

# PIOS SPILLEBØGER



## L'HOMBRE

Spilleregler og Anvisninger

saavel for Begyndere som for

Widerekomne

af

C. G. Schiellerup

Fjerde Udgave

Med en farvetrykt Tavle

Pris 50 Øre

*Placering Jul! 1914*

# L'HOMBRE

**Spilleregler og Anvisninger**

saavel for Begyndere som for Viderekomne.

Af

**C. G. SCHIELLERUP.**

Fjerde paany gennemsete og forøgede Udgave.

Med en farvetrykt Tavle.



**KØBENHAVN**

**FORLAGT AF V. PIOS BOGHANDEL**

(POVL BRANNER)

1912

## Indholdsfortegnelse.

---

	Side
Forord .....	3
Indledning .....	5
Grundregler .....	6
Kortenes Rækkefølge .....	8
Købe Spil .....	12
Fødte Spil .....	18
Andre Spil .....	23
Honnør .....	29
Spillet .....	30
Modspillet .....	39
Fejl under Spillet .....	47
Regnskabet .....	52
Variationer .....	61
Holstensk L'hombre .....	63

---

## Forord.

L'hombre anses i Almindelighed, skønt med Urette, for at være et Spil, der er vanskeligere at lære end Whist. Med lidt Eftertanke vil man snart indse, at Whist, der spilles med betydeligt flere Kort end L'hombre, og i hvilket Spil selv de laveste Kort har deres Betydning, nødvendigvis maa medføre et større Antal Kombinationer, ligesom det ogsaa trækker større, og for hvert Spil nye, Veksler paa Hukommelsen. Det sidste undgaas nu vel heller ikke i L'hombre, men i dette Spil, hvor der — foruden at det spilles med 12 Kort færre end i Whist — efter hver Melding og Købmandskab gaar en Del Kort ud af Spillet, og hvor Udfaldet af en Mængde Eksperimenter nødvendigvis maa bero paa Tilfældet, kan Kravene paa Hukommelsen aldrig blive saa store som i Whist, hvor der som sagt er langt flere Kort paa Hænderne, og hvor de Forudsætninger, man gaar ud fra, er ganske anderledes faste end i L'hombre. Ogsaa den Omstændighed, at man i Whist bestandig har Hensyn at tage til sin Makker, idet man med denne har sluttet en saavel defensiv som offensiv Alliance mod de to Medspillere, gør dette Spil vanskeligere at lære end L'hombre, hvor den Spillende ikke har saadanne Hensyn at tage, men selv dirigerer sine Kort, og hvor kun Modspillerne indgaar et offensivt Makkerskab.

Paa den anden Side er den nødvendige Katekismus, hvori man helst maa være fuldstændig hjemme, forinden man kan tænke paa at tilegne sig selve Spillereglerne, noget forskellig i de to Spil og synes at frembyde større Vanskeligheder i L'hombre end i Whist, hvor Kortene bestandig gælder ifølge deres Paalydende, og hvor deres Rækkefølge ufor-

andret er den samme. Noget Saadant er som sagt ikke Tilfældet i L'hombre, men denne Vanskelighed kan ikke for den, der virkelig har Lyst til at sætte sig ind i Spillet, betragtes som noget uoverkommeligt.

At give detaillerede Spilleregler for L'hombre, der i det væsentlige er et Stemnings- og Rutinespil, er derimod ulige vanskeligere end for Whist, hvor man er tvungen til at spille med de Kort, man har paa Haanden, og hvor alene Hensynet til Makkeren nødvendigvis afføder en betydelig Del Regler for Markering og Afkastning, Regler, som ikke tør lades ude af Betragtning.

I den Tid, der er forløbet, siden første Oplag af nærværende L'hombre-Vejledning udkom, er der af og til indløbet Forespørgsler til mig om, hvorledes man vilde have at forholde sig ligeoverfor forskellige intrikate Spørgsmaal, som Vedkommende ikke havde kunnet finde anførte og besvarede her i Bogen, og som fornemmelig drejede sig om de Fejl, i hvilke man som Deltager i et Parti L'hombre kan komme til at gøre sig skyldig, samt om de Bøder, man da derfor billigvis maa finde sig i at udrede. Ihvorvel jeg nu føler mig overbevist om, at man allerede af de i første Oplag foreskrevne Strafferegler ved at tage Analogien til Hjælp maa kunne slutte sig til, hvorledes man i de fleste af de ved et L'hombre-Parti forefaldende Tvivlstilfælde vil have at forholde sig, har jeg dog i de senere Oplag ladet det være mig magtpaaliggende at underkaste — særligt dette Afsnit — en betydelig fyldigere og mere udtømmende Behandling, og føler jeg mig overbevist om, at Bogen i sin nuværende Skikkelse vil være en sikker og paalidelig Ledetraad for Enhver, der har Lyst til at trænge ind i L'hombre-spillet's *Mysterier*.

### Indledende Bemærkninger.

Medens Whist er et 4 Mands Spil, der til Nød kan spilles af Tre, saa er L'hombre et 3-Mands Spil, hvori Fire kan tage Del, og som i Almindelighed ogsaa dyrkes af Fire, idet Spillerne derved undgaar Overanstrengelse, medens tilige Omsætningen, specielt hvad Tabet angaar, som Regel vil fordeles paa flere Hænder. I hvert enkelt Spil deltager kun Tre, af hvilke Forhaanden sidder paa højre Side af Kortgiveren og Mellemhaanden paa venstre. Den, der giver Kort, har altsaa Baghaanden, og Pladsen ligeoverfor denne indtages af den fjerde Mand, der sidder over indtil det næste Spil, hvori han faar Forhaand for atter i det derpaa følgende Spil, hvori han giver Kort, at afgive denne til sin Sidemand paa højre Haand. Pladserne bestemmes ligesom i Whist derved, at 4 Kort, et af hver Farve, blandes og lægges fordækt midt paa Bordet. Andre 4 Kort, ligeledes et af hver Farve, lægges aabenlyst, et paa hver af de respektive Pladser, derpaa trækker de Spillende hver et af de fordækte Kort, og dettes Farve angiver da den Plads, som de skal indtage og beholde under hele Spillet. Den, der trækker en Spader (Pic, udt. Piiq), begynder Kortgivningen med det ene Spil Kort, efter at dette først er blevet omhyggeligt blandet (meleret), og efter

at Melemhaanden har taget af (kuperet), medens Kortgiverens Genbo, der sidder over, besørger Blandingen (Meleringen) af det andet Spil Kort og derpaa lægger dette paa Bordet ved sin venstre Haand til Disposition for Kortgiveren i det følgende Spil. Kortgivningen foregaar tilhøjre, Kortenes Antal i L'hombre er 40, idet Otterne, Nierne og Tierne i samtlige Farver er udtagne. Ved Kortgivningen gives der 3 Kort ad Gangen til hver af de tre Spillende; naar disse altsaa hver har faaet 9 Kort, lægges Resten (Talonen, udt. Talongen) fordækt midt paa Bordet. Kortgiveren maa ikke, hvad der let kan ske ved Kuperingen, se det underste Kort af Talonen. Denne, der skal indeholde 13 Kort, kan for en Sikkerheds Skyld eftertælles af Kortgiveren, men i ethvert Tilfælde maa Forhaanden ikke gøre nogen Melding, forinden hin har lagt Talonen fra sig.

