sidste i København, afslørede imidlertid et aktiv af uanet værdi og slagkraft, nemlig disse mange møders enstemmige krav om absolut ren l'hombre, og om at ledelsen absolut ikke maatte være økonomisk interesseret. — Aarhus Haandværkerforening som moderforening til unionen og Henry Nielsens første turnering gav rent l'hombrespil umaadelige chancer fremover. Og at unionen paa generalforsamlingen i 1952 godkendte de etiske linier som normgivende for sine spilleregler var jo en ganske naturlig følge af de krav, de offentlige møder havde stillet. Overalt kunne og kan der stadig stiftes klubber for l'hombre-turnering. Omstaaende findes billedet af l'hombre og koncept til spillets regler m. v.

L'HOMBRE



*Spil l'hombre -
men spil ren l'hombre*

ETIK

L'hombren har to modspillere.

Meldeforløb må kun give strengt
nødvendige oplysninger.

Fri melding.

En meldings risiko honoreres
ikke som sådan.

*Spil med narrestreger, men
kald det ikke l'hombre*

PAS

Meldes paa kort der er for smaa til nogen spillemelding – eller om end af en vis størrelse – dog skønnes bedst egnet til modspil.

TILLADT

Fællesmelding for alle trumfkøbespil. Kan ikke kræves spillet mod betaling af spillets bet. - Alle maa købe. L'hombren mindst 2 kort.

SPIL

Spar, klør. Hjerter eller ruder kan være trumffarve.

SPARSPIL

Spar er trumf.

TOURNE

Øverste kort I talonen vendes og angiver trumffarve.

Tourne RESPEKT

Tourné paa de sorte esser, der lægges aabent, inden der tournéres.

SOLO

Haandkortmelding — fællesmelding for solo i spar, klør, hjerter og ruder. Kun modspillerne maa købe.

SPARSOLO

Spar er trumf.

NOLO

Købespil uden trumf. L'hombren ingen stik og mindste køb 1 kort. Modspillerne maa ikke købe.

REN NOLO

Haandkortspil uden trumf, Ingen maa købe.

Ren nolo

Ouvert

L'hombren lægger sine kort aabent inden første udspil.

TOUT

L'hombren tager 9 stik. Meldes inden udspil til sjette stik.

5 FØRSTE

L'hombren tager de 5 første stik. Meldes inden andet udspil. Kræves forud aftale.

5 MATADORER

L'hombren skal have de 5 største trumfer. Honoreres med 1 bet ekstra. Derudover *een* for hver efterfølgende matador. Kræver forud aftale.

9 MATADORER

En daler fra hver deltager ved bordet foruden vundet spil.

L'hombrespillets

ordensregler

OPLYSNINGER

I meldeforløb og under spillet maa ingen give oplysninger til skade for modparten.

FORKERT ANTAL KORT

Ingen maa spille med under eller over 9 kort. Saafremt l'hombren har forkert antal kort, betaler han spillets kruk. Har en modspiller forkert antal kort, betaler han l'hombren for vundet spil — ikke alene for sig selv, men ogsaa for de øvrige deltagere.

Har kortgiveren forkert antal kort umiddelbart efter, at der er omdelt kort, maa han kun melde pas.

FOR TIDLIG MELDING

er ikke tilladt.

FOR TIDLIGT UDSPIL

giver l'hombren ret til at kræve udspil i en farve, dog ikke trumf. Kan den ønskede farve ikke spilles, kan der ikke yderlig stilles krav.

Det udspillede kort skal blive liggende, til farven er spillet.

KULØRSVIGT

Saafremt en spiller ikke bekender et udspillet kort — trods evne dertil — maa det først tilspillede kort ombyttes, og fejlen berigtiges,

naar det sker, inden stikket er taget hjem (vendt). Det fejlagtigt tilspillede kort bliver liggende på bordet som tilspil, naar farven spilles.

Svigter l'hombren kulør, straffes han med spillets kruk. Svigter en modspiller kulør, betaler han "hombren for vundet spil for sig og de øvrige deltagere.

VENDT STIK

Kun det sidste stik maa vendes og efterses.

OVERSIDDERE

maa ikke paa nogen maade blande sig i spillet ud over at gøre opmærksom paa kulørsvigt og forkert antal kort.

