

HAVE

Svend Jonassen: Havebogen
– Beskæring af træer og buske
– Haven på højkant
– Hvad skal jeg plante?
– Sommerhusets have
Asger Klougart: Aitan og atrium

BLOMSTER

Danvig og Olsen: Stueplanter
Grete Deichmann: Blomsterarrangementer
J. Nilaus Jensen: Kaktus
– Sukkulenter

MAD

Lis Byrdal: Små fester – glade gæster
Ellis Tardini: Grill på mange måder
– Campingmad
– Mad fra TV-køkkenet
– Mad og mekanik
– og Grete Wilson: Sund mad

HÅNDARBEJDE

Amelung: Korssting i striber (efterår 65)
A. Langner: Vi syr gaver

LEG OG HOBBY

Viggo Abrahamson: Herbariet
O. Brønderslev: Weekend bogen
– Juleklip og nissekæg
– Nu er det jul igen
Knut Hemmingsen: Mikro
Ruth Højberg-Pedersen:
Alle børn kan tegne
Jansson: Vi fotograferer med udskifteligt optik
Th. B. Jensen: Hatte og masker
– Papmache
Christian Dahlerup Koch:
Min frimærkebog
Pedersen: Vi fotograferer på nært hold
Swezey: Sjov fysik

SPI

Jens Enevoldsen: De første trin i skak
– Tårnslutspillet i skak
Aksel J. Nielsen: L'Hombre

JAGT OG FISKERI

Egon v. Bülow: Jagt og jæger
Ludvig Svendsen: Fiskeri og fiskesteder
Weittemeyer: Jagt og vildt
Wellendorf: Let-spind
– Alle drenges fiskebog
– Lystfiskerens kogeboek

NATUREN

A. R. Andersson: Naturfotografering
– Skoven
Torben W. Langer: Sommerfugle
– Biller, guldsmede og græshopper
– Danmarks dagsommerfugle
– Snegle og muslinger
Keld Milthers: Stenene og det danske landskab
Lundwall Nielsen: 12 gåture for bilister
Poulsen: Zoologi om søndagen

GYMNASTIK OG SPORT

Aksel Bjerregaard: Atletik
Daphne Bray: Ponybogen
Vagn Brøchner: Lege i skolen
– og Marius Nøregård:
Gymnastik med bolde og sjippetove
– Volleyball
Ewert Ekstrøm: Bowling
P. G. Hansen: Optimist-jollen
Knut Janson: Jiu-jitsu og judo
– Selvforsvar for viderekomne
Knut Lundberg: Fodbold I – angrebsspillet
– Fodbold II – forsvarsspillet
Iva Maasing: Plasticbåde
Marius Nørregaard: Basketball
Aksel Pedersen og Aage Holm Pedersen: Håndbold
Kurt Schandorph: Bordtennis
Nielsen: Skisport
Jørgen Thunbo: Kano og kajak

BIL OG MOTOR

Paul Frøre: Kørselsteknik på landevej og racerbane
Toft Hansen: Go-Kart (efterår 65)
Iva Maasing: Sportsbiler og bilsport
Tege Schmidt: Hverdagskørsel – Ekspertkørsel (efterår 65)

STUEKULTUR

Curt af Enehjelm: Kanarie-fuglebogen
– Den store undulatbog
– Papegejebogen
– Talende undulater
– Tropefugle for begyndere
– Undulatbog for begyndere
– Zebrafinker, Mågefinker, Risfugle
J. Dalborg Johansen:
Stuefuglenes sygdomme
K. K. Laursen: Akvariebog for begyndere
– Akvariet
– Vandplanter
Arne Schiøtz: Terrariet

HUNDE OG KATTE

Lilly og Ada v. Bach: Katte
O. Bertelsen: Min hund
Tolderlund Borgen: Boxeren
Juel-Brockdorff: Retrievere
Thorkild Jensen: Gravhunden
A. P. Nerlund: Jagthunde
– Småhunde
– Spaniels
– Hundebogen
V. H. Parkild: Terrierbogen
Børge Rasmussen og O. Bertelsen: Schæferhunden
Soya-Jensen: Airdale-Terrieren
Ebba Aalegaard og A. P. Nerlund: Collies og andre hyrdehunde
Ebba Aalegaard: Pudlen

DYREPLEJE

Tolderlund Borgen: Hundens pleje
Curt af Enehjelm: Selskabsdyr
Henning Holm: Hundeejerens førstehjælp
– Hesteejerens førstehjælp
Tim og Marga Rupert:
Hvalpens første år
Soya-Jensen: Trimming og klipning

DET LILLE HUSDYRBRUG

Kaj R. Dahl: Duebog for begyndere
Folde og Larsen: Håndbog for fjerkræholdere
Hansen og Rasmussen:
Chinchillabogen (efterår 65)
Larsen og Bugge: Gæs, Ænder og Kalkuner
Legien Madsen: Dværghøns
F. Wanning: Den lille kaninbog
– Kaniner

RELIGION OG HISTORIE

Frithiof Dahlby: Symboler og tegn (efterår 65)
Niels H. Gadegård: De fremmede religioner
Alfred Jeppesen: Mærkværdigheder i Danmarks historie

SUNDHED OG SYGDOM

Ulla Hellborn: Bedre bevægelser
Gunnar Lundquist: Vore nerver

ORDBØGER

Allan Warren: Dansk-engelsk teknisk ordbog
– Dansk-tysk teknisk ordbog
– Tysk-dansk teknisk ordbog
– Engelsk-dansk tekn. ordbog



SPADILLE



MANILLE



BASTA



PONTO

L'HOMBRE

Ved
AKSEL J. NIELSEN

98131311



J. FR. CLAUSENS FORLAG
KØBENHAVN 1965

© 1965 by J. Fr. Clausens Forlag
København

INDHOLD

Indledning	7
Kortgivningen	9
Spillet's mål	9
Kortenes rækkefølge	9
Meldingernes rang	10
Efter meldingerne	12
Særlige regler	13
Vundet eller tabt spil	13
Regnskabet	14
Meldetaktik	16
Narrestreger	19
Spillet	20
Forhånd, mellemhånd, baghånd	26
Modspillet	27
Nolo	32
Modspillet i nolo	33
Problemer	38
Slutning	40

INDLEDNING

Medens whist og andre gamle spil efterhånden fortrænges af den stadig om sig gribende kontraktbride, har l'hombre stadig mange tilhængere, og det er ikke så mærkeligt, for l'hombre er i virkeligheden et særdeles fornøjeligt og underholdende selskabsspil.

Dette omkring 500 år gamle spil stammer oprindeligt fra Spanien, men fik sin nærmere udformning i Frankrig, hvorfra alle de uoversatte, men hævdvundne betegnelser stammer, og bredte sig derfra ud over verden.

Kortenes specielle værdi og rækkefølge og de særprægede regler gør l'hombre til et spil, som det ikke er enhver givet at mestre lige med det samme, men er man først nået frem blandt de viderekomne, rummer spillet mange nydelsesmomenter.

Der kan deltage fra 3 til 7 spillere i et l'hombreparti, men kun 3 spiller ad gangen. 4 deltagere er praktisk, idet den, der vasker kortene til næste spil, sidder over, men deltager regnskabsmæssigt. I selve spillet spiller altid 2 mod 1, og den fine sans for modspillet, d. v. s. samarbejdet med en makker, vil derfor være af afgørende betydning for at blive populær i et l'hombreparti bestående af øvede spillere.

Til 4 sådanne øvede spillere – l'hombreckspertene Nils Andersen, C. R. Bjerg, Thorkild Jensen og George Wiese – bringer forfatteren en hjertelig tak for venlig assistance ved gennemgang af manuskriptet til nærværende bog.



KORTGIVNINGEN

Der benyttes 2 spil kort à 40 blade, idet spillet ikke indeholder tiere, niere og ottere. Den spiller, der sidder over for kortgiveren, hvis man er 4 spillere, vasker det ene spil kort og lægger dette ved sin venstre side til brug for næste kortgiver. Lad os sige, at Syd er kortgiver. Nord er oversidder, vasker det netop spillede spil kort og lægger det til brug for Øst, som er næste kortgiver. Syd får det andet spil kort taget af hos Vest og giver kortene 3 ad gangen, 9 i alt, til henholdsvis Øst, Vest og sig selv. Øst har forhånd, og Syd selv er i baghånd. Som man ser, sker kortgivningen – og senere såvel meldinger som spil – imod urets visere og altså modsat bridge, whist etc.

Er man kun 3 spillere, vasker Vest, når Syd giver, og lægger kortene over til Øst til næste givning.

Når kortene er givet, bliver der 13 kort tilbage, som der oftest bliver brug for, efter at meldingerne er afsluttet. Disse 13 kort kaldes talonen.

Gives der forkert eller vises kort under givningen, gives der om af samme spiller med det samme spil kort.