### Grundregler.

L'hombre er et Spil med Trumf, og denne er i hvert Spil den Farve, hvori der spilles. Spader er den bedste Farve, de andre Farver kaldes »simple«. At spille i Spader kaldes at »spille i Kulør«; et saadant Spil slaar samme Slags Spil i en af de simplere Farver, ligegyldigt paa hvilken Haand det sidder. Af to ens Slags Spil, enten begge i Kulør eller begge i simpel Farve, gælder Forhaandens ligeoverfor de to andre Hænders og Mellemhaandens ligeoverfor Baghaandens. Naar Kortgivningen er sluttet og Talonen ligger paa Bordet, foregaar Meldingen først fra Forhaanden, dernæst fra Mellemhaanden og endelig fra Baghaanden. Melder Forhaanden et Spil, men bliver overbudt af Mellem-

haanden, skal Baghaanden først afgive sin Melding, førend noget videre kan foretages. Hvis Baghaanden passer, ligesom ogsaa hvis den byder begge de andre Hænder over, staar det igen Forhaanden eller, hvis denne passer, da Mellemhaanden frit for at gøre en ny Melding af et højere eller ligesaa højt rangerende Spil, der er meldt fra en af de andre Hænder, og han beholder da Spillet, hvis der ikke derefter sker noget nyt Overbud. Saasnaart han véd, at Spillet er hans, og han ikke allerede ved Overbudet har angivet sit Spil som et Kulør-Spil, saa »døber« han det o: nævner den Farve, hvori det skal spilles. Denne Farve bliver altsaa i det paagældende Spil Trumf, og om denne er der kun det at bemærke, at selv det laveste Trumfkort stikker ethvert nok saa højt Kort i de andre Farver. Saavel for Spilleren som for Modspillerne er det en frivillig Sag, om de vil stikke det udspillede Kort, eller lade det gaa, men der skal bekendes Kulør, saalænge der er Kort paa Hænderne i den udspillede Farve. Fra denne sidste Regel er der dog under visse givne Forudsætninger en Undtagelse for 3 bestemte Korts Vedkommende, hvorom mere senere.

Absolut vundet er et Spil altid, naar Spilleren faar flere Stik end de to Modspillere tilsammen — altsaa naar han af de 9 Stik faar de 5; men han kan nøjes med 4 Stik, forudsat at han kan faa de andre 5 Stik fordelte paa Modspillerens Hænder i et Antal af henholdsvis 2 og 3. Faar derimod Spilleren kun 4 Stik og en af Modspillerne ligeledes 4 Stik, da er Spillet tabt og Spilleren siges i saa Tilfælde at blive remis, udt. remi (Eftertryk paa sidste Stavelse) o: han faar en Bête (udt. Beet). Faar Spilleren færre



Stik end den ene af Modspillerne, bliver han *codille* (udt. *kodilje*) o: han faar to *Beter*.

Remis bliver Spilleren ligeledes, naar han kun faar 3 Stik, og hver af Modspillerne det samme Antal (remis en *trois* udt. *remi ang troa*), og fremdeles naar han kun faar 1 Stik og hver af Modspillerne 4 (remis en *quatre* udt. *remi ang kater*). I begge disse Tilfælde slipper den tabende Spiller med 1 *Bète*, men remis en *quatre* bør aldrig kunne forekomme mellem øvede Spillere, da den Spillendes Hensigt med at fordele Stikkene paa denne Maade altid vil kunne opdages af Modspillerne saa betids, at det vil staa i disses Magt at forhindre det.

Angaaende Spillerens Ret til i Tilfælde af daarligt Købmandsskab at kaste sine Kort og give sig paa 1 *Bète*, vil nærmere Forklaring følge under Rubriken »Købe-Spil«.

Med Hensyn til Spillerens Gevinst for vundet Spil — og Tab i modsat Tilfælde — se nærmere under Rubriken »Regnskabet«.

Den franske Benævnelse for de 4 Farver, hvilken ofte bruges, er for Spader, som allerede omtalt: *Pic*, udt. *P i i q*, for Kløver: *Trefle*, udt. *T r e f*, for Hjerter: *Coeur*, udt. *K ø h r* og for Ruder: *Carreau*, udt. *K a r a a h*.

### Kortenes Rækkefølge.

I Whist gælder Kortene efter deres Paalydende, og deres Følgeorden er som bekendt uforandret den samme: Es, Konge, Dame, Knægt, Ti, Ni o. s. v. Saaledes forholder det sig ikke i *L'hombre*, og det er vel netop denne Omstændighed i Forbindelse med nogle tilsyneladende umotiverede

Spring, som enkelte af Kortene under visse Omstændigheder gør, der som en Vanskelighed, der ikke er let at komme over, virker afskrækkende paa Begyndere. Da det imidlertid kun er en slet og ret Hukommelsessag, det drejer sig om, vil vistnok enhver, der virkelig ønsker at lære Spillet, med en Smule god Villie kunne klare dette Skær.

Til en Begyndelse skal jeg kun anføre, at Kortenes Rækkefølge i de forskellige Farver varierer paa forskellig Maade, eftersom de paagældende Farver er Trumf eller ikke: Sort har sin Rækkefølge og rødt sin. De eneste to Kort, der i samtlige Spil — paa een Undtagelse nær, nemlig i Nolo — altid spiller den samme konstante Rolle som høje Trumfer, er Spader Es og Kløver Es. Det første af disse, der kaldes Spadille (udt. Spadilje), er altid, — uanset i hvilken af de 4 Farver der saa end spilles, — den højeste Trumf, og Kløver Es, der kaldes Basta, altid den tredie højeste. Naar en af de sorte Farver er Trumf, er Toen i denne under Navn af Manille (udt. Manilje) den næsthøjeste Trumf, og er det en rød Farve der er Trumf, er Syven i denne (ligeledes: Manille) den næsthøjeste. I de sorte Farver rangerer efter Basta: Konge, Dame, Knægt, 7, 6 o. s. v. nedefter, saa at Treen bliver den laveste Trumf; i de røde Farver kommer Eset, der da kaldes »Ponto«, efter Basta, dernæst Konge, Dame, Knægt, 2, 3, 4, o. s. v., saa at altsaa Seksen bliver laveste Trumf i Hjerter eller Ruder. Denne Rækkefølge gælder dog, som anført, kun for een Farve ad Gangen, nemlig for den, som i det Spil, der spilles, er Trumf. I de 3 andre Farver er Rækkefølgen da paa samme Tid ændret saaledes: Er en sort Farve Trumf, gælder Kortene i den anden sorte Farve som følger: Kongen er højeste

Kort, dernæst Damen, Knægten, 7, 6 o. s. v. altsaa Toen laveste Kort, og i begge de røde Farver er Rækkefølgen: Konge, Dame, Knægt, Es, 2, 3, 4, 5, 6 og 7 det laveste ort. Samme Rækkefølge vil, naar en rød Farve er Trumf, i Analogi hermed være at iagttage for den anden røde Farve og de to sorte Farver. Endnu en Omrangering af Kortene finder Sted; det er, naar der spilles Nolo (se Rubriken Fødte Spil), et Spil, der kun vindes, naar Spilleren ingen Stik faar. Kortenes Rækkefølge er her den samme som i de Farver, der ellers under almindelige Forhold ikke er Trumf, dog med den Forskel, at de to sorte Esser opgiver deres eksklusive Stillinger og den dermed følgende Titulatur for under deres oprindelige Benævnelse: Spader- og Kløver Es at indtage en mere beskedne Position som de laveste Kort i deres respektive Farver. I Nolo er der ingen Brug for Trumfer. Naar det er dette Spil, der dyrkes, er der altsaa lige mange Kort i hver Farve (10), medens ellers de røde Farver hver tæller et Kort mere end de sorte. De eneste to Kort, der under al denne Omrangering beholder deres Pladser, er de røde Esser, der altid vil findes som Nr. 4 fra oven i Rækken, hvad enten det er en rød eller en sort Farve, der er Trumf, og som heller ikke forlader deres Nummerplads, naar der spilles Nolo.

For at lette Læseren Oversigten over disse fra hinanden afvigende Regler og hjælpe ham til at fæstne dem i sin Hukommelse, henvises til vedhæftede farvetrykte Plan bag i Bogen.

De tre højeste Kort i Trumf, altsaa Spadille, Manille og Basta kaldes med et fælles Navn: *M a t a d o r e r*, dog kun naar de alle tre findes samlede paa en af Hænderne,

f. Eks.: 3 Matadorer femte eller sjette, o: Spadille, Manille, Basta og 2 eller 3 mindre Trumfer. Dette stammer rimeligvis fra tidligere Tid, da man i Tilfælde af vundet Spil med 3 Matadorer brugte paa Regnskabsbrættet at regne Spilleren nogle Points tilgode foruden den Bête, han tog hjem. Ved den nu almindelige, simplificerede Regnskabsføring gives som Regel ikke Honnør (Ekstra Kendelse) for et ringere Antal Matadorer end 5 og derover.