TALONEN

Ingen deltager maa gennemse talonen, selv efter tre pasmeldinger.

AFSLUTNING AF ET SPIL

Ethvert spil kan kræves spillet til ende. L'hombren maa dog altid lægge sine kort aabent, naar det samtidig oplyses, hvordan de skal spilles. — Oplyses dette ikke, kan kortene kræves topspillet. Modspillere maa aldrig lægge sine kort aabne, da det kan give l'hombren vundet spil. —

L'hombrespillet

indretning

KORTANTAL

10 spar — 10 klør — 10 hjerter —
10 ruder, ialt 40 kort.

FARVER

Sort farve: spar og klør.
Rød farve: hjerter og ruder.

RÆKKEFØLGE

Sort farve: konge — dame — bonde — 7 — 6 — 5 — 4 — 3 — 2 — 1
Rød farve: konge — dame — bonde — 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7.

NOLO SPIL

Rækkefølge som ovenstaaende.

TRUMFSPIL

Spar es og klør es er altid trumf nr. 1 og 3

SORT FARVE

Spar es — 2 — klør es — konge — dame — bonde — 7 — 6 — 5 — 4 — 3. Bemærk: 2 er rykket op paa plads nr. 2.

RØD FARVE

Spar es — 7 — klør es — rødt es — konge — dame — bonde — 2 — 3 — 4 — 5 — 6. Bemærk: 7 er rykket op paa plads nr. 2 og esset paa plads nr. 4.

IKKE-TRUMFKORT

beholder pladserne.

DELTAGERE

Tre spillere og en oversidder.

SPILLERE

L'hombren (den der har meldingen) og to modspillere.

PLACERING

Der trækkes om pladserne.

FØRSTEFORHAAND

Der trækkes om, hvem der skal have første forhaand.

FORHAAND

sidder tilhøjre for kortgiveren.

MELLEMHAAAND

sidder tilvenstre for kortgiveren.

BAGHAAND

er kortgiver.

OVERSIDDER

sidder vis a vis kortgiver.

KORTGIVNING

Kortgiveren lægger et blandet spil kort over til mellemhaand, der tager af (mindst tre fra oven eller nedent) hvorefter kortene gives højre om, 3x3x3. De resterende 13 kort (talon) lægges ud paa bordet.

UDSPIL

Forhaand har første udspil, derefter den, der tager stikket o.s.v.

KØB

I tilladt spil køber WYhombren først, derefter spilleren tilhøjre og til slut dennes makker.

I solospil køber spilleren tilhøjre for 'hombren først og derefter makkeren. L'hombren maa ikke købe.

I købe-nolo maa kun VYhombren købe og i de andre nolospil maa ingen købe.

AF TO MELDINGER

paa samme højde i skalaen (af samme værdi) er det forhaandens melding, der er gældende.

L'hombre

Spørgsmaal og svar

Paa den lange rejse er der stillet mange spørgsmaal, hvoraf en del dog falder uden for vort emne, og andre er af saa speciel art, at deres besvarelse ikke kan forventes at have almindelig interesse. Alle disse spørgsmaal er eller vil blive besvaret direkte. Tilbage er der spørgsmaal om f. eks. narrestreger. Fælles for de mange henvendelser er ønsket om at faa en saa ren l'hombre som muligt.

Hvad er en narrestreg? og hvorfor? kan maaske bedst besvares saaledes. Enhver ændring betragtes som narrestreg og kan kun blive principal regel, saafremt den er i overensstemmelse med spillets lov, og da kun ad aare, eftersom l'hombristernes aversion mod ændringer er saa grundfæstet og traditions-mæssig, at det betragtes: som en gentlemansoverenskomst, der siger, at saafremt en deltager ønsker det, spilles der ren l'hombre. Her er tale om deltagere, der ellers ikke spiller sammen; l'hombrister, der jævnligt spiller sammen, kan jo ordne sig som de vil.

Med det samme kan spørgsmaalet om, hvor højt der bør spilles, kun besvares med henvis-

ning til den anden gentlemansoverenskomst som siger: der spilles efter lavest foreslaaede sats. Begge disse overenskomster sikrer, at ingen tvinges til at spille mod, hvad temperament og pengepung tillader.”