SPILLETS MÅL

L'hombre spilles enten i

1. trumf, hvor det gælder for spilføreren om at tage flere stik end hver af modstanderne – og for disse om hos den ene af dem at samle lige så mange eller helst flere stik, end spilføreren opnår, d. v. s. at spillet altid er vundet på 5 stik, men kan vindes på 4 stik, hvis modstanderne får henholdsvis 3 og 2 stik, – eller i
2. nolo, hvor det gælder for spilføreren om helt at undgå stik og for modspillerne om at give nolospilleren mindst 1 stik.

KORTENES RÆKKEFØLGE

Spilles der i trumf, er de 2 sorte esser faste trumfer, uanset hvilken farve der er trumf, idet spar E, kaldet spadille, er den største trumf, og klør E, kaldet basta, er den tredjestørste trumf. Den næststørste trumf bliver det kort, der ellers er det mindste i den pågældende farve, d. v. s. toeren i sort og syveren i rødt, og

denne næsthøjeste trumf kaldes manille. Et særligt navn får også esset i en rød trumffarve. Medens det røde es ellers rangerer lige under knægten, avancerer det, når farven bliver trumf, til den fjerdehøjeste trumf og kaldes ponto.

Trumfernes rækkefølge bliver herefter med hver af de 4 farver som trumf:

Spar: Spadille (♠ E), manille (♠ 2), basta (♣ E), K D Kn 7 6 5 4 3.

Klør: Spadille, manille (♣ 2), basta, K D Kn 7 6 5 4 3.

Hjerter: Spadille, manille (♥ 7), basta, ponto (♥ E), K D Kn 2 3 4 5 6.

Ruder: Spadille, manille (♦ 7), basta, ponto (♦ E), K D Kn 2 3 4 5 6.

Som man ser, er de små korts rækkefølge omvendt i rødt og sort, og det er det kort, der ellers er det allermindste i farven, der forfremmes til manille.

Kortenes rækkefølge er noget anderledes, når en farve ikke er trumf:

Spar } K D Kn 7 6 5 4 3 2.
Klør }

Hjerter } K D Kn E 2 3 4 5 6 7.
Ruder }

For de røde farvers vedkommende gælder denne sidste rækkefølge også i nolospil, men da der ikke er trumf i nolo, rykker de 2 sorte esser ned som laveste kort i deres respektive farver:

Spar } K D Kn 7 6 5 4 3 2 1.
Klør }

MELDINGERNES RANG

1. *Spil*. Melderer kan, hvis han ikke overmeldes, senere bestemme sig til, om han vil købe et antal kort til en bestemt farve, om han vil turnere, d. v. s. vende talonens øverste kort som trumf, hvilket kort da indgår i købet, eller om han vil købe til nolo. At købe kaldes det at kaste det antal kort, man vil af med, og tage det tilsvarende antal kort oven af talonen.

2. *Bedre spil*. Melderer deklarerer at ville spille købespil i spar, der meldemæssigt, men ikke regnskabsmæssigt rangerer over de andre 3 farver, medens disse sidste er ligestillede.

3. *Tourné*. Melderer vil vende talonens øverste kort som trumf og købe videre til denne farve, inklusive det vendte kort.

4. *Købe-nolo*. Hvis han ikke overmeldes, kaster melderer 1 eller flere kort og tager et tilsvarende antal oven af talonen for derefter at spille nolo.

5. *Tourné respect* (Grand Tourné). Hertil kræves besiddelse af de 2 sorte esser, som lægges åbenlyst på bordet. Hvis meldingen holder, vendes talonens øverste kort som trumf, og melderer køber videre til farven.

6. *Solo*. Melderer deklarerer at ville spille med de kort, han har på hånden, uden at købe. Farven deklarerer først, når der er passet rundt.

7-8. *Solo-kulør*. Solo i spar, som både melde- og regnskabsmæssigt rangerer over solo i de 3 andre (ligestillede) farver.

7-8. *Ren nolo*. Melderer deklarerer at ville spille nolo med de kort, han har på hånden.

NB! Solo-kulør og ren nolo rangerer lige højt, men den spiller, der har første ret til at melde, erobrer spillet.

9. *Nolo ouvert*. Melderer vil spille nolo ikke alene med de kort, han har på hånden, men med disse liggende åbenlyst på bordet. Denne melding slår alle andre.

Meldingerne foregår som en slags auktion mellem 2 spillere ad gangen, først mellem forhånd og mellemhånd, senere mellem den sejrende og baghånd. En spiller, der har passet, kan ikke på ny indtræde i auktionen. Melder forhånd pas, går melderetten videre til mellemhånd o. s. v. Passes der rundt, gives der til næste spil (hvis man da ikke spiller med kasse, mort eller kig-nolo).

Eksempel på en meldeserie – Syd giver:

Øst	Vest	Syd
Spil	Tourné	
Kan selv	Til nolo	
Pas		Solo
	Kan selv	Solo kulør
	Ren nolo	Pas

Følgende kortfordeling kan nogenlunde forklare dette hektiske meldeforløb:

<p>♠ 1 ♥ 5 6 ♦ 3 4 5 7 ♣ K 4</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> <table style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center; vertical-align: top;">V</td> <td style="width: 50%; text-align: center; vertical-align: top;">Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; vertical-align: bottom;">S</td> </tr> </table> </div>	V	Ø	S		<p>♠ 7 ♥ K D Kn E 7 ♦ D Kn E ♣ -</p>	
V	Ø						
S							
<p>♠ K D Kn 4 2 ♥ - ♦ K ♣ D Kn 1</p>							

idet de sorte esser er sat på plads til slutmeldingen: ren nolo.

EFTER MELDINGERNE

Lad os sige, at Syd får spillet for et almindeligt købespil. Han deklarerer f. eks. klør som trumf. Han beholder trumferne og eventuelle konger, kaster de øvrige kort og tager samme antal kort op øverst af talonen, idet han højt meddeler, hvor mange kort han køber. Når Syd har købt, skal Øst afgøre, om han ved at købe et antal kort har chance for at tage de fleste stik i modspillet. Har han f. eks. et par store trumfer og en konge, holder han alle sine trumfer og kongen, kaster resten og køber det tilsvarende antal oven af talonens rest, ligeledes med deklaration af, hvor mange han køber. Bliver der stadig nogle kort til rest, kan Vest købe disse, idet han så vidt muligt kaster sig renonce i en farve.

Mener Øst derimod ikke, at han selv har de bedste chancer i modspillet, køber han kun så mange kort, at der er et passende antal tilbage til Vest, d. v. s. som regel 5 eller 6 kort.

På samme måde foregår det i tourné og tourné respect, idet melderer da ved angivelsen af, hvor mange kort han køber, må huske på, at det vendte kort indgår i købet.

Spilles der derimod solo eller solo kulør, må melderer ikke købe, og der bliver da flere kort til modspillernes disposition. Så vidt muligt købes der op, så at ikke f. eks. spadille risikerer at blive liggende i talonen. Det er dog ikke altid, der kan købes op. Modspillerne kan have så gode kort på hånden – trumfer og konger – at der ikke bliver brug for hele talonen.

Er spillet købe-nolo, må kun melderer købe, medens modspillerne skal spille med de kort, de har fået tildelt, og er det ren nolo eller nolo ouvert, må ingen købe.

Enhver spiller siger altså efter tur, hvor mange kort han køber, og har ansvaret for, at der er det rette antal kort tilbage i talonen. Har spilløren købt forkert, er spillet tabt, og han må bøde derfor. Har en modspiller købt forkert, er spillet vundet, og den fejlede modspiller må betale for alle.

SÆRLIGE REGLER

Uanset hvem der har spillet, og om det er trumfspil eller nolo, er det forhånd, der skal spille ud til første stik, og senere er det hver gang den, der får stikket, der skal spille ud.

Der skal altid bekendes farve, men det er frivilligt, om man vil stikke eller krybe. Er man renonce, er det frivilligt, om man vil stikke med trumf eller ikke.

En enkelt undtagelse er der fra reglen om at bekende farve. Det gælder de 3 største trumfer, kaldet matadorerne – spadille, manille og basta. Har man en eller flere af disse og ingen mindre trumfer, behøver man ikke at stikke med dem, når der er spillet en mindre trumf ud, men kan kaste et kort i en anden farve. Men er det en højere trumf, der trækkes, skal man bekende. Trækkes f. eks. spadille, og man har manille blank, skal den lægges til.

En hvilken som helst trumf stikker naturligvis et nok så stort kort i de andre farver.

VUNDET ELLER TABT SPIL

Spilførerer vinder sit spil i trumf, uanset om det er et simpelt spil, tourné eller nolo, dersom han enten tager 5 stik, eller hvis han tager 4 stik, og modspillerne får henholdsvis 3 og 2 stik.

Får spilførerer 4 stik og en af modstanderne ligeledes 4 stik, er spilførerer bet (remis), d. v. s. tabt spil.

Får en af modspillerne flere stik end spilførerer, er denne kruk (codille).

Får alle 3 spillere hver 3 stik (remis en trois), slipper spilførerer med bet – tab efter laveste takst.