Naar en af de sorte Farver er Trumf, og Spilleren i denne foruden de 3 Matadorer har f. Eks. Kongen, Damen, o. s. v., følgende umiddelbart efter hinanden, benævnes ogsaa disse: Matadorer; er en af de røde Farver Trumf, skal Ponto (o: det røde Es), Kongen, Damen o. s. v. følge umiddelbart efter de tre Matadorer for selv at regnes med til denne Rangklasse. Det er dog kun i den Farve, der er Trumf, at den sorte To eller den røde Syv nyder den Værdighed som Manile at være næsthøjeste Kort; i de Farver, der ikke er Trumf, indtager de som allerede anført, uden nogen Titulatur deres mere beskedne Plads som de laveste Kort i de Farver, hvortil de hører. Det er ligeledes kun, naar en af de røde Farver er Trumf, at Esset i denne Farve fører Navnet P o n t o; Esset i den anden røde Farve opnaar ikke paa samme Tid denne Udmærkelse. Er en af de sorte Farver Trumf, beholder begge de røde Esser deres borgerlige Navn: henholdsvis Hjerter- og Ruder Es.

De tre Matadorer har desuden et Prærogativ, som ikke tilkendes noget andet Kort i L'hombre nemlig, at man med intet af dem behøver at stikke en lavere Trumf, men kan undlade at bekende Kulør, naar man har en saadan Matador som Singleton paa Haanden. (Naar en Farve paa en

af Hænderne kun er repræsenteret ved et enkelt Kort, kaldes et saadant: en Singleton). Er dette sidste Tilfældet, og en højere Matador derimod end den, man har paa Haanden, spilles ud, da skal der bekendes med den lavere.

Naar den Spilende ikke har Spadille, men tre eller fire o. s. v. næsthøjeste Trumfer, følgende efter hinanden uden Afbrydelse, kaldes disse Faux-Matadorer (udt. Foh-Matadorer). Eks.: Manille, Basta, Ponto, Konge og to mindre Kort i samme Farve kaldes altsaa 4 Faux-Matadorer sjette.

Af det ovenfor anførte fremgaar, at de sorte Farver, naar der spilles i dem, kun indeholder 11 Trumfer, medens de røde Farver under samme Vilkaar tæller 12. Det er derfor indlysende, at man af 2 lige store Spil, et i sort og et i rød Farve, bør vælge Spillet i den sorte Farve, da man i den har en Trumf færre imod sig end man vilde faa, hvis man valgte den røde Farve.

### Købe-Spil.

Saadanne er: Spørgespil, Tourné (udt. Turné) og Tourné-Respekt (el. Grand Tourné).

Spørgespil udgør den laveste Rangklasse af Spil, ligesom det ogsaa er dem, der hyppigst forekommer. Et Spørgespil meldes med »Spurgt«, »Tilladt« eller blot med »Spil« og betyder, at den Meldende mener, at han ved at kaste nogle af sine Kort og i Stedet for fra oven af Talonen fordækt at tage et lignende Antal op paa Haanden (o: at købe) vil kunne dane sig et Spil, der har Chance for at kunne vindes. Ved Købet maa han baade melde det Antal Kort, han vil

købe, og ligeledes Farven, hvori han vil spille, saafremt han ikke ved at gøre Overbud allerede har angivet denne. Efter ham køber saa hver af Modspillerne i den Orden, hvori de sidder, af de resterende Kort i Talonen saamange eller saa faa, som de mener at have Brug for. Spilleren skal mindst købe 2 Kort, men Modspillerne kan købe saa mange eller saa faa, som de vil, af de tiloversblevne Kort eller ogsaa lade helt være at købe. Hvis ikke alle Kortene i Talonen købes, bliver Resten af dem liggende og gaar uden at blive set af de Spillende ud af Spillet.

Er der samtidigt flere Spil paa Hænderne, slaar, som ovenfor nævnt, »spurgt i Kulør«, »simpelt Spurgt« af. Af 2 Spørgespil, begge i Kulør eller begge i simpel Farve, gælder Forhaandens.

Regler for, hvorledes Kortene skal være beskafne for at kunne give Anledning til Melding af et Spørgespil, er vanskelige at give i en bestemt Form, hvor Spillernes Temperament med Hensyn til Bedømmelsen af Kortene og Tro paa Lykken spiller en saa væsentlig Rolle. Jeg skal nævne nogle Eksempler paa gode Spørgespil, saasom: 1) Spadille, Manille, Kongen smaa femte i Sort, 2) Spadille, Manille, Ponto fjerde i Rødt og en udenvelts Konge Bloc (3: Konge, Dame i en Farve, der ikke er Trumf), 3) Manille, Basta, Ponto femte, ligeledes i Rødt og en udenvelts Konge; alle disse 3 Spørgespil er Spil, af hvilke ethvert med en Trumf mer vil rykke op i en højere Rangklasse og ikke trænge til noget Købmandsskab. Hvor lave Kortene maa være, for at der kan spørges paa dem, er ikke let at angive, da den Meldende, alt eftersom han er forsigtig eller dristig, altid vil kunne modificere saadanne Regler. Som Eksempler paa

smaa Spørgespil, hvilke dog samtlige hører til de reglementerede, kan anføres: 1) Spadille, Manille smaa fjerde i Sort, 2) 3 Faux-Matadorer fjerde, ligeledes i Sort, 3) Spadille, Manille fjerde i Rødt og en udenvelts Konge, 4) Manille, Ponto, Kongen femte, ligeledes i Rødt, 5) Spadille smaa femte i Sort o. s. v. Imellem disse og de ovenfor nævnte større Spørgespil ligger selvfølgelig en stor Mængde andre mere eller mindre gode Spil, som dog alle trænger til at forbedres ved Købmandsskab. Sker dette ikke, og den Meldende efter at have købt ikke tør prøve paa at spille Spillet af Frygt for at blive Codille (2 Bèter), saa kan han, som tidligere anført, kaste sine Kort, idet han giver sig paa 1 Bète (remis). Spillet gaar da videre.

Der ligger for Mange en Fristelse i at forsøge paa at knibe et mindre Spil igennem; men altfor ofte at give efter for en saadan Fristelse kan let blive dyre Eksperimenter, da der skal to vundne Spil til for at blive dækket for hvert Tab, man paafører sig ved en Codille.

Tourné slaar ethvert Spørgespil af, hvad enten dette er i simpel Farve eller i Kulør. Forskellen mellem et Spørgespil og en Tourné bestaar deri, at den, der melder et af sidstnævnte Slags Spil, ikke selv vælger Farven, hvori han vil spille, men lader Skæbnen bestemme den, idet han, hvis han ikke bliver overbudt, vender det øverste Kort af Talonen. Dette Korts Farve bliver da den, hvori der skal spilles. Der købes paa samme Maade som ved Spørgespil.

For at have Grund til at tournére bør man foruden et af de sorte Esser helst have gode Kort i tre, om muligt i samtlige Farver. Saaledes vil man, naar man har Spadille, med Manille i et Par af Farverne og Kongen i de øvrige,

i de fleste Tilfælde uden for stor Risiko kunne vove en Tourné.

I første Omgang behøver hverken Forhaanden eller Mellemaanden at melde »Tourné«; de kan bruge samme Melding som ved Spørgespil, og først naar der ikke er sket Overbud, døber den Meldende sit Spil ved at vende det øverste Kort af Talonen. Paa samme Maade forholder Baghaanden sig, naar For- og Mellemaanden har passet, saafremt han mener at have Kort til en Tourné. Ligesom ved Spørgespil kan den, der har meldt en Tourné, i Tilfælde af mislykket Købmandskab kaste sine Kort og give sig paa 1 Bête.

Tourné Respekt eller Grand Tourné slaar begge de foregaaende Spil af og er et Honnør-Spil o: at den Spillende, naar han vinder Tournéen, foruden at tage en Bête hjem, faar en Honnør eller Paré fra hver af de Medspillende, ligesom han i Tilfælde af tabt Spil foruden at sætte en eller to Bèter maa udbetale Honnøren til dem. For at kunne melde dette Spil udkræves, at begge de sorte Esser efter Kortgivningen findes paa samme Haand. Der meldes da ligesom ved de to foregaaende Slags Spil: »Spurgt«, »Tilladt« eller kun »Spil«. Er det Forhaanden, der har meldt og der bliver passet fra begge de andre to Hænder, lægger han blot Esserne aabenlyst paa Bordet og tournéer. Faar han paa sin Melding Overbud fra en af de andre med en Solomelding, saa kan han, forudsat at han ikke vil give Slip paa sin Tourné, lægge Esserne aabenlyst paa Bordet. Er det da fra en Solo i simpel Farve, at der er sket Overbud, maa Indehaveren af denne sige Pas, hvorpaa, han, der har demonstreret med Esserne, tournéer. Paa



samme Maade forholder Mellemlhaanden sig — hvis det er den, der har de to sorte Esser, og Forhaanden har passet — ligeoverfor Baghaanden (se Fødte Spil).