Tvungen melding paa spar es og paa begge sorte esser strider mod reglen om fri melding.

Tourne respekt forhøjet til 3 er en om end ret almindelig narrestreg. Meldingen har større risiko end en solo og honoreres derfor lavere. Til gengæld har den mindre risiko end alm. tourne. — Tourne respekt kan derfor kun anbringes paa 2 i skalaen. Det er reglen om, at et spils risiko som saadan ikke maa honoreres, der besvarer dette spørgsmaal. Samme regel forhindrer ogsaa at sætte alm. tourne til 2.

Nolo (købe) er en selvstændig melding og kan ikke meldes som tilladt (spil), idet gruppen af tilladt spil har den forret frem for andre spil at maatte undlades at blive spillet mod betaling af spillets bet.

Ren nolo ouvert skal lægges aabent paa bordet inden første udspil. Saasnart en spiller har faaet tilstaaet en melding, spiller saavel

l'hombren som de to modspillere det spil, der er meldt og paa meldingens vilkaar. I dette tilfælde spiller alle tre ren nolo ouvert, og det kan de kun, saafremt kortene lægges aabent inden første udspil. Tænker man sig, at kortene først vises, naar ”hombren skal tilspille, og at denne f. eks. sidder i baghaand, vil resultatet uvægerlig være, at baade forhaand og mellemhaand i første stik maa spille som i ren nolo, og paa denne meldings betingelser. Spille-tekniken i de to meldinger er jo meget differentieret. Saa meget, at det vil ødelægge ouverten som ren ”hombre. Lægges ouverten først op ved l'hombrens tilspil, er denne melding en ren og skær hasardmelding.

Saafernt en spiller svigter kulør, placerer modparten resterende stik. Denne ændring er sidste skrig fra narrestregernes overdrev. Den ser meget besnærende ud, men ved nærmere eftertanke opdages det hurtigt, at dens konsekvenser slet ikke fremgaar direkte. Efter et kulørsvigt, skal det efterspores, hvornaar kulørsvigt fandt sted, derefter domsforhandling og endelig domsafsigelse. Nogle eksempler vil vise, at denne regel kan være proto typisk for en spiller, der ved alle krumspring forsøger at komme uden om betaling for kulørsvigt!

Nolo: L'hombren svigter kulør i ottende stik og faar (efter reglen) stikkene 8 og 9, d.v.s. tre bet. I syvende stik giver det 4 og i sjette stik bliver det 5 bet.

Trumfspil: En modspiller svigter kulør i syvende stik efter at de to modspillere hver har taget tre stik (”hombren bet inden han fik stik). L'hombren er altsaa bet, idet han selv tager stikkene syv, otte og ni. Det er altsaa gratis for en modspiller at svigte kulør. Han kan endda gøre det bevidst i haab om at gøre ”hombren kruk.

En modspiller svigter kulør i første stik i et trumfspil, hvorefter l'hombren placerer alle ni stik hos sig selv, og altsaa baade faar for fem første og tout, selvom kortene ikke er dertil, ja, selv om de, saafremt der ikke var bleven svigtet kulør, er for smaa til overhovedet at vinde.

To spil paa samme højde i skalaen rangerer lige, saaledes at forhaandens melding bliver staaende. Reglen er l'hombremæssigt logisk og velafballanceret. Mange spiller dog efter, at tourne respekt altid slaar købe nolo. Dette er en reminiscens fra den tid, da nolo blev indlagt i spillet. Hvad var finest — de gamle trumfspil eller de nymodens nolospil? Man er tilbøjelig til at mene, at de l'hombrister, der holdt paa, at de to rækker spil til sammen skal danne eet homogent spil, skønner rigtigt.

Hvad enten man bruger den ene eller den anden fremgangsmaade, vil det ikke kunne siges, at den anden er narrestreg. I konceptet til spilleregler etc. har jeg ladet tourne respekt og nolo rangere lige, akkurat som sparsolo og ren nolo. Saa er balancen i orden.