Får spilførerer 1 stik og modstanderne hver 4 stik (remis en quatre), slipper spilførerer ligeledes med bet.

Har spillføreren i købespil, tourné eller tourné respect købt så dårligt, at spillet ser håbløst ud, har han ret til at kaste kortene for bet. Denne ret har spillføreren derimod ikke, hvis han har købt til nolo og købt dårligt – her skal spillet spilles til den bitre ende.



REGNSKABET

Der har i århundredernes løb været anvendt mere eller mindre udviklede regnskabsmetoder, men nutildags er det almindeligste at spille

Rasle-l'hombre,

hvertil der anvendes jetons (pinde), hvis pengeværdi aftales, inden spillet begynder. Med 5 eller flere deltagere er det dog nok så praktisk med et skriftligt regnskab, som en af deltagerne vælges til at føre.

Vundet spil honoreres af de øvrige deltagere (også oversidderne, hvis man er 4 eller flere) til spillføreren, medens denne omvendt må bøde til begge modspillerne og oversidderne for tabt spil, d. v. s. både bet og kruk.

	Vundet spil	Tabt spil	
		Bet	Kruk
Simpelt købespil i alle farver og simpel tourné (evt. kasse og mort)	1	1	2
Tourné respect (Grand Tourné) ..	2	2	3
Solo i simpel farve	3	3	4
Solo kulør (spar)	4	4	5
			For hvert ekstra stik (indtil)
Købe-nolo	2	2	1 (5)
Ren nolo	4	4	1 (2)
Nolo ouvert	6	8	0

Det står selvfølgelig enhver frit at ændre disse takster, der sikkert allerede har været ændret mange gange i de 500 år, men vil man spille en almindelig sober l'hombre uden narrestreger, synes ovenstående at stå i det mest passende indbyrdes forhold.

Eksempel på et skriftligt regnskab for 5 spillere:

A	B	C	D	E
100	100	100	100	100
95	104			102
		111		
39	124			147
			61	
$39 \times 5 = 195$: tabt 287 pinde $124 \times 5 = 620$: vundet 138 » $111 \times 5 = 555$: vundet 73 » $61 \times 5 = 305$: tabt 177 » $147 \times 5 = 735$: vundet 253 » <hr/> 482				

Alle spillerne starter fra 100. Hvert spil noteres med plus eller minus i spillførers rubrik.

A taber f. eks. første spil med 5 pinde (kruk i solo kulør) og går fra 100 ned på 95.

E vinder i andet spil 2 pinde (købe-nolo) og kommer på 102.

B vinder i tredje spil 4 pinde (ren nolo) og kommer på 104.

Når spillet slutter, viser kolonnerne f. eks. ovenstående imågnære slutresultat.

Summen af de 5 resultater er middel, og hvert af de 5 resultater multipliceret med 5 viser, hvor meget der er vundet eller tabt i forhold til middel.

Spilles der f. eks. 10 øres l'hombre, multipliceres vundne og tabte pinde med 10.



Om man vil, kan man spille med ekstra bonus, uanset om spillet vindes eller tabes, for:

5 første (de 5 første stik). Skal deklarerer. Spilføreren må se udspillet. Er han i baghånd, kan han bremse mellemhånds tilspil, til han har bestemt sig. Gevinsten er 1 pind fra hver, men får han ikke de 5 første stik, taber han 1 pind til hver, uden at dette dog influerer på selve spillet.

Tout (alle 9 stik). Skal deklarerer inden udspillet til 5. stik. Der står ligeledes 1 pind på spil, uden at det influerer på selve spillet.

Matadorer (de 3 højeste trumfer samlet på 1 hånd). Bemærk, at de efterfølgende trumfer også kaldes matadorer, så længe de er i rækkefølge fra toppen uden huller – derimod faux-matadorer, hvis spadille mangler, og de ellers er i rækkefølge – mindst manille-basta-konge i sort eller manille-basta-ponto i rødt.

Får en spiller enten i kortgivningen («født») eller efter købet 9 matadorer (de 9 højeste trumfer), har det i umindelige tider været skik, at han modtager 2 kroner fra enhver tilstedeværende i stuen. Denne præmie har åbenbart ikke fulgt pristallet.

MELDETAKTIK

Almindeligt købespil eller tourné kan selvfølgelig meldes på hvad som helst, og chancspillere passer aldrig, men håber at købe nogle gode kort.

Er man af en mere nøgtern natur, vil man dog helst have »noget« at melde på, så man ikke er fuldstændigt afhængig af købet, men kan klare sig med 1 eller 2 småtrumfer.

Man må huske, at da de sorte esser er faste trumfer, forøger de antallet af trumfer i de røde farver til 12, medens der kun er 11 trumfer i de sorte farver, hvilket igen vil sige, at der er en trumf mere imod spilføreren i rødt end i sort. Af 2 lige gode farver i sort og rødt vælger man derfor fortrinsvis den sorte som trumffarve.

Særlig gode hænder til købespil er f. eks. i sort:

Spadille–manille–konge femte eller
Manille–basta–konge femte

og i rødt: Spadille–manille–ponto fjerde og kongen i en sidefarve.

Mindre kan også klare det, thi de nævnte hænder er så nær ved en solo, at en trumf mere ville være nok til at melde solo.

Til et købespil, som ikke skal være hasarderet, bør man helst have 3 sandsynlige stik, d. v. s. 3 trumfstik eller 2 trumfstik og 1 konge, f. eks.:

Spadille–manille eller 3 faux-matadorer fjerde i en sort farve eller i rødt med kongen i en sidefarve,
Manille–ponto–K femte i en rød farve,
Spadille femte i en sort farve, etc.

Selv om det ikke står i reglerne, regnes det enten for rent ud utilladeligt eller i hvert fald stridende mod god tone at passe (når ingen hidtil har meldt andet end pas) med spadille på hånden. Er spadille i dårligt selskab, står man sig måske bedst ved at turnere, men med en sort toer eller rød syver har man da altid 2 sikre stik at købe til.

Skulle man købe dårligt, er der altid muligheden for at kaste kortene for bet. Bemærk, at spilføreren ikke behøver at bestemme sig til at spille eller kaste kortene, før han har set udspillet (når han ikke selv er i forhånd). Er han i tvivl, må han derfor, hvis han er i baghånd, anmode mellemhånden om at vente med at lægge til, indtil han har bestemt sig.

Det er selvfølgelig en fordel at sidde i forhånd og have ret til at spille ud, i særdeleshed med en ret kort trumffarve med topkort og nogle konger. Da gælder det om at trække trumf, så at modstanderen med få trumfer ikke skal få lejlighed til at udnytte disse til trumfning af kongerne, som den trumfstærke modstander måske skal bekende. Baghånd har også en vis fordel, medens mellemhånd er den farligste situation og kræver lidt bedre kort.

Er et spil ubetinget oplagt, viser spilføreren sine kort, når han har fået spillet, eller når han har købt – eller i nolo, når hans kort på et vist tidspunkt er blevet undtagelige. Ubetinget oplagte spil må man ligefrem ikke spille tiden med at spille til ende eller lade modstanderne købe til.

Eksempler på ubetinget oplagte spil:

1. 5 matadorer.
2. 6 faux-matadorer.
3. 9 trumfer.
4. 8 trumfer i sort.
5. Spadille ottende i rødt.

6. Spadille-manille syvende i sort.
7. 3 matadorer syvende i rødt.
8. 4 matadorer sjette i sort.
9. 3 matadorer sjette i sort og kongen i en sidefarve.
10. 3 matadorer sjette i rødt og K-D i en sidefarve.
Og så videre.

Sådanne spil kan altid vindes uanset spillførerens position. Eksempel 1-4 kan overhovedet ikke tabes og de øvrige kun ved fejl fra spillførerens side.

Følgende spil kan heller ikke tabes i forhånd, når spillføreren begynder med at trække trumf, og begge modspillere bekender første gang:

11. 4 matadorer sjette i rødt.
12. 3 matadorer sjette i sort.

Ligeledes i forhånd, hvis begge modspillere bekender trumf 2 gange:

13. 3 matadorer sjette i rødt.

Der kan naturligvis herudover gives adskillige andre eksempler på kombinationer, der er utabelige ved korrekt spil.

Solo vil man altid melde på f. eks.:

- I forhånd: Spadille-manille-konge sjette i sort, kongen i en sidefarve og en renonce.
- I mellemhånd: 3 matadorer sjette i rødt, kongen i en sidefarve, en garderet dame og en renonce.
- I baghånd: 3 faux-matadorer sjette i sort, kongen i en sidefarve, en garderet dame og en renonce.

Hænder, som er i underkanten til en solo, men som man alligevel melder solo på, »hvis man sidder i held«, eller hvis man bliver presset:

1. Spadille-manille femte i sort, kongen i en sidefarve og en garderet dame.
2. Spadille-ponto-konge femte i rødt, kongen i en sidefarve og D-Kn i en anden farve.
3. Spadille-manille-konge fjerde i sort, kongen blank i en sidefarve og kongen doubleton i en anden farve.