Lyssiden ved Tourné-Respekt er Besiddelsen af Spadille og Basta, to sikre Støtter i enhver Trumf. Men Spillet svage Punkt er de Oplysninger, man ved at tournéere giver sine Modspillere, idet disse paa Forhaand kommer til at vide Besked med 3 af Spillerens Trumfer. Er Spilleren nu stiv i Trumf, da har saadant mindre at sige; men hvis det modsatte er Tilfældet, hvis han har haft Udspil og ikke har rørt Trumf, saa véd Modspillerne, at han er svag i denne og, at han i ethvert Tilfælde ikke har Manille, hvorfor de selvfølgelig ikke vil forsømme Lejligheden til at svække ham ved Gennemspil og muligvis surcouperere (udt. syrku-pere) hans Basta (stikke over, fange). Der er derfor mange, der, til Trods for at de har to sorte Esser paa Haanden, foretrækker simpel Tourné for Tourné-Respekt; i Tilfælde af vundet Spil maa de da ganske vist give Afkald paa Honnøren, men til Gengæld faar de en fastere Position ligeoverfor Modspillerne, der ikke før Spillet Aabning véd Besked med Spillerens Trumfstyrke, og dette kan ofte bevirke, at et Spil trods et mindre godt Købmandsskab kan føres igennem og vindes paa 4 Stik.

Det er ikke saa sjældent, at der spilles L'hombre med den Bestemmelse, at de to sorte Esser skal melde Spil og altsaa ikke maa passes bort, ja, at endogsaa den, der synder herimod, skal betale Bøde. De oprindelige L'hombreregler siger imidlertid intet herom. Grunden til en saadan Bestemmelse maa vel være, at man derved hos ængstelige Spillere vil sætte en Stopper for en altfor overdreven Forsigtig-

hed, der let kunde faa Udseende af Lureri; men jeg tror ikke, at sadant behøves. Det bærer sin Straf i sig selv, naar den, der har to sorte Esser paa Haanden, passer disse bort i den Hensigt ved Hjælp af dem at være nogenlunde sikker paa at gøre Bête, saafremt en af de to andre Medspillende skulde vove et Spil. Spadille og Basta er saa høje Trumfer, at man med dem paa Haanden ved en Tourné ikke behøver et saa overdrevent heldigt Købmandsskab for at kunne danne sig et Spil, der har god Chance for at kunne vindes, og det er en sikrere Fortjeneste og derfor klogere Politik selv at tage en Bête hjem end at gøre en Anden Bête. Selv et Overbud bør den, der sidder med begge de sorte Esser paa Haanden, ikke betænke sig paa; og vil han endelig ikke udsætte sig for den Risiko at skulle komme til at betale Honnør i Tilfælde af, at han ikke vinder sin Tourné Respekt, saa kan han jo, hvis det blot er et almindeligt Spørgespil, der kommer ham i Vejen, lade være at vise Esserne og nøjes med at gøre Overbud med en simpel Tourné. Kun en Solomelding fra en af de andre Hænder gør det nødvendigt, at han kræver »Respekt« for de to sorte, hvis han ikke vil resignere.

Bestemmelsen, at to sorte Esser ikke maa passes bort, er ogsaa af den Grund uheldig, at dens Overholdelse er saa vanskelig at kontrollere. Selvfølgelig er der mange Spil, der godt kan vindes uden at tælle nogle af de sorte Esser blandt sine Trumfer. Hvis det i et saadant Tilfælde — hvad enten nu Spillet vindes eller tabes — viser sig, at en af Modspillerne sidder med de to sorte Esser, saa vil man dog umulig deraf kunne vide, om han har haft dem begge to paa Haanden førend Købmandsskabet eller faaet

dem ved Købet; og det er ikke rimeligt, at han skulde angive sig selv. Det maa derfor tilraades, at lade enhver handle med de to Esser, som han har Lyst til og tror at kunne forsvare; benytter han dem ikke, taber han selv derved.

I Tourné-Respekt er det ligesom i Spørgespil og simpel Tourné tilladt Spilleren, forinden der spilles ud, at kaste Kortene og give sig paa remis (1 Bête).

### Fødte Spil.

Disse er: Solo og Nolo.

Solo (simpel Solo og Solo-Kulør) er ligesom Tourné-Respekt et Honnør Spil; men der købes ikke af den, der har meldt Soloen; kun Modspillerne søge Assistance hos Talonen. Simpel Solo rangerer over Tourné, men under Tourné-Respekt, der igen overbydes af Solo-Kulør. Den, der vil spille Solo, skal melde denne straks i første Omgang og kan ikke, saaledes som ved Spørgespil, Tourné og Tourné-Respekt, først melde »Spurgt« eller »Tilladt« og derpaa, naar han faar Lov at beholde sit Spil, døbe dette som Solo. Fra denne Regel undtages dog følgende Tilfælde: Hvis Forhaanden eller Mellemlhaanden har meldt »Tilladt«, og der fra en af de andre Hænder er gjort Overbud med en Solo, da har den først Meldende, hvis han mener, at han uden at købe kan tage Kampen op, Ret til selv at spille »Solo« til Trods for sin første Melding.

Eks I. Forhaanden melder: Tilladt, Mellemlhaanden Tourné, Baghaanden: Pas. Turen er saa igen til Forhaanden, der siger: Solo, hvis han tror at kunne undvære Købmandsskabet.

Eks. II. Forhaanden passer, Mellemlhaanden melder: Tilladt, Baghaanden: Solo. Tror nu Mellemlhaanden selv at turde vove en Solo, og hans Spil er i simpel Farve, saa melder han: Forhaand, og dette Bud gælder da, forsaavidt som Baghaandens Solo ikke er i Pic; i saa Tilfælde melder nemlig Baghaanden: Kulør og hans Solo bliver da den gældende. Er Mellemlhaandens Farve, hvori han har meldt: Tilladt, derimod Pic, men Baghaanden har overbudt ham med en Solomelding, saa skal den første, naar han tror selv at kunne spille Solo, blot melde: Kulør. Han beholder da Spillet.

I disse ved ovennævnte Eksempler belyste, og i alle lignende, Tilfælde kaldes den Solo, som den Spillende saaledes forceres til at vove: tvungen Solo, og man indser let, at en saadan er mere udsat for at blive Bête end den fødte Solo. Om den første véd nemlig Modspillerne, at der hefter en Mangel ved den, som det var Spillerens Mening at søge afhjulpen ved det Købmandsskab, der ved Overbudet blev ham forment; da de nu tillige véd, at denne Mangel vedblivende klæber ved Spillet som Solo, vil de i deres Modspil sikkert ikke lade denne Omstændighed ude af Syne. Paa den anden Side vindes ofte en lille, men født, Solo, hvor et Spørgespil af samme Kaliber vilde gaa i Vandet. Solospilleren vil nemlig have større Udsigt end den, der spiller et Købe-Spil til at faa Nytte af sine Haandkort (Konger, en Bloc, en Dame gardé), fordi Modspillerne, naar der spilles Solo, har hele Talonen at købe af. Naar disse da, for at ikke Trumfer skal gaa ud af Spillet, saavidt muligt søger at

købe op, bliver de nødte til at kaste »en masse« og kan da ikke, saaledes som i Spørgespil, hvor det Antal Købekort, der overlades dem, er betydelig mindre, ved deres Afkast, tage fornødent Hensyn til Renonceringen. Denne Omstændighed vil ofte vise sig at være i Solospillerens Favør.

Den, der har meldt Solo, ligegyldigt om denne er født eller tvungen, maa ikke kaste sine Kort paa remis (1 Bête), men skal spille sit Spil.

Naar en Solo bestaar af 5 eller flere Matadorer, og alt-saa er ubetinget oplagt, lægger Spilleren, forinden der købes af Modspillerne, alle sine 9 Kort aabenlyst paa Bordet, hvorpaa Spillet gaar videre.