L'hombrister, der ikke har lejlighed til at spille med andre end dem, de normalt kommer sammen med, kan aflægge besøg naar klubber spiller turneringer eller naar dansk l'hombreunion afholder sin aarlige cupturnering. De vil da opleve, at alene det at spille ”hombre for spillets egen skyld fremmer det rene Vhombrespil helt automatisk. Unionen, der er gaaet over til at skrive spilleregler — ikke efter l'hombrelov, men efter formodede spillevaner — afholder aarlig en stort anlagt cup-turnering. Denne giver — som eksperimentalforum for skiftende regler — en klar fornemmelse af, at spillerne har en sikker forstaaelse af, hvad der er

ren l'hombre og hvad der er narrestreger. Ændringerne, altsaa narrestregerne, sultes ud, idet de simpelthen ikke bruges, hvor det kan undgaaes. Ligesaa gaar det med de skærpede ordensregler. De strider mod l'hombristernes krav om, at spillet skal spilles af honette folk. En opfattelse, som altsaa ikke har ændret sig siden spillets barndom i en fjern fortid. En l'hombrist, hvis klubblem er prydet af mange

mesterskabs-dippedutter, afslog at modtage fem straffepoint fra en spiller, der havde svigtet kulør i en sparsolo, men berigtiget fejlen, inden stikket var taget hjem: Jeg vil gerne vinde mesterskabet, men det skal være i spil og ikke ved den slags straffepoints. Kan det siges rigtigere og smukkere. Ren klassisk l'hombre vinder altid. Den sidder i baghaand med de to store trumfer: *lov og tradition!*

En episode

L'hombrister har altid haft for-kærlighed for interessante og morsomme spil. Store »oplage«, der spilles ned, og usandsynligt smaa, der vindes. Fra ældste tider har man en ganske enkel maade, hvorpaa spil kan gemmes til senere gennemspil. Da jeg i sin tid lærte l'hombre, havde jeg hjemmeopgaver, der var ordnet og nummereret saaledes efter melding og køb. (Forsyn de 40 kort med en mærkat paa bagsiden i øverste højre hjørne. Husk at afslibe hjørnet ganske let med sandpapir.)

10-11-12-13-		1-2-3-4-
14-15-16-17-18		5-6-7-8-9
19-20-21-22-		
23-24-25-26-27		

For en del aar siden saa jeg en maade, der lod ane, at det drejede sig om et brudstykke af et større system. Det hændte paa overfarten Kallundborg-Aarhus. Jeg sad med en tilsyneladende ganske almindelig kortfordeling lagt op. Endnu før jeg var færdig med mine spekulationer, afbrød min sidemand mig: Spil først en lille trumf og træk med

spars es saasnaert De kommer ind, og spillet vindes. Trækker De straks med spars es, tabes spillet. Lidt efter tilføjede han: »Byt mellemhaandens ruder tre med baghaandens ruder fire, saa vil spillet i alle tilfælde tabes.«

En saa hurtig og koncis vurderingsevne var forbløffende. Min rejsefælle var over de firs. En tredie mand sluttede sig til, og vi spillede l'hombre. Det blev en l'hombreeftermiddag, der aldrig glemmes. Den fremmede fortalte l'hombre og viste ejendommelige spil.

♠ 2 K D B	V Ø S	♠ Es 3-4-5-6-
♣ Es K D		♦ K D B Es
♥ K D		
♠ 7		
♣ 6 5 4		
♥ B 2 3 6 7		

En godt gemt solo.

L'hombren, der sidder som forhaand i øst, har regnet ud, at soloen vindes, saafremt den svage modspiller har i det mindste een trumf. Ved at trække med spars es, falder denne ene trumf. Øst og vest har derefter tilbage hver 4 trumfer, og

l'hombren (ø) er et stik foran og spiller ruder konge. Vest trumfer og er nu en trumf for kort. Han kan trække trumf tre gange, og øst vil have en trumf i behold. Spiller vest en fus, saa stikker øst med trumf og spiller sin ruder dame. Vest trumfer og vil atter være for kort i trumf. Den godt gemte solo vindes altsaa. Fordelen for l'hombren er netop den samlede ruderfarve. En kortfordeling som denne forekommer ret ofte og er værd at huske.

♠ Es 2 5 4	V Ø S	♣ 7 6 5 3
♣ Es		♦ Es 2 7
♥ 3 6		♥ Es 2
♦ 3 4		
		♠ K D B 7 6
		♥ 4 5
		♦ 5 6

Hvem meldte hvad?