Der er intet i vejen for, at to spillere kan sidde med hver sin

lige gode solo på hånden. Hvis en af dem da ikke er i kulør (spar), gælder det om, hvem der har førsteret til at melde, idet en solo i simpel farve ikke kan slå en allerede meldt solo. Den første melder kan endda melde spil, og hvis han bliver overmeldt med solo, kan han sige: Kan selv, d. v. s. han forhøjer sin melding til solo, og så skal der solo kulør eller ren nolo til at overmelde.

NARRESTREGER

I tidernes løb har den rene l'hombre været befængt med en masse forskellige såkaldte narrestreger, hvoraf en del her kun skal omtales kort.

Kaske (eller kasko). Er der passet rundt, kan først forhånden, derefter de andre 2 spillere efter tur bestemme sig til at kaske, d. v. s. tage de 8 øverste kort af talonen og prøve med disse at danne sig et spil, suppleret med 1 af de oprindelig modtagne kort. Det er ikke tilladt at have alle 17 kort oppe til gennemsyn samtidig. Skulle der ikke imellem de 9 første kort være et eneste brugeligt, kan kaskespilleren tage det øverste kort af den resterende talon som niende kort. Derefter køber de andre spillere de resterende 5 eller 4 kort som i almindeligt modspil.

Mort. Spilles der med kaske, og ingen vil forsøge den, altså når der er passet rundt 2 gange, kan fjerdemanden (når man er 4), hvis han vil, tage hele talonen op og deraf udsøge sig 9 kort til et spil, d. v. s. enten et simpelt trumfspil eller nolo. Han spiller da 1 imod 3 og skal i trumfspil have 6 stik for at vinde. Han er berettiget til at kaste kortene for bet. Han kan ikke melde tout.

NB! Måske er det forkert at betegne kaske og mort som narrestreger. Man burde måske snarere kalde dem reminiscencer. Medens f. eks. blakkede esser og andre eskombinationer er noget, spillet er blevet belemret med i tidens løb af spillere, som ikke syntes, der var variationer nok i forvejen, er kaske og mort noget, som vore forfædre spillede med, men som de færreste af os har prøvet, og som vi kun har hørt om fra vore bedsteforældre eller slet ikke.

Grand. Spadille og basta er de eneste trumfer. Alle 3 spillere kan købe, men melderens skal købe mindst 5 kort.

Grandissimo (eller solo grand). Som Grand, men kun modspillerne må købe.

Købe-nolo-varianter:

- Modspillerne kan også købe.
- Spillerne kan overbyde hinanden, således at den, der vil købe flest kort, får spillet.
- Køb til nolo ouvert. Melderer køber 1 kort mere, end han har brug for, og kaster bagefter ned til 9 kort.
- Melderer kan købe om, så længe talonen rækker, men stadig samme antal kort og mod 1 bet for hvert omkøb.
- Alle 3 spillere køber, og enhver må få indtil 3 stik.
- Oversidderer kan gå med og forsøge at danne sig et nolospil af resten af talonen plus de kort, nolumelderer har kastet.
- Kig-nolo. Når der passes rundt, kan oversidderer tage talonen op og forsøge at danne sig en nolo af 9 af kortene. Denne variant bortfalder dog, hvis der spilles med kaske og mort.

Til loftet. For tabt spil må købe-nolospilleren bøde for alle de stik, han får, i stedet for højst 5 stik, altså helt op »til loftet«.

Tourné til:

- røde esser.
- blakkede esser (1 sort og 1 rødt es).
- 3 esser.
- 4 esser.
- runder 7.
- eventuelle andre påfund.



Det er en selvfølge, at honnørspillene solo, ren nolo og nolo ouvert slår alle disse varianter, og brugen af narrestreger nødvendigvis en regulering opad af honnørspillenes takster for at give plads til mellemtakster for narrestregerne.

SPILLET

Spilførereren bør lægge mærke til, hvem der køber mest eller undlader at købe, og hvem der synes at ville have stikkene, for i tilfælde af, at han kun kan opnå 4 stik, at forsøge at krydse modspillernes planer og give den forkerte 2 stik.

Det er vigtigt at tælle de trumfer, der går, og hele tiden være

klar over, hvor mange og hvilke der er ude, samt at huske de kort, der falder i de andre farver (inklusive dem, man selv har kastet ved købet), for at vide, når en dame eller et mindre kort er avanceret til det højeste i farven.

Spilførereren bør på forhånd lægge en plan, men må være parat til at ændre denne efter udviklingen. I mellemhånd og baghånd kan spilførereren dog dårligt lægge sin plan, før han kommer ind. Sker dette ikke lige straks, har han i mellemtiden kunnet danne sig et skøn over, hvem der er den farlige modstander.

Med en nogenlunde stærk trumffarve og gode håndkort ved siden af betaler det sig som regel at trække trumf for senere at kunne udnytte håndkortene. På den anden side må man passe på ikke at give trumfkontrollen fra sig. Det vil sige, at man med kun 2 toptrumfer som regel gør klogt i kun at trække den ene og derefter spille en lille trumf, medens man med 3 matadorer i hvert fald trækker 2 gange fra toppen og med 3 faux-matadorer begynder med en af disse og fortsætter med en til, hvis ingen vil stikke. Derefter skiftes til kongen i en sidefarve, hvis man har en sådan.

Jo flere konger man har i sidefarver, desto vigtigere er det at få udryddet fjendens trumfer, når dette kan lade sig gøre uden at miste kontrollen, for ikke at risikere at få alle sine konger stukket med små trumfer.

I mellemhånd er man afhængig af udspil og eventuelle renoncer hos modspillerne, og selv tilsyneladende oplagte spil kan strande herpå. Her gælder det om ikke at lade sig overtrumfe.

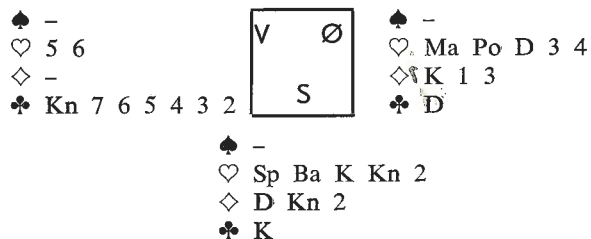
I øvrigt demonstreres spillet bedst ved nogle eksempler. I disse forudsættes det, at der kun er 3 spillere. Syd er altid spilførereren, medens Øst og Vest er makkere i modspillet.

Solo i mellemhånd.

♠ Kn 7 6 5	V	♠ D 3 2
♥ 5 6	Ø	♥ Ma D 3 4
♦ 4 6 7	S	♦ K 5
♣ -		♣ -
		♠ -
		♥ Sp Ba K Kn 2
		♦ D Kn 2
		♣ K

Vest passer i forhånd, og Syd melder solo. Øst passer, og Syd kalder soloen hjerter.

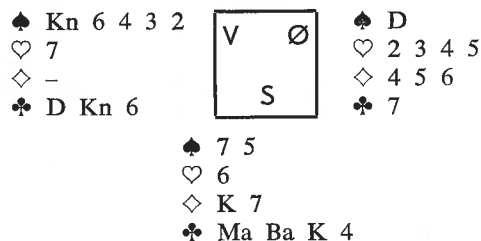
Øst køber 4 kort til sine trumfer og ruder K, medens Vest køber 7 kort, og fordelingen bliver herefter:



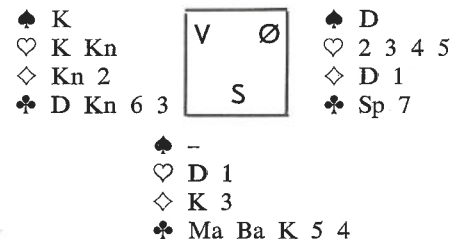
Vest spiller hjerter 5 ud, og Syd stikker op med spadille. Klør K trækkes, og derefter spilles trumf, f. eks. hjerter 2. Det gælder om ikke at røre ruderfarven for at få 2 stik i den. Det samme gælder for Øst, så han stikker med hjerter D og fortsætter med hjerter 3, som Syd stikker med knægten. Nu har Syd 3 stik og kan enten spille trumf og få ruderopspil eller ruder og få trumfopspil, så at han får 2 stik til, men vælger selvfølgelig det sidste, da han ikke ved, at Øst er renonce i spar.

Men trækker Syd ikke klør K, inden han spiller trumf, kan Øst den ene gang spille sig fri i klør, og så bliver det Øst, der vinder tempoet og tager 5 stik.

Købespil i forhånd.