Eksempler paa større Soloer (fødte) er: 1) Forhaand): Spadille, Manille, Konge sjette i Sort, en udenvelts Konge (♠: en Konge i en anden Farve end Trumf) og en Renonce; 2) (Melemhaand): 3 Matadorer sjette i Rødt, en udenvelts Konge og en Dame gardée (♣: Dame anden); 3) (Baghaand): 3 Faux-Matadorer sjette i Sort, en udenvelts Konge og en Dame gardée.

Som Eksempler paa tvungne Soloer kan tjene: 1) Spadille, Manille smaa femte i Sort, en udenvelts Konge, en Dame gardée og en Fus; 2) Spadille, Ponto, Konge femte i Rødt, en udenvelts Konge, en Bloc (Dame, Knægt) og en Fus; 3) Spadille, Manille, Kongen fjerde i Sort, en Konge Singleton, en Konge anden og to samlede Fuser o. s. v.

I de sidste 3 ved Eksempler belyste Tilfælde vil besindige Spillere vistnok som oftest først melde »Spurgt«, men derfor at finde sig i at blive overbudt og lade Spillet gaa fra sig,

naar man ved at spille Solo kan beholde det, turde vel nok betegnes som overdreven Forsigtighed.

Imidlertid vil en Begynder snart faa Øjnene op for, hvad de forskellige Kombinationer af Kortene er værd som Spil, specielt naar han flere Gange er bleven klapset af med Codille paa Smaaspil, ved hvilke han har trukket for store Veksler paa Lykken. Den Erfaring, han høster ved slige Eksperimenters Revselse, der ikke vil undlade at svie til hans Pung, vil hurtigere og sikrere end de udførligste For skrifter lære ham at respektere Kortene og ikke indlade sig paa Vidtløftigheder.

Der er intet til Hinder for, at der samtidigt kan være to Soloer i en og samme Farve paa to forskellige Hænder, saaledes f. Eks. i sort Farve den ene Solo: Spadille, mindst femte (o: de 4 laveste Kort i Farven) og f. Eks en 4-dobbelt Konge Bloc (o: Konge, Dame, Knægt, Ponto i en rød Farve. Den anden Solo (i samme sorte Farve som den første Solo): 5 Faux-Matadorer samt Konge, Dame i to udenvelts Farver. Til trods for at den første af disse langtfra ser saa anselig ud som Nr. 2, maa den dog ubetinget anses for den bedste. Som Forhaandsspil vil den nemlig, selv om Solo Nr. 2 som Modspil sidder paa en af de andre Hænder, og forsaavidt som den ellefte Trumf enten findes paa den 3die Haand eller er gaaet ud af Spillet, umuligt kunne tabes, naar Spadille trækkes og derpaa den firdobbelte Konge-Bloc røres. Omvendt vil Solo Nr. 2 som Forhaandsspil — og forøvrigt ogsaa paa enhver af de andre Hænder — forudsat at Solo Nr. 1 er Modspil, og den ellefte Trumf sidder paa den 3die Haand eller ogsaa er gaaet ud af Spillet, være redningsløst Codille. Det

samme vil blive Tilfældet med en hvilkensomhelst af disse to Soloer, naar den 11te Trumf sidder paa den Modspillers Haand, hvor de fem Trumfer findes og forudsat, at Haandkortene, som her forskrevet, er Forcer.

N o l o, der ligesom Solo og Tourné-Respekt er et Honnørspil, er væsentlig forskellig fra de hidtil omtalte, i L'hombre forekommende, Spil, idet Nolospilleren skal søge at undgaa Stik og kun vinder Spillet, naar samtlige Stik gaar over paa Modspillers Hænder. Kortenes Rækkefølge i dette Spil undergaar, som allerede anført Pag. 10, den Modifikation, at de to sorte Esser gaar ud af Rangforordningen og bliver de laveste Kort i de Farver, hvortil de hører. Rækkefølgen i Sort bliver altsaa: Konge, Dame, Knægt, 7, 6, 5, 4, 3, 2 og Es laveste Kort, i Rødt derimod: Konge, Dame, Knægt, Es, 2, 3, 4, 5, 6 og 7 det laveste Kort; der bliver altsaa 10 Kort i hver Farve (se Planen).

Der købes ikke i Nolo 3: ren Nolo, hverken af Spilleren eller af Modspillerne, som Følge af hvilket alle 13 Kort i Talonen gaar ud af Spillet. Det er derfor ikke absolut nødvendigt, hverken for at melde Nolo eller for at vinde en saadan, at man i hver af de Farver, man har paa Haanden, skal have det laveste Kort, da den Mulighed jo ikke er udelukket, at et eller flere af disse kan ligge i Talonen. Men de kan ogsaa være paa Modspillernes Hænder, og en af Betingelserne for, at Noloen i saa Fald kan tabes, vil da være til Stede. Sker dette, faar Nolospilleren 2 Bèter for sit første Stik og yderligere 1 Bète for det andet, altsaa ialt 3 Bèter og skal endvidere betale Honnør til de 2 eller 3 andre, der deltager i Partiet. I Tilfælde af vundet Spil indkasserer han derimod Honnøren og faar 2 Bèter udbetalt.

En Nolo kan ligesaa lidt som en Solo kastes paa remis (1 Bête), men skal spilles.

Nolo slaar simpel Solo af, men rangerer lige med Tourné-Respekt og Solo-Kulør saaledes, at Forhaanden bliver det afgørende.

Ved Nolo ouvert (udt. uvæhr) forstaas en Nolo, hvor Nolospilleren lægger sine Kort aabenlyst paa Bordet og lader Modspillerne indrette deres Spillemaade efter disse, medens han selv besørger Afkastningen af dem. Sидer Nolospilleren i Mellem- eller i Baghaanden, skal han, hvis han vil spille Nolo ouvert, melde denne, førend der spilles ud; er han derimod i Forhaanden, har han Lov til at afvente Udfaldet af sit første Udspil, forinden han lægger sine øvrige Kort paa Bordet. En Nolo ouvert slaar ethvert andet Spil af og lader, naar den vindes, Spilleren tage 4 Bèter hjem. Tabes den, sætter Spilleren for det første Stik 4 Bèter og for det andet Stik atter 4, altsaa ialt 8 Bèter. I Honnør betales der det dobbelte af, hvad der gives for almindelig ren Nolo. (Købe-Nolo vil senere blive omtalt).

### Andre Spil.

Kasko (alm. Kasje). Naar der er passet en Gang rundt, staar det til Forhaanden at tage Kasken. Vil han ikke tage den, siger han atter »Pas«; den gaar da til Mellemhaanden, og hvis denne ligeledes passer til den, staar den til Baghaandens Disposition. Efter de oprindelige L'hombre-Vedtægter var det: at tage Kasken eller lade den gaa en frivillig Sag. Nu er det bleven almindelig Skik at spille: Spadille forcé o: at naar en af Spillerne har



Spadille paa Haanden, men har passet i første Omgang, maa han i anden Omgang, hvis Kasken kommer til ham, ikke passe til den. Oprindeligt toges Kasken paa 9 Kort, o: den Kaskende lagde sine egne Kort og talte derpaa fra oven af Talonen fordækt 9 andre Kort af, med hvilke han i det Tilfælde, at de indeholdt en til Trumf brugelig Farve og helst nogle Haandkort, som kunde give Stik, spillede efterat have døbt Kasken i den paagældende Farve. Han havde dog Ret til, forinden han saa Kasken, at tage et af sine egne Kort med, hvortil Spadille eller Basta selvtylgelig altid var egnede. I saa Tilfælde havde han altsaa kun Brug for Talonens 8 øverste Kort. Derpaa købte Modspillerne Resten af Kortene (Talonen).

Grunden til, at den Skik blev indført at spille Spadille forcé, maa rimeligvis søges i, at man derved mente at kunne vænne altfor forsigtige Spillere af med at lure med Spadille, og man kan ganske vist ikke frakende denne Tvangsanordning en vis Hensigtsmæssighed. Kasse var i sin oprindelige Skikkelse et Spil, der langt hyppigere tabtes end vandtes, og det var derfor ikke saa underligt, at de fleste krympede sig ved at tage Kasken.