Tænk lidt over dette »hul-i-ho'det-spil«. Det kommer igen.

Da jeg ville nedskrive dette og andre spil med løsning, fik jeg anvisning paa at nummerere kortfordelingen saaledes:

4- 5- 6-	V Ø S	1- 2- 3-
13-14-15-		10-11-12-
22-23-24		19-20-21
		7- 8- 9-
		16-17-18-
		25-26-27

Vor ven havde lært l'hombre af sin far paa farter over de store have. De var begge sømænd. Den gamle, skipperen, har antagelig faaet denne opbevaringsmaade ved overlevering. I alle tilfælde har jeg i 1800-aarene intet kunne finde paa tryk om dette. I 1700-aarene derimod har en af datidens store l'hombrister, Anonymos, der i sine l'hombrebøger modarbejdede de franske heldbetonede meldinger, i et l'hombreparti en kortfordeling, der minder om opgaven »hvem vandt hvad«, og da der var købt, var kortfordelingen en tro kopi. Denne gang gjaldt min forhavselse ikke, at det tossede spil blev vundet, men den kendsgerning, at Anonymus vidste, at den nødvendige kortfordeling paa alle tre hænder var tilstede. Forklaringen kom bagefter, og De kan endnu spekulere lidt paa opgaven, — Sortér og nummerer et spil kort saaledes:

1 ♦ Es	21 ♣ 6
2 ♣ 5	22 ♠ 2
3 ♥ 2	23 ♦ Bonde
4 ♥ Dame	24 ♣ 2
5 ♠ 5	25 ♠ Dame
6 ♣ Es	26 ♥ Bonde
7 ♣ Dame	27 ♠ 7
8 ♠ 6	28 ♦ 3
9 ♠ Konge	29 ♥ 3
10 ♣ 7	30 ♦ 4
11 ♦ 7	31 ♥ 6
12 ♣ 3	32 ♠ Es
13 ♣ Bonde	33 ♦ 5
14 ♠ 4	34 ♥ 5
15 ♠ 4	35 ♦ 6
16 ♦ Dame	36 ♥ 4
17 ♥ 7	37 ♦ Konge
18 ♠ Bonde	38 ♠ 3
19 ♦ 2	39 ♣ Konge
20 ♥ Es	40 ♥ Konge

Omdel nu kortene 3X3X 3 og læg dem med bagsiden opad, og De vil da se, at kortene har samme numre som vist overfor. Vend saa kortene om, og De vil se kort, der ligner kortene i opgaven. L'hombren sidder i øst. Mellemhaanden kaster numrene 4, 13, 15, 23, 24 og køber 28, 29, 30, 31, 32, mens baghaanden kaster 7, 16, 17, 26 og køber 33, 34, 35, 36, hvorefter sparsoloens numre sidder saadan:

5- 6-14-22-	V Ø S	1- 2- 3-
28-29-30-31-32		10-11-12- 19-20-21
		8- 9-18-25-27- 33-34-35-36

Vend nu kortene om, og De har det tossede spil. L'hombrens beregning er, at hjerter og ruder konge, dame, bonde samt en trumf enten skal være købt væk eller ligge i talonens resterende kort. Endelig skal de i spillet værende 10 trumfer sidde saadan, som de gør. De to makere skal anstrenge sig forgæves. De kan ikke faa de resterende 5 stik fordelt imellem sig, 1—4, men maa lide den tort, at det bliver 2—3, ja, det er »hul-i-ho'det« og skal være det. Spillet er nemlig et vittigt svar paa spørgsmaalet: hvor skal risikoen være placeret i l'hombre? Som i l'hombre af spansk skole, d.v.s. ren klassisk l'hombre, der kræver, at risikoen skal være: om sandsynligheden for tilstedeværelse af en udregnet kortfordeling kan siges at være tænkelig eller ej, — eller som i Phombre af fransk skole, som lægger risikoen i meldinger, der i sig selv er heldbetonede.