Vest giver. Syd melder spil. Øst og Vest passer, og Syd køber 4 til klør. Øst indser, at han ikke har noget modspil, og at han ikke skal købe flere kort end, at der bliver et passende antal tilbage til Vest. Han kan forsøge at blive renonce i ruder og køber derfor 3. De 6 kort, der bliver til rest, passer lige til Vest. Herefter er stillingen:



Syd købte ikke godt, men bestemmer sig til at tage chancen og spiller klør K ud. Øst kender selvfølgelig tricket at spille den mindste ud fra en blok, stikker straks med spadille og spiller sig fri med klør 7, som Vest stikker over med knægten. Herved afslører Vest sig som den farlige modspiller, og for Syd gælder det nu om at give Øst et stik til, hvis han ikke selv kan få 5 stik. Da et trumfstik til Vest ikke kan undgås, lader Syd ham beholde det med det samme, og nu kan Vest ikke spille ruder. Spiller han nemlig ruder Kn, stikker Syd og spiller ruder igen, så at Øst får et ruderstik og Vest ingen, og spiller Vest ruder 2, lader Syd gå til Øst. Vest fortsætter derfor i trumf, og Syd trækker trumf til bunds.

På den sidste trumf må Vest forkaste sig. Lægger han hjerter Kn, spiller Syd hjerter og får senere ruder K og hjerter D. Kaster Vest derimod spar K eller ruder 2, spiller Syd ruder K og ruder igen. Syd får da enten hjerter D, eller Ø-V må dele stikkene 3-2.

Men se, hvad der sker, hvis Syd ikke lader Vest beholde det andet trumfstik. Stikker Syd og fortsætter enten med en stor eller en lille trumf, kaster Øst ruder D. Når Vest kommer ind i trumf, spiller han ruder Kn. Syd må for tidligt tage ruder K, og trækker han nu trumf til bunds, kan Vest undvære hjerter Kn på den sidste trumf og tager de sidste 3 stik.

Solo i baghånd.

♠ D Kn 3	<table border="0" style="width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	V	Ø	S		♠ 4 2
V		Ø				
S						
♥ 6		♥ K 2 5 7				
♦ 3	♦ Ma D					
♣ K Kn 3 2	♣ 4					

♠ 7
♥ D 1
♦ Sp Ba Po K 2
♣ D

I forhånd passer Øst. Vest melder spil med den hensigt at købe 5 til klør, men Syd overmelder med solo i ruder.

Øst køber 6 kort til sine trumfer og hjerter K, og Vest køber resten. Fordelingen bliver:

♠ K	<table border="0" style="width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	V	Ø	S		♠ 6 5
V		Ø				
S						
♥ 3 4		♥ K Kn				
♦ Kn 3 4 5 6	♦ Ma D					
♣ K	♣ 7 6 5					

♠ 7
♥ D 1
♦ Sp Ba Po K 2
♣ D

Øst spiller spar 6 ud. Vest kommer ind på kongen og skifter til hjerter. Øst tager sine 2 hjerterstik og spiller klør. Inde på kongen må Vest spille trumf. Syd dækker billigst muligt, f. eks. ruder 3 med ruder 2. Øst kan stikke over med damen, men herefter tager Syd de sidste 4 stik og vinder.

Men Syd må være glad for, at manille sad så løst garderet.

Sjusket spil.

♠ D Kn 4	<table border="0" style="width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	V	Ø	S		♠ 7 5 2
V		Ø				
S						
♥ 1 5 6		♥ 3 7				
♦ Kn 1	♦ K					
♣ 6	♣ K D Kn					

♠ K
♥ -
♦ 3 5
♣ Sp Ma Ba 5 4 3

Dette spil kan selv i mellemhånd kun tabes ved uforsigtighed fra spillførerens side.

Vest passer. Syd melder solo, og efter at Øst har passet, giver han den navn: Klør. Øst køber 5 kort til sine trumfer og ruder K, og Vest beholder blot klør 6 og køber resten, hvorefter situationen er således:

♠ -	<table border="0" style="width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	V	Ø	S		♠ 6 3
V		Ø				
S						
♥ K D Kn 2 4		♥ -				
♦ 2 6 7	♦ K D 4					
♣ 6	♣ K D Kn 7					

♠ K
♥ -
♦ 3 5
♣ Sp Ma Ba 5 4 3

Vest, der ved, at hjerter 2 kun kan stikkes med trumf, spiller dette kort ud. Lader Syd sig nu lokke til at trumfe med klør 3, stikker Øst over med klør 7, tager sine 2 ruderstik og skifter til spar, som Vest trumfer. En ny hjerter fra Vest sikrer Øst endnu et trumfstik, og Syd bliver bet.

Men spillet er oplagt, dersom Syd stikker udspillet med en af matadorerne og trækker 2 gange trumf. Så kan Øst få 4 stik, men Vest ingen.

I forhånd ville spillet være 6 stik værd, men i baghånd bliver spillet lidt anderledes. Her tager Øst sine 2 ruderstik og skifter til spar, som Vest trumfer. Når Vest nu spiller hjerter, må Syd kun sætte en lille trumf på, som Øst gerne må stikke, og det bliver hans tredje stik. Men da Vest ikke kan komme ind mere, tager Syd resten.

Dersom Syd i dette eksempel på forhånd havde vidst, at Øst var den farlige modspiller, og at Øst ikke havde en højere hjerter, kunne Syd lade Vest beholde hjerterstikket ved at kaste en ruder, men det var endnu ikke afsløret, hvor modspilstyrken sad. Det er vigtigt hurtigst muligt at få dette opklaret og tage standpunkt til, om man skal se at komme ind straks for at trække trumf eller for at spille konger og andre høje kort i sidefarverne ud, eller om man skal forsøge at lægge sig i baghånd for at få opspil til gafler i trumf eller i sidefarver.

I mellemhånd kan spillføreren ofte benytte lejligheden – som

han kunne have gjort i foranstående eksempel – til at kaste taber på taber, hvis han kan se, at stikket går til den ufarlige modspiller samtidig med, at han så senere undgår at afgive denne taber til den farlige modspiller.

FORHÅND, MELLEMHÅND, BAGHÅND

Fordelen af at sidde i forhånd og ulempen ved at sidde i mellemhånd demonstreres tydeligt af dette spil.

♠ K 4	V Ø	♠ 7 2
♥ Kn 2 3 5 7	S	♥ 4 6
♦ –		♦ Ba K 6
♣ 4 3		♣ K 2
♠ –		
♥ D		
♦ Sp Ma Po Kn 3 5		
♣ D 6		

Syd spiller solo i ruder, og talonen købes op, idet Øst køber 5 og Vest 8 kort. Situationen er nu:

♠ K D Kn 6 5 3	V Ø	♠ –
♥ –	S	♥ K 1
♦ D		♦ Ba K 2 4 6
♣ Kn 5		♣ K 7
♠ –		
♥ D		
♦ Sp Ma Po Kn 3 5		
♣ D 6		

1. Syd er i forhånd:

Syd trækker spadille, så at Vest bliver renonce i trumf, og skifter til hjerter D. Øst stikker og fortsætter i farven, som Syd trumfer med ruder 5. Ruder 3 spilles ud og stikkes af Øst med ruder 2, og Øst må igen give Syd en favør. Han spiller ruder 4, som Syd tager med knægten for at trække manille og spille Øst ind med ponto. Øst bliver til sidst nødt til at give Syd et klørstik, og Syd får i alt 5 stik.

2. Syd er i baghånd:

Øst trækker hjerter K, hvorpå Vest kaster en klør, efterfulgt

af klør K og så klør 7, som Vest trumfer med ruder D. Syd kan nu ikke manøvrere uden om 2 trumfstik til Øst og bliver bet.

3. Syd er i mellemhånd:

Vest spiller klør 5 ud. Syd sætter damen på, så at Vest får højeste kort i farven, men Øst, som stikker med kongen, trækker hjerter K, hvorpå Vest bliver af med Kl Kn, og derefter klør 7. Øst har fået 3 stik og spiller hjerter E. Vest sætter ruder D på, Øst får 2 trumfstik, og Syd bliver kruk.

MODSPILLET

Modspillet begynder allerede ved købet, hvor den, der skal købe først, må afgøre, om han selv har mulighed for at tage de fleste stik, eller om makkeren har bedre chancer. Som allerede nævnt, gælder det om at samarbejde, således at den ene modspiller får alle stikkene, 5 stik, hvis det er muligt, så at spilløren bliver kruk, men modspillerne må i første omgang være tilfredse med at gøre spilløren bet. Hvis styrken f. eks. sidder bag spilløren, skal denne modspiller først og fremmest spille på at kunne tage 4 stik, og det vil endda ofte kun være muligt, netop hvis makkeren også kan tage et stik og får lejlighed til at gennemspille spilløren i en farve, hvor dette er påkrævet.

Er spillet en solo, kan begge modspillerne købe, hvad de har brug for, og det vil ofte først vise sig efter købet, hvem der skal tage stikkene.