Den nuværende almindelige Spillemaade er Skydekasse med Spadille forcé, i hvilken Skikkelse Kasken har betydelig flere Chancer end hidtil for at kunne vindes. Skydekasse eller Kasse paa 8 tages paa følgende Maade: den Kaskende aftæller de 8 øverste Kort af Talonen, og efter at have set disse, har han saa Ret til af sine 9 lagte Kort at tage et hvilket som helst Kort med som det 9de Kort i Kasken. Det maa da enten være et Kort, hvormed han kan komplettere den Farve, der skal være Trumf i Kasken eller et Haandkort

f. Eks. en Konge i en af de andre Farver. Har han ikke mellem sine egne Kort et saadant brugeligt Kort at føje til de 8 Kaskkort, saa skyder han 9: han tager det øverste af de 5 tilbageblevne, stadigt tordækte Kort op fra Talonen og ser, om det kan hjælpe ham. Kan han alligevel ikke spille Kasken, kaster han Kortene og giver sig paa remis, men har, hvis han sidder i Mellem- eller Baghaanden, forinden Spillet gaar videre, Ret til at se de tiloversblevne 4 Kort af Talonen for at forvise sig om, at ikke Spadille paa en af de andre Hænder er blevet passet bort i 2den Omgang. At disse Betingelser, under hvilke man nu almindeligvis kasker, sammenlignet med de tidligere, absolut er i Kaskens Favør, er indlysende. Hvis Forhaanden tager Kasken, gaar Resten af Talonen til Mellemhaanden, der, hvis han mener ikke selv at kunne gøre Bête, men at dette maa blive Makkerens Sag, overlader denne — altsaa Baghaanden — at købe de tiloversblevne Kort. Paa samme Maade forholdes der, naar en af de andre Hænder tager Kasken. Resten af Talonen gaar da til Modspillerne efter den Orden, hvori disse sidder.

Det anses i Almindelighed for et farligt Vovestykke at tage Kasken i Mellemhaanden. Jeg skal hertil kun bemærke, at ethvert Spil, der ikke er oplagt og altsaa rummer den Fare, at det kan tabes, lettere løber denne Risiko i Mellem- og Baghaanden, end det samme Spil vil gøre, naar det beror hos Forhaanden. I de to første Tilfælde vil det nemlig let kunne hænde, at Modspillerne ved Gennemspil kan decimere Trumferne hos Spilleren, forinden denne kommer ind og ved selv at røre Trumf, eventuelt ved at trække fra Toppen, ser sig istand til at svække Modspillernes Angrebs- evne. Men bortset fra denne Ejendommelighed, der er fæl-

les for alle i L'hombre forekommende Spil med Undtagelse af Nolo, véd jeg ingen særlig Grund til at være ængsteligere for en Kaske i Mellemhaanden end paa en af de andre 2 Hænder. Hvad der endogsaa taler til Fordel for den første, er den Omstændighed, at man under Forudsætning af, at der spilles Spadille forcé, ved Mellemhaandskasken har større Chance for at finde Spadille i Talonen, end naar man kasker i Forhaanden. Under samme Forudsætning (Spadille forcé) véd den, der kasker i Baghaanden, med Sikkerhed, at Spadille befinder sig i Talonen, og Baghaanden maa da egentlig siges at have størst Chance for at kunne bruge Kasken, eftersom der absolut er mere Rimelighed for at finde det vigtige Kort mellem Kaskekortene end mellem de 4 à 5 Kort af Talonen, der bliver tilovers til Modspillerne.

Et Forbud, som den, der tager en Kaske, nøje maa overholde, gaar ud paa, at han, medens han gennemser Kaskekortene for at træffe Bestemmelse om, »hvad Kasken skal døbes« : i hvilken Farve den skal spilles, ikke under nogen Omstændighed paa samme Tid maa have sine egne Kort paa Haanden. Hvis han efter at have taget Kasken finder det nødvendigt atter at gennemse sine egne Kort, skal han, medens dette staar paa, lægge Kaskekortene fra sig paa Bordet.

Forlanger man Regler for, hvornaar man bør tage Kasken, og under hvilke Omstændigheder det er klogest at lade den ligge, saa vil jeg tilraade at tage Kasken, naar man i sine egne Kort er nogenlunde godt funderet i samtlige eller dog i de fleste Farver. Man vil da kunne have den rigtige Nytte af Skydekasken, der tillader os at udsøge og

medtage det af vore egne lagte Kort, som vi bedst maatte have Brug for. Saaledes er Basta altid et godt Kort at tage med og bør derfor ikke, hvad jeg har hørt mange hævde som en ufravigelig Regel, afholde nogen fra at tage Kasken, naar denne bliver ham tilbudt.

Derimod vil jeg anse det for ligesaa klogt som forsigtigt, om den, der har gennemgaaende slette Kort paa Haanden, siger »Pas« til Kasken, specielt i Tilfælde af, at han desuden har en Renonce eller en Fus-Singleton i en eller et Par af Farverne. Dels vil der være overvejende Sandsynlighed for, at Kasken netop vil kunne spilles i en af de Farver, hvori han er helt eller delvis renonce, i hvilket Tilfælde han altsaa ikke vil have nogen Nytte af den Favør, som Skydekasken byder, og dels vil det under de anførte Omstændigheder ikke skade Udsigten til at gøre Kasken Bête — hvis overhovedet en saadan Mulighed er til Stede — at Modspillet kommer til at sidde samlet paa een Haand, hvad der er stor Sandsynlighed for at ville blive Tilfældet.

Sluttelig skal jeg kun tilføje, at jeg af de til L'hombre hørende forskellige Spil anser Kasken for et af de interessanteste og fornøjeligste. De 8 à 9 Kort, som Spilleren har lagt, vil, naar det ikke er lutter Fuser, ofte kunne gøre Smaakort i Kasken til Forcer og i Almindelighed, da Modspillerne ikke véd, hvad den Kaskende har lagt, sikre ham en vis Overvægt over hine, saa at en tilsyneladende uanselig Kasken ikke sjældent vil kunne føres heldigt igennem.

M o r t (udt. Maar). Er der passet anden Gang rundt, og altsaa ingen vil have Kasken, kan fjerde Mand, der sidder over, hvis han vil, tage Mort'en (Maaren) ∴ han tager hele Talonen op og søger af denne at danne sig et Spil,

idet han udtager 9 dertil anvendelige Kort, hvis de findes, og kaster Resten, hvorpaa han melder den Farve, hvori han vil spille. Han faar de 3 andre Spillende til Modspillere. Disse køber altsaa ikke, og han skal, hvis der spilles Spadille forcé, have 6 Stik for at vinde Spillet. For det første Understik faar han 2 Bèter og for det andet yderligere 1 Bète, altsaa ialt 3, men han kan kaste Kortene paa remis (1 Bète) . Det er ligegyldigt, hvor Resten af Stikkene gaar hen. Spilles der ikke Spadille forcé, skal han kun gøre 5 Stik for at vinde. I saa Tilfælde giver ligeledes 1 Understik 2 Bèter og 2 Understik ialt 3 Bèter. Vil den, der sidder over, ikke tage Mort'en, kaster de tre andre Medspillende deres Kort og Spillet gaar videre, idet der paa Regnskabsbrædtet noteres en remis paa den Bète, hvorpaa det gaar (se Regnskabet).

T o u t (udt. Tuh). Saavel i Købe-Spil som i Fødte Spil kan det hænde, at Kortene er saa gode, at man ved deres Hjælp kan gøre alle 9 Stik o: at faa Tout. Sker dette, faar man Honnør af de Medspillende. Den, der mener at kunne spille »Tout«, behøver ikke at underrette de andre derom før efter det 5te Stik. Naar han, efter at have taget dette hjem og altsaa faktisk har vundet sit Spil, atter spiller ud, betyder han derved, at han spiller Tout og behøver ikke at gøre nogen Melding. Mislykkes det, maa han betale Honnøren, men taber ikke derfor sit Spil. Paa en Mort maa der ikke spilles Tout. Dette maa derimod ske ved en Kasse; men den Spillende maa da efter at have taget Kasken baade døbe og spille den uden at tage sine lagte Kort op til fornyet Gennemsyn.

### Honnør.

Honnør eller Paré er for visse Spil en Ekstra-Kendelse, der erlægges af samtlige Medspillende, og som tilfalder den Vindende foruden den Bête, han tager hjem. I Tabstifælde udbetaler Spilleren Honnøren til hver af de tre eller to andre. I Reglen betales i Honnør for Tourné-Respekt og Solo i simpel Farve: 5 Points, for de samme Spil i Kulør: det Dobbelte. For Nolo betales 10 Points. Desuden betales for Tout: 5 Points, for 5 Matadorer: 5 Points, for 9 Trumfer: 10 Points og for 9 Matadorer 50 Points. De 4 sidste Honnører fordobles ligeledes for Kulør-Spil.