Ingen er vel i tvivl om Anonymus' svar. Det gives ogsaa af l'hombri-
 briterne ved spillebordene, hvor
 det er yndet at spille de smaa 4-
 stiks-soloer. — I ingen anden mel-
 ding udløses l'hombri-
 briternes humør
 og glæde tydeligere. Er der ved et
 bord lidt højroset munter uro —
 vær da sikker paa, at det nok var
 en firestiks solo, der i allersidste
 stik fik sin afgørelse bestemt ved,
 om l'hombrens lille fus var størst
 eller ej. —

Vi vender nu tilbage til vort rejse-
 selskab paa skibet, hvor en udveks-
 ling af spilletekniske erfaringer er
 i udvikling. Det var nu oftest os, der
 lyttede til vor vens udlægninger.
 Her er nogle spillenormer efter
 mine notater:

1. Spil l'hombre — men spil ren
 l'hombre!
2. Se ikke flere stik i haandkorte-
 ne, end der faktisk er.
3. Bedøm stikmulighederne. Tæl og
 husk!
4. Spil fra den lange farve gennem
 l'hombren.
5. Spil fra den korte farve gennem
 makkeren.
6. Spil en bonde for at gøre makkerens
 eventuelle garderede dame god.
7. Spil i »Tourné respekt« gennem
 l'hombren, naar denne sidder i
 mellemhaand.
8. Har l'hombren i sort 2 esser,
 konge besat, spil da først spar
 es og derefter kongen.
9. Den svage modspiller maa, især
 i slutningen af et spil, ikke spil-
 le en farve, som l'hombren ikke skal
 bekende. Derved hindres l'hombren i at
 faa kærkommen lejlighed til afkast.
10. En modspiller maa ved køb ikke
 afkaste en konge, selv om han ogsaa
 har damen. Makkeren kan let af
 spillets forløb faa den bestemte
 opfattelse, at saalænge kongen ikke er
 faldet, maa den sidde hos hans ven.
11. Naar den svage modspiller har
 faaet sit stik, skal han passe paa i tide
 at faa afkastet generende store kort.

12. I solo er det ofte ikke saa godt
 at spille trumf gennem l'hombren.
 13. Saafremt en modspiller starter
 med at vise, at han ønsker at
 tage stikkene, skal hans makker
 støtte ham og ikke tage sit stik ved at
 tage makkerens. Gøres dette, skal der
 være en til vished grænsende
 sandsynlighed for, at han kan gøre
 l'hombren bét. Dog hænder det, naar
 den stærke modspiller i slutningen af
 spillet har tre stik, at makkeren gør
 klogt i at stikke hans fjerde stik for
 derved at sætte ham i baghaand og
 dér lade ham faa det stik, som gør
 l'hombren bét.
 14. En lille solo er som regel lettere
 at vinde end et alm. spil af sam-
 me størrelse efter køb. Fordi
 modspillernes chance for at kø-
 be sig renonce er større i købet
 til alm. spil end til solo.
 15. I nolospil viser afkast af et lille kort
 efter afkast af et større, at der ikke er
 flere kort tilbage i den farve.
 16. I nolo spiller en modspiller en
 singleton først. Er der singleton
 i to farver, spilles den mindste.
 Bliver denne ikke stukket,
 maa den anden singleton ikke
 spilles. Makkeren kan jo ikke ad
 kortvej faa at vide, at det ogsaa var
 en singleton.
 17. I nolo spilles der fra en tofarve:
 først den store og saa den lille,
 f. eks. konge (1), bonde (2) og
 fra en trefarve: konge (2), bon-
 de (1) og 7 (3).
 18. Giv oplysninger ved spillemaa-
 de og ikke ved ord eller miner.
 19. Forstærk ikke en spillenorm
 med et ubetinget altid eller al-
 drig. Den sidste norm gentog
 vor ven mange gange og viste
 eksempler paa afvigelser.
- Vi er nu ved vort maal, og ved
 landgangen tager vi afsked med den
 gamle l'hombri-
 biter, spillets genius. —
 Som en sidste hilsen gav han os spillets
 gyldne norm, den eneste, der har et aldeles
 ubetinget altid:

*Spil altid l'hombre med honette
 folk og med humør!*

350

Udgiver: I. W. Meinertz, Aarhus.
Tryk: E. & K. Westphall's Bogtrykkeri, Aarhus.
1956.