Er det imidlertid et simpelt spil, hvor spilløren allerede har købt 4–5 kort, eller et tournéspil, hvor han muligvis har købt endnu flere, må den første modspiller, hvis han ikke har noget særligt at købe til, d. v. s. enten mange trumfer eller et par store trumfer og en konge eller to, passe på, at der bliver nok tilbage til den anden modspiller, som regel 5–6 kort. Den modspiller, der ikke mener at skulle have stikkene, bør, hvis der kun er nogle få kort at købe, forsøge at blive renonce i en farve, men skal derimod ikke blanke en konge, men sørge for at holde den garderet, så det er muligt efter omstændighederne at stikke spillørens dame, men på den anden side også at krybe, så at makkers eventuelle stik i farven ikke blokeres.

I de foregående eksempler har vi kun set modspillet strande på spillørens korrekte spil af overlegne hænder. Lad os nu se på nogle eksempler, hvor modspillet lykkes.

Der er stadig kun 3 spillere. Syd er spilførereren, og Øst-Vest er makkere i modspillet.

Modspil mod solo i baghånd.

♠ K 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> V Ø S </div>	♠ -
♥ 5 6		♥ Ba D
♦ -		♦ 2 4 5 6 7
♣ Kn 5 4 3 2		♣ K 7
		♠ D Kn 3
	♥ Sp Ma Po 4	
	♦ K 3	
	♣ -	

Syd giver. Øst melder spil med den hensigt at købe 2 kort til ruder. Vest, der lige har haft held med flere noloer, melder frækt købe-nolo. Øst overvejer en solo i ruder, men synes alligevel, den er for lille, og passer. Til held for Vest kommer Syd nu ind i billedet med solo. Vest passer, og Syd kalder soloen hjerter. Øst og Vest køber hver 6 kort med følgende resultat:

♠ K	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> V Ø S </div>	♠ 7 6 5
♥ 2 5 6		♥ Ba K D Kn 3
♦ D Kn 1		♦ -
♣ D 6		♣ K
		♠ D Kn 3
	♥ Sp Ma Po 4	
	♦ K 3	
	♣ -	

Øst spiller spar 7 ud. Vest kommer ind på kongen og skifter til ruder D. Syd sætter kongen på, og Øst trumfer med Hj Kn. Øst spiller spar 6, som Vest trumfer med hjerter 6 for at tage ruder Kn, hvorpå Øst kaster klør K. Vest fortsætter i ruder eller klør. For at forsøge at undgå kruk stikker Syd op med spadille, medens Øst kaster sin sidste spar.

Spiller Syd nu spar D, stikker Øst med hjerter 3, men Vest stikker over med hjerter 2, så at Syd atter er i mellemhånd og kun får 3 stik imod Vests 4 og Østs 2. Spiller Syd i stedet for

spar D to gange trumf, får Øst 4 stik, og i begge tilfælde bliver Syd altså kruk.

Man vil nok synes, at Syds solo er lovligt lille, og det er den absolut, men se bare, hvor lidt der skulle til, for at den skulle gå hjem. Starter Øst blot med klør K i stedet for den lille spar – et slet ikke unaturligt udspil – vinder Syd spillet. Han får hjerter 4 hjem og trækker 3 gange trumf fra toppen. Øst stikker den tredje, men kan kun få 2 stik til på sine 2 resterende trumfer. Vest er nødt til at holde spar K og kan tage klør D, men til sidst får Syd ruder K og vinder på 4 stik.

Spilførereren ingen stik.

♠ K 7	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> V Ø S </div>	♠ 4 3
♥ 2 4 5		♥ K 1 3
♦ 2		♦ K
♣ 5 4 3		♣ Ba D 7
		♠ 2
	♥ -	
	♦ 1 3 4 5	
	♣ Ma K Kn 6	

Efter pas hos Vest melder Syd spil, og da Øst passer, køber Syd 5 til klør. Det bliver til en hånd, som ikke er bedre værd end at kastes for bet, men Syd er optimist og håber på en sådan fordeling i de røde farver, at han kan få et stik i hver af dem. Han bestemmer sig til at tage chancen og må lide den tort ikke at få et eneste stik. Øst og Vest køber hver 4 kort, og sitsen bliver:

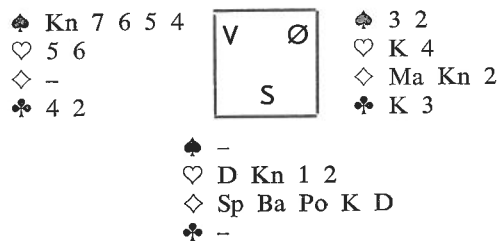
♠ K 7 6 5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> V Ø S </div>	♠ Kn
♥ 6		♥ K 7
♦ 6		♦ K 7
♣ 5 4 3		♣ Sp Ba D 7
		♠ D
	♥ D Kn	
	♦ D Kn	
	♣ Ma K Kn 6	

Vest spiller klør 5 ud, og Øst stikker Syd billigst muligt over,

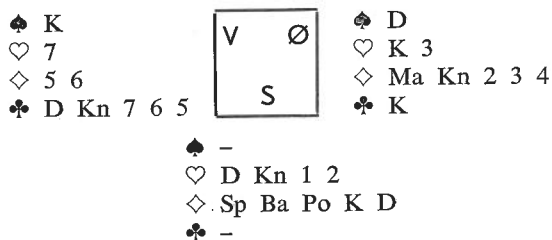
f. eks. klør 6 med klør 7, for at skifte til spar Kn. Vest stikker op med kongen og fortsætter med spar 7. Trumfer Syd, stikker Øst over, tager hjerter K og lader Vest trumfe hjerter 7, hvorefter ruderfarven behandles på samme måde (eller omvendt), og Øst har i de sidste 2 kort gaffel over Syds trumfer.

Syd trumfer derfor ikke den anden spar, men kaster f. eks. hjerter Kn. Øst kaster da hjerter 7. Vest spiller nu trumf. Øst kommer atter ind billigst muligt, trækker hjerter K, ruder K og ruder 7, som Vest trumfer, og situationen bliver den samme som før.

Modspil mod solo i baghånd.



Efter 2 passer melder Syd solo i ruder. Man skulle synes, den ville være nok så god i hjerter med den gode seksfarve og de 3 store ruder som sidefarve, men nu er det altså ruder, der er trumf. Øst køber 4 kort, og Vest, der ikke har noget, der er værd at holde på, tager resten, hvorefter situationen bliver:



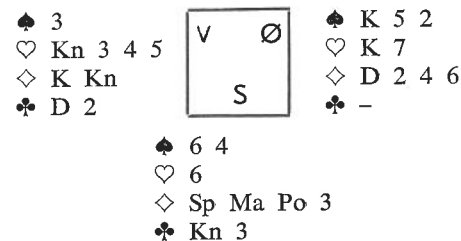
Øst trækker hjerter K og fortsætter med hjerter 3, som Vest trumfer for at skifte til trumf. Syd sætter damen på og får lov at beholde den.

Hvad enten Syd nu fortsætter i trumf eller hjerter, får Vest lejlighed til at kaste spar K, så at Øst henholdsvis med klør K og spar D kan forcere Syds trumfer og sikre sig 3 trumfstik, og Syd bliver bet.

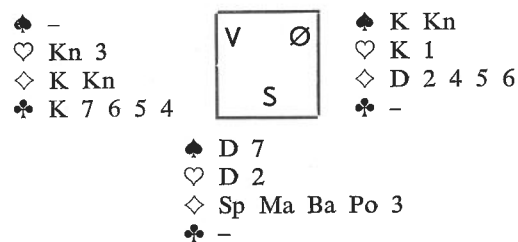
Dersom Øst derimod stikker ruder D med manille, vinder Syd spillet ved at kaste en hjerter, når Øst spiller klør K, og endnu en hjerter på Vests spar K, hvis Øst derefter spiller spar. Derefter har Syd de 4 højeste trumfer. Spiller Øst derimod trumf i stedet for spar, får Syd de resterende 5 stik.

Modspil mod købespil i baghånd.

Et typisk eksempel på vigtigheden af at blive af med kort, der kan komme i vejen for makker.



Efter 2 passer melder Syd spil og køber 5 til ruder. Øst køber 3 kort og Vest resten. Stillingen:



Øst spiller spar K ud. Det er ikke ligegyldigt, hvilken konge han spiller. Både hans spar og hjerter kan risikere at være gaffer, men er de det, er der mindre sandsynlighed for, at Vest har 2 spar end 2 hjerter, dels fordi der er 1 kort mindre i den sorte farve, dels fordi Øst har kastet 2 spar og 1 hjerter. På spar K

kaster Vest hjerter Kn for ikke senere at komme i vejen med dette kort. Øst fortsætter med spar Kn, som Vest stikker med ruder K – ligeledes for ikke senere at komme i vejen. Vest spiller hjerter, og Øst tager to hjerterstik. Så spiller Øst ruder D og kan senere stikke Syds ruder 3 med ruder 2, og Syd bliver bet. Gør Øst den fejl at spille en mindre trumf end damen, er Syd ikke sen til at lade Vest beholde stikket for knægten, og så vinder han på 4 stik.