Dette er den almindelig vedtagne Størrelse for Honnørerne, men der er selvfølgelig ikke noget til Hinder for efter fælles Overenskomst at vedtage en hvilkenksomhelst anden Skala for disse Satser.

I Stedet for ved Honnør-Spil at udbetale Honnøren, foretrækker mange at spille med Solokop. Ved Spillets Begyndelse sætter da hver af de (fire eller tre) Spillende det Beløb, hvortil Honnøren ansættes, i en Kop. Vindes derefter et Honnørspil, tager den Vindende Koppens Indhold hjem; tabes et Honnørspil, indsættes af den Tabende i Koppen et ligesaa stort Beløb som det, der i Forvejen inde stod i denne. Paa samme Maade forholdes med det næste Honnørspil o. s. v. Man indser let, at Solokoppen — i Tilfælde af flere efter hinanden tabte Honnørspil — vil kunne validere en anelig Sum. Det første Honnørspil, der vindes, beriger den Vindende med Indholdet af Solokoppen, og de 4 eller 3 Spillende indsætter derpaa atter hver

det oprindelige Beløb, hvortil Honnøren er ansat, i Koppen. Man kan, hvis man vil, ansætte et Maksimum for Solokoppens Indhold. Det eventuelt overskydende Beløb gaar saa i en Reservekop.

### Spillet.

Her vil maaske et Par Bemærkninger være paa rette Sted om Købmandsskabet for Spillerens Vedkommende, hvis denne ifølge sin Melding skal hente Assistance fra Talonen. Det vil kunne gøres med et Par Ord, nemlig: at han bør kaste Fuserne og foruden Trumferne kun beholde Haandkortene. Hvad der skal forstås ved denne sidste Betegnelse, kan dog vistnok trænge til en nøjere Forklaring. Naturligvis menes der med Haandkort først og fremmest: Konger; men ogsaa en Bloc, ikke alene en Konge, Dame, men ogsaa en Dame, Knægt — den første saa godt som altid og den sidste ikke sjældent — maa henføres derunder. En Dame gardée derimod (o: en Dame smaa anden), til hvilken man undertiden efter Købmandsskabet maa sætte sit Haab, bør ikke beholdes paa Haanden. Jeg skal belyse min Paastand nærmere ved et Eksempel. En af de Spillende melder »Tilladt« og lægger, da han ikke bliver overbudt, de to sorte Esser paa Bordet. Hans øvrige Kort er Seks og Syv i Kløver, en Konge Singleton i Spader, Dame, Knægt (Bloc) i Ruder og to Hjerter-Fuser. Ved Tournéringen vendes Kløver Dame op. Han beholder sin Bloc og kaster kun sine 2 Fuser, i hvis Sted han foruden Kløver Dame køber en Spader-Fus. Han faar altsaa paa Haanden: 2 sorte Esser, Damen, Syven og Seksen i Trumf, Konge anden i Spader, Bloc i Ruder og Renonce i Hjerter: et Spil,

der i de fleste Tilfælde har god Udsigt til at vindes. Havde han foruden de 2 Hjerter-Fuser kastet sin Bloc og i dens Sted købt 2 Split-Fuser (f. Eks. en Hjerter og en Ruder-Fus), vilde Spillet slet ikke kunne bruges.

Desuden opnaar han ved kun at købe det ringe Antal (2) Kort: 1) at de Trumfer, der eventuelt beror i Talonen, efter al Sandsynlighed bliver nogenlunde fordelte hos Modspillerne, 2) at disse tror ham stærkere i Trumf, end han i Virkeligheden er, og 3) at hans Haandkort faar større Udsigt til at give Stik, da Modspillerne, som tidligere anført, paa Grund af det Massekøb, hvortil Talonen indbyder dem, ikke sjeldent vil lade sig friste til at slaa af paa Fordringen om, at de ved Købet skal søge at danne sig en eller flere Renoncer i de Farver, der ikke er Trumf.

Ved dette, ligesom ved tidligere givne og fremtidige Eksempler tilraades det Læseren at anskueliggøre sig disse ved af et Spil Kort at udtage de nævnte Spil in natura og at lægge de dertil hørende Kort aabenlyst foran sig paa Bordet.

Spørgespil, Tourné, Tourné-Respekt, Solo og Kaske har det fælles Kendemærke, at man for at vinde et af disse Spil skal gøre flere Stik end nogen af Modspillerne. Som tidligere anført, vindes ethvert af disse Spil absolut paa 5 Stik, men 4 Stik er tilstrækkelige, naar Resten af Stikkene i et Antal af 2 og 3 fordeles mellem Modspillerne. Faar en af disse eller enhver af dem lige saa mange Stik som Spilleren, bliver denne remis (1 Bête); faar Spilleren færre Stik end en af Modspillerne, bliver han codille 3: 2 Bèter (herfra dog undtaget remis en quatre, se Pag. 8). Med disse Eventualiteter for Øje bør Spilleren, forinden Spillet



tager sin Begyndelse, lægge den Slagplan, han agter at følge, selv om han bliver nødt til, medens Spillet udvikler sig, at modificere eller helt at opgive den og træffe andre Dispositioner. Det er dog væsentlig kun i Forhaanden, at han forinden sit første Udspil kan tænke paa at lægge en bestemt Plan; paa de andre Hænder maa han afvente Modspillernes Angreb og først se at blive klar over, hvilken af disse han har mest at frygte af. Herom kan ganske vist den Maade, paa hvilken Modspillerne køber, give ham et Vink, men aldeles tilforladeligt er det ikke, og først under Spillets videre Udvikling vil han faa Sikkerhed for, fra hvilken af Siderne han kan vente sig stærkest Modstand eller Angreb. I Forhaanden har han den Fordel, hvis han er nogenlunde stærk i Trumf, at han ved at røre denne kan trække Trumfer fra Modstanderne, hvorved han faar større Udsigt til at faa Nytte af sine Haandkort. Han bør derfor yderst sjældent forsømme Lejligheden, naar han har 3 Matadorer i Spidsen for sin Trumfstyrke, til at trække en, to eller flere Gange, alt eftersom han ser, om Modspillerne begge, eller kun en af dem, bekender.

Med 3 Faux Matadorer fjerde, femte o. s. v. bør han i Reglen aabne Spillet med en af disse for at drive Spadille ud og derved gøre sine øvrige Trumfer til Forcer. Lykkes dette, vil det bero paa Spillets videre Udvikling, om han, naar han atter faar Udspil, da tør trække en eller flere Gange Trumf.

Har han kun Spadille, Manille i Spidsen for sine Trumfer, og disse er til Stede i et samlet Antal af 5 eller 6, kan det ofte være rigtigt i første Udspil at spille en lille Trumf ud. Han vil da temmelig sikkert, hvis ikke allerede Købmandsskabet har belært ham derom, faa at se, hvor Mod-

spillet's Styrke sidder, og han vil, naar han næste Gang kommer ind, og han mener, at Modspillernes Trumfer sidder nogenlunde fordelte, kunne trække fra Toppen med grundet Haab om at blive Herre over Spillet.

Helt anderledes stiller det sig for ham, naar han ikke er i Forhaanden, og Modspillerne ser Lejlighed til at svække ham ved Gennemspil. En Surcoup, i Særdeleshed naar den gentagne Gange lykkes, vil sjældent unnlade at forringe hans Chancer, hvorfor han af al Magt bør søge at undgaa en saadan. Bydes den ham, bør han i de fleste Tilfælde, forinden han modtager den, — særligt naar saadant kan bidrage til at fordele Stikkene hos Modspillerne — benytte Lejligheden til Afkast af de Fuser, han muligvis har paa Haanden.

Eks.: 3 Matadorer sjette i Sort og en udenvelts Konge hører som Solo, som Tourné-Respekt, som simpel Tourné eller som almindeligt Spørgespil (i de tre sidste Tilfælde altsaa efter Købmandsskabet) til de oplagte Spil, men kan dog i Mellemhaanden, hvis Spilleren i første Udspil lader sig surcouper, blive Bête, hvilket her nærmere skal paa-vises. (Spillet tænkes døbt i Kløver).