NOLO

I ren nolo (og nolo ouvert) er der sjældent andet at gøre end at krybe ethvert kort, der spilles ud, med mindre man kommer i en situation, hvor det er håbløst at undgå stik, og hvor det derfor betaler sig at begrænse tabet ved at tage stikket på et tidspunkt, hvor man endnu kan spille sig fri og således slippe med det ene stik. I nolo ouvert er dette for øvrigt ligegyldigt.

I købe-nolo kan man risikere at købe et eller flere kort, som man aldrig kan undgå at få stik for, og her kan det da ofte betale sig at bide i det sure æble og tage stikket straks for ikke at få flere.

Spiller man nolo i forhånd og f. eks. har hjerter 6-7 og ruder 6, er det klogt at spille ruder 6 ud, inden den ene modspiller ellers kan få lejlighed til at kaste sine store ruder, hvorefter den anden modspiller dukker op med ruder 7.

Med en singleton rød sekser eller sort toer er det altså en fordel at sidde i forhånd og spille dette kort ud, medens begge modspillere endnu – forhåbentlig – skal bekende og i hvert fald ikke begge kan krybe.

På den anden side er det bedst at sidde i baghånd eller mellemhånd med sådanne kombinationer som 3-5-7 i rødt eller 5-3-1 i sort. En sådan kombination er uindtagelig, når man ikke selv skal spille ud fra den, men kan let give stik, når man selv skal røre farven først.

Det er god taktik at blive renonce i en farve, så at man kan kaste store kort i andre farver, hvis fjenden rører renoncefarven. Men modspillerne er jo også klar over dette og er ikke tilbøjelige til at hjælpe nolospilleren ved at spille hans renoncefarve. Netop derfor kan nolospilleren undertiden have held med at spille et lille kort ud fra en doubleton, hvor det andet kort er stort, f. eks.

♠ D 7 5	V	♠ 6 4 3
♥ 7	Ø	♥ K D 5
♦ 2 5	S	♦ K 4
♣ D 6 5		♣ 7
		♠ K 1
		♥ 6
		♦ 3 6 7
		♣ 4 3 1

Syd melder købe-nolo i forhånd og køber spar K. Han spiller frækt spar E ud. Øst stikker med spar 6, og Vest stikker over med spar D og skifter til hjerter 7. Øst stikker med damen og fortsætter måske med hjerter 5, så Syd får kastet spar K og kan lægge op.

Denne taktik er god nok, men absolut ikke på den måde, den beskrives i en ca. 40 år gammel l'hombre bog. I en analog situation anbefaler forfatteren *ordret* følgende fremgangsmåde:

«. . . skønt spilleren ikke har andet at gøre end at stikke med hjerter 6, lader han, som om han betænker sig, og først efter moden overvejelse bruger han sekseren. I de 9 af 10 tilfælde vil modstanderne da bringe hjerter igen, hvortil spilleren kaster spar K og derved bliver uindtagelig.«!

Det må være en mærkelig moral, der herskede dengang – dog må det siges, at bogen helt igennem virker betydeligt ældre end de 40 år og muligvis er et optryk, så at vor kritik må rettes mod forrige århundredes spillere.

I hvert fald er det højst uetisk – for ikke at bruge et endnu stærkere ord – at lade, som om man betænker sig, eller i det hele taget at tøve, når man har en singleton.

Hvis man virkelig brugte den slags midler i gamle dage, og det må man vel tro, når det oven i købet anbefales på tryk, er det ikke så mærkeligt, at »kortenspillere« var så ilde ansete blandt folk, der ikke spillede kort.

MODSPILLET I NOLO

Sansen for modspillet kommer endnu tydeligere frem i nolo end i trumfspil. Her gælder det nok om at give nolospilleren stik, men det sker ikke bare ved at spille sine mindste kort ud. Tværtimod må man, hvis man har det mindste kort i en farve, en

rød syver eller et sort es, passe godt på ikke at misbruge det til udspil på et tidspunkt, hvor makker ikke er »renset« i farven. Er man lang i en farve, hvor nolospilleren også er lang, selv om han kan krybe alt, betaler det sig at tage stikkene i denne farve for at give makker lejlighed til at kaste sig renonce i den farve, hvor man har det dræbende kort. Er det udspilleren, der har et par blokerende kort i en farve og en singleton i en anden, men ingen bundkort, er det bedst at spille singletonen ud. Makker stikker den, hvis han kan – ellers må han bringes ind i en anden farve, og når han fortsætter farven, begynder den første udspiller at af blokere doubletonen.

Det gælder ikke om generelt at af blokere store kort, i hvert fald ikke, hvis man har et dræbende kort. Så må man sørge for at bevare en indkomst for at kunne give nolospilleren stikket i den pågældende farve, når det rette tidspunkt er inde.

Læserne vil forstå det hele bedre ved at studere nogle konkrete eksempler. Da disse viser alle 3 hænder åbne, spiller man selvfølgelig på at give nolospilleren mere end 1 stik, hvis det er muligt, ved først at rense hinanden i de farver, hvor nolospilleren kan spille sig fri på ny, inden han spilles ind. Men med lukkede kort er det klogere taktik at spille på i hvert fald at give nolospilleren 1 stik og ikke ved at rense flere farver risikere også at give nolospilleren chancen for at blive af med det stiktagende kort. Har nolospilleren først fået det ene stik, så at beten er sikret, kan man altid prøve på, om det er muligt at give ham flere, og det er f. eks. ikke udelukket, at nolospilleren, når han skal spille sig fri, må ødelægge en ellers uindtagelig farve som 5-3-1 i sort eller 3-5-7 i rødt.

Eksempler:

♠ 7 6 5 4 2	V Ø S	♠ 1
♥ 5		♥ 4 7
♦ D 6		♦ 1
♣ K		♣ Kn 6 5 4 3
♠ 3		
♥ 6		
♦ Kn 2 3 5 7		
♣ 2 1		

Syd spiller nolo i forhånd og spiller spar 3 ud.

Det er uheldigt for Syd, at begge modspillere kan krybe. Gør de det, spiller Syd sig fri med hjerter 6 og får ikke flere stik.

Hvis Vest imidlertid ikke er tilfreds med den ene bet, men stikker spar 3 i et forsøg på at give Syd flere stik – en letsindighed, der ikke er tilrådelig i praksis – ved at trække klør K og spille ruder 6, slipper Syd alligevel med 1 stik ved frivilligt at stikke med ruder Kn og spille hjerter 6.

Åbner Syd i klør eller ruder, får han ikke færre end 5 stik, idet Vest tager klør K og ruder D og spiller hjerter 5. Øst kommer ind på hjerter 4, trækker 1 klør for at skille Vest af med ruder 6 og rense Syd i klør og spiller Syd ind med spar E, hvorefter Syds 4 ruder står.

♠ 4 1	V Ø S	♠ D Kn 7 3
♥ Kn 1 2		♥ K D
♦ 5 6		♦ 1 2 3
♣ Kn 7		♣ -
♠ 2		
♥ 5 6 7		
♦ 4 7		
♣ 3 2 1		

Syd melder nolo ouvert i forhånd og spiller spar 2 ud.

Noloreglen fra whist, at man, når man er tvunget til at stikke, skal gøre det med sit højeste kort, gælder ikke i l'hombre. Tværtimod gælder det om at kunne opretholde forbindelsen mellem modspillerne. Her hvor nolospillers kort ligger åbne på bordet, kan Øst straks se, at den eneste mulighed for at give Syd stik er, at Vest har både ruder 5 og 6, og han stikker derfor lavest muligt, d. v. s. med spar 3, som Vest stikker over med spar 4.

Til trods for, at Vest virkelig har ruder 5 og 6, har Syd stadig flere chancer. For det første, at Vest spiller hjerter – så kommer Øst ind og kan aldrig komme ud igen. For det andet, at Vest spiller klør, og Øst straks begynder at kaste ruder. Vest har kun 2 klør, og Øst blokerer stadig ruderfarven. Vest kender jo ikke Østs kort og omvendt.

Men når Vest tager sine 2 klør, og Øst kaster sine 2 store hjerter, og Vest derefter tager sine 3 hjerter, kan Vest kaste alle 3 ruder. Derefter kan Syd ikke undgå et ruderstik.

♠ -	<table border="1"> <tr><td>V</td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table>	V	Ø				S	♠ K D Kn 7
V		Ø						
		S						
♥ K D Kn	♥ -							
♦ 2 3 4 7	♦ K D Kn							
♣ 7 5	♣ Kn 3							

♠ 2
♥ 6 7
♦ 5 6
♣ 6 4 2 1

Syd giver. Da både Øst og Vest passer, og Syd således ved, at spadille sover, melder han ren nolo, som synes at være en ualmindelig fin chance. Ikke desto mindre får han ved smukt modspil hele 4 stik.

Øst tager ruder K og spar K, hvorpå Vest kaster klør 5. Så spiller Øst klør 3 til Vests klør 7, og Vest trækker 2 gange hjerter for at skille Øst af med de 2 sidste ruder. Vest spiller nu ruder 7, som Syd må stikke, medens Øst kaster klør Kn, hvorefter Syd har rest på sine 3 klør.

Hvis Vest på Østs spar K kaster klør 7 i stedet for klør 5, kan Syd, hvis han på dette tidspunkt har fået skruper, nøjes med 1 stik ved frivilligt at tage det på klør 6, medens han endnu kan spille sig fri i ruder eller klør.

♠ K D	<table border="1"> <tr><td>V</td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table>	V	Ø				S	♠ Kn 7 6 1
V		Ø						
		S						
♥ D	♥ K							
♦ Kn	♦ D 1 2 7							
♣ 5 4 3 2 1	♣ -							

♠ 5 4 3 2
♥ 5
♦ 3 4 5 6
♣ -

Syd har meldt ren nolo i mellemhånd, en meget risikabel affære uden bundkort i 3 farver.

Vest spiller klør E ud, tilsyneladende yderst uheldigt, da Syd er renonce, men det viser sig slet ikke at være så dårligt endda, for Syd har mindre fordel af afkastmuligheden end Øst, der kaster modsat af Syd. Lægger Syd f. eks. spar 5, kaster Øst ruder E. For ikke senere at komme i vejen trækker Vest spar K og D, inden han spiller sig fri med ruder Kn (hjerter D gør

ingen forskel). Øst stikker med ruder D og trækker hjerter K og ruder 2. Herefter er det ligegyldigt, om Øst spiller spar E eller ruder 7. I begge tilfælde må Syd tage de sidste 3 stik.

Solo kulør ubeset.

Til slut en lille anekdote, som samtidig er et ekstremt eksempel på, hvor lidt der i allerheldigste tilfælde kan vindes på.

♠ K D Kn 7 6	<table border="1"> <tr><td>V</td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table>	V	Ø				S	♠ Sp Ma Ba
V		Ø						
		S						
♥ 1	♥ Kn							
♦ -	♦ Kn 1							
♣ Kn 7 6	♣ K 3 2							

♠ 5 4 3
♥ 2 3
♦ 2 3
♣ 6 5

Syd er i forhånd, og da han længe har siddet i det utroligste held, melder han i kådhed solo kulør ubeset. Da han tog kortene op, troede han, at heldet var ved at svigte ham, men holdt i hvert fald masken.

Havde enten Øst eller Vest nu beholdt sine 9 kort, som de var, kunne Syd ikke have fået et eneste stik. Men Øst og Vest købte henholdsvis 5 og 4 kort, hvorefter fordelingen blev:

♠ K D Kn 7 6	<table border="1"> <tr><td>V</td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table>	V	Ø				S	♠ Sp Ma Ba
V		Ø						
		S						
♥ 5 6	♥ 4 7							
♦ 5 7	♦ 4 6							
♣ -	♣ K D							

♠ 5 4 3
♥ 2 3
♦ 2 3
♣ 6 5

De 4 kort, der ikke blev købt op, var de 2 røde konger og de 2 røde damer.

Syd startede med at tage 2 hjerterstik. Så forsøgte han sig i ruder og tog også 2 stik i denne farve. Derefter kunne Vest kun få 2 trumfstik, medens Øst måtte tage 3, og Syd vandt på 4 stik.

Samtidig med, at spillet beviser påstanden om, at en lille solo ofte vindes grundet på for stort opkøb af modspillerne, demon-

strerer det endnu en gang fordelene ved at være i forhånd. Hverken i baghånd eller mellemhånd kan Syd få noget stik. Har Øst udspillet, spiller han klør K, som Vest trumfer for at spille 4 gange trumf. Øst skal jo ikke bekende med de 3 matadorer, men kan kaste alle sine røde kort og tage de 4 sidste stik. Er det Vest, der har forhånd, spiller han sine 5 trumfer fra toppen, og det går på samme måde.

PROBLEMER

Når De ser et l'hombre-problem i en avis eller et tidsskrift, er det meningen, at det skal løses med alle tre hænder åbne. Det opgives, hvad der spilles, og hvem der har forhånd, og der forudsættes bedst muligt spil fra alle parter. Forsøg selv at løse følgende ret lette opgaver.

Problem nr. 1.

♠ K 3 2 ♥ Po 3 4 5 ♦ - ♣ Kn 7	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> V Ø S </div>	♠ - ♥ D Kn 2 6 ♦ Kn 1 ♣ K D 4
♠ D Kn ♥ Sp Ma Ba K ♦ K ♣ 6 5		

Syd spiller i hjerter i forhånd – og vinder.

Problem nr. 2.

♠ 6 ♥ K D Kn 1 2 6 ♦ K ♣ K	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> V Ø S </div>	♠ K Kn ♥ 5 ♦ Po D 2 4 5 ♣ 3
♠ D 7 ♥ - ♦ Sp Ma Ba Kn 3 6 ♣ 2		

Syd spiller solo i ruder i mellemhånd – og bliver kruk.

Problem nr. 3.

♠ - ♥ 4 5 ♦ D Kn 3 ♣ K D 7 5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> V Ø S </div>	♠ D Kn ♥ - ♦ 2 4 7 ♣ 6 4 2 1
♠ 5 4 3 1 ♥ 7 ♦ 1 5 6 ♣ 3		

Syd har købt til nolo i forhånd, spiller klør 3 ud – og får 4 stik.

Problem nr. 4.

♠ - ♥ 1 2 3 4 5 6 ♦ D ♣ K D	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> V Ø S </div>	♠ - ♥ Kn ♦ K 1 2 7 ♣ Kn 7 6 1
♠ - ♥ 7 ♦ 3 4 5 6 ♣ 5 4 3 2		

Syd har købt til nolo i baghånd – og får 3 stik.

Løsning nr. 1.

Syd spiller 4 gange trumf fra toppen. Vest får det fjerde stik for ponto. Spiller Vest nu spar K og spar igen, medens Øst kaster klør K og klør D, får Vest de 2 sidste stik i klør, men i mellemtiden har Syd fået 5 stik. Spiller Vest derimod klør, kan Øst tage 3 klørstik, men må derefter spille ruder til Syds konge. Vest får spar K til sidst, og Syd vinder på 4 stik.

Løsning nr. 2.

Vest spiller spar, og Øst tager 2 sparstik. På den anden spar kaster Vest klør K, så at Øst kan tage sit tredje stik for klør 3, inden han spiller ponto. Stikker Syd og spiller trumf fra toppen, får Øst efterhånden trumfgaffel og 2 trumfstik. Spiller Syd en

mindre trumf, får Øst et billigt stik og spiller sig fri med hjerter 5, hvorefter han senere får stik for ruder D, og stikker Syd slet ikke, spiller Øst sig straks fri med hjerter 5.

Løsning nr. 3.

Øst tager stikket med klør 6 og trækker en spar, hvortil Vest lægger ruder Kn. Så spiller Øst ruder 4, som Vest stikker med damen for at tage hjerter 5, hvorpå Øst skiller sig af med sin sidste spar. Nu spiller Vest ruder 3, som Øst stikker med ruder 2 for at fortsætte med ruder 7. Syd må stikke og tage de 3 sidste stik i spar.

Løsning nr. 4.

Øst trækker hjerter Kn og skifter til klør Kn. Vest stikker og tager en klør til og en omgang hjerter. Syd må kaste enten en ruder eller en klør, og Øst kaster den modsatte farve. Lad os sige, at Syd kaster en klør, og Øst lægger ruder E. Vest spiller ruder D, som Øst stikker med kongen. Øst tager også ruder 2 og spiller derefter Syd ind enten med klør E eller ruder 7, og de 2 sidste stik er også Syds.

SLUTNING

Er De i forvejen »gammel« l'hombrespiller, har De næppe direkte lært noget af foranstående, men forhåbentlig har gennemlæsningen i det mindste givet Dem en lille opfriskning af Deres kundskaber, måske et par impulser og sikkert et par forslag til ændring af indgroede vaner i Deres sædvanlige spilleparti og eventuelt i det regnskab, De plejer at benytte.

Måske savner De noget, men det har ikke været hensigten at gå ind for flere narrestreger og heller ikke at anbefale eller uddybe dem, der er taget med, hvilket kun er sket for en ordens skyld og snarest til skræk og advarsel.

Har De derimod ikke spillet l'hombre tidligere, vil bogen give Dem et godt indblik i spillets forskellige faser, og er De kun nået til de første stadier, vil De efter gennemlæsningen forhåbentlig være kommet et godt skridt videre.



På omslagets inderside
skema over kortenes rækkefølge.

Kortenes rækkefølge

1 Spadille

3 Basta

- når en sort farve er trumf

2 Manille

4 Ponto

i trumf-
farven



i den
anden sorte
farve



i begge
de røde
farver



- når en rød farve er trumf

i trumf-
farven



i den
anden røde
farve



i begge
de sorte
farver



- i nolo

i begge
de sorte
farver



i begge
de røde
farver