<i>a.</i> (Mellemhaand) Spilleren. 3 Matadorer smaa sjette i Kløver (Trumf); Spader Konge Singleton og 2 Ru- der-Fuser. (Re- nonce i Hjerter).	<i>b.</i> (Baghaand). Konge, Dame, Knægt, Syv i Kløver; Konge Dame, tredie i Ruder og 2 Spa- der-Fuser. (Renonce i Hjerter).	<i>c.</i> (Forhaand). Kløver Seks; 3 smaa Rudere; Hjerter Konge, Dame femte. (Renonce i Spader).
--	--	--

*c* spiller Hjerter Dame ud, *a* risikerer en Surcoup og stikker med en lille Trumf, *b* stikker over med Trumf Konge, trækker Konge og Dame i Ruder, der begge skal bekendes af *a* og spiller en Spader-Fus ud, som *c* stikker med sin Trumf Seks, og som *a* maa bekende med sin Spader Konge Single-ton. Derpaa bringer *c* Hjerter igen. *a*, der hidtil intet Stik har faaet hjem, har endnu 3 Matadorer smaa femte paa Haanden, *b* har tredobbelt Dame-Bloc i Trumf tilbage. Stikker nu *a* med en lille Trumf, stikker *b* denne over, og hvis *a* af Frygt for en ny Surcoup bruger en af sine Matadorer til at stikke Hjerteren med, kaster *b* en Fus til og faar da Stik for den ene af sine Trumfer efter med de to andre at have bekendt *a*'s to sidste Matadorer. Paa denne Maade bliver *a* remis (1 Bête).

Hvis derimod *a* til *c*'s første Hjerter kaster en af sine Ruder-Fuser; dersom Hjerter bringes igen, da atter en Fus og først i 3die Udspil tager mod Surcoup'en, saa kan Modspillerne med Resten af Spillet manøvrere, hvorledes de vil: Spillet vil ikke kunne tabes, naar Spilleren i Tilfælde af fornyet Gennemspil blot ikke gaar i med en Matador. En anden Konstellation af Kortene paa de to Modspilleres Hænder, end den af mig forudsatte, vil intet forandre i Spillets Resultat, naar Spilleren følger den her givne Anvisning: at rense sig for Fuser, førend han tager mod Surcoup'en. Vil man nu hertil svare, at man ikke ved et saa stort Spil vil tænke paa at operere saa forsigtigt, saa har en saadan Indvending intet at sige. Den Spillemaade, ved hvis Anvendelse Spillet umulig kan blive Bête, er selvfølgelig den rigtige.

For at gøre det lettere for Begyndere at værdsætte de for-

skellige Kombinationer, som Kortene vil kunne danne i L'hombre, kan følgende Eksempler paa oplagte (d. e. utabelige) Spil tjene som Maalestok:

1) 9 Trumfer, ligeegyldigt hvilke og i hvilken som helst Farve.

2) 8 Trumfer i sort Farve.

3) Spadille ottende i rød Farve.

4) Spadille, Manille syvende i sort Farve.

5) 3 Matadorer syvende i rød Farve.

6) 4 Matadorer sjette i sort Farve.

7) 3 Matadorer sjette i sort Farve og en udenvelts Konge.

8) 3 Matadorer sjette i rød Farve og en udenvelts Konge, Dame.

Disse Spil er altid oplagte, paa hvilken af Hænderne de end sidder. Eks. 1 og 2 kan ikke paa nogen Maade spilles Bête, de øvrige 6 eksempelvis anførte Spil kan alene tabes ved Fejl fra Spillerens Side.

4 Matadorer sjette i Rødt (i Forhaanden) kan ikke tabes, naar Spilleren begynder med at trække Trumf, og begge Modspillerne bekender 1ste Gang.

3 Matadorer sjette i Sort (Forhaand) kan under de samme Forudsætninger ikke tabes.

3 Matadorer sjette i Rødt (Forhaand) kan ikke tabes naar Spilleren aabner Spillet med at trække Trumf 2 Gange, og Modspillerne begge Gange bekender.

En Mængde andre Kombinationer vil selvfølgelig kunne gives som Eksempler, men de her fremsatte anser jeg for tilstrækkelige som Udgangspunkt for Begynderes Selvstudium.

Ved K a s k e n vil den Spillende kunne anvende væsentlig samme Spillemaade som ved Købespil og Solo, men han vil desuden paa Grund af sine 8 à 9 lagte Kort se sig i Stand til at spille Masque for Modspillerne. Har han f. Eks lagt Konge, Dame i en Farve, og Knægten i samme Farve findes i Kasken, saa kræver en saadan Knægt Trumf for at stikkes, en Omstændighed, hvorom Modspillerne ikke kan være vidende. Et saadant Masque-Kort vil da ikke sjældent give Spilleren Stik, hvor et Konge-Udspil ikke vilde have gjort det.

Naar jeg har sagt, at Kasker er et fornøjeligt Spil, fordi en saadan trods et meget uanseligt Ydre ofte vil kunne trækkes i Land, saa kan jeg paa den anden Side ikke nægte, at man ved dette Spil ogsaa kan beredes Skuffelser, idet tilsyneladende forbavsende store Kasker undertiden kan lide en noget ublid Medfart. Herpaa et Eks.:

Der er passet anden Gang af Forhaand og Mellemhaand, hvorpaa Kasken tages af Baghaanden.

Den Kaskende har foruden Basta lagt Dame, Knægt, Syv og Seks i Spader tilligemed 4 Smaakort uden nogen Betydning i de andre Farver. Kasken indeholder Spadille, alle 4 Konger, Toen i Spader og 2 Smaakort i en anden af Farverne, som vi i dette Tilfælde vil kalde Ruder. Basta tages med, Kasken døbes i Kulør og vil da lyde saaledes:

4 blanke Matadorer i Spader (4 Trumfer lagte) samt 3 Konger. Imod sig har den Kaskende kun de 3 mindste Trumfer.

Det er indlysende, at denne Kasker ikke kan tabes i Forhaanden, hvor den absolut maa give 7 Stik. Heller ikke i Mellemhaanden, hvor den i uheldigste Tilfælde vil give

5 Stik, kan den tabes; men lad os nu se, hvorledes Udfaldet vil blive, naar den, der skal spille den, sidder i Baghaanden. Kortenes Placering paa de forskellige Hænder er følgende (altsaa efter at Kasken er taget af Baghaanden og Resten af Talonen er købt af Modspillerne).

<i>a.</i> (Mellemhaand)	<i>b.</i> (Baghaand)	<i>c.</i> (Forhaand).
Dame, Knægt,	(den Kaskende).	Spader Tre
Es syvende i Ru-	4 Matadorer i	(Trumf)
der, Fire og Fem	Trumf (Spader),	4 smaa Kløvere.
i Spader (Trumf).	Kløver Konge	4 smaa Hjertere.
	Singleton, Hjerter	
	Konge Singleton,	
	Ruder Konge,	
	smaa tredie.	

1) *c* spiller en Kløver, *a* stikker med Trumf Fire, og *b* bekender med Kløver Konge. 2) *a* spiller Ruder Dame, *b* stikker med Ruder Konge, der af *c* stikkes over med Trumf Tre. 3) *c* spiller en Hjerter, som *a* stikker med Trumf Fem, og *b* bekender med Hjerter Konge. Derpaa trækker *a* Ruder Knægt og Ruder Es, som begge skal bekendes af *b*. *a* har altsaa 4 Stik, *c* 1 Stik og *b* faar de sidste 4 Stik paa sine 4 Matadorer, men bliver remis. Udfaldet bliver det samme, selv om *b* havde ladet Ruder Dame gaa (ligeledes Ruder Knægt) og først 2den eller 3die Gang, at Ruder bragtes igen, havde stukket med Kongen.

Ved en *M o r t e r* Spillerens Opgave ikke forbundet med nogen synderlig Vanskelighed. Han skal kun bestræbe sig for at faa sine 6 eller 5 Stik, alt eftersom der spilles Spa-

dille forcé eller ikke. Paa hvilke Hænder de øvrige Stik falder, er ligegyldigt. At han, saasnart han kommer ind i Spillet, rører, eventuelt trækker, Trumf, er en Selvfølge.

Ved N o 1 o, hvor Spilleren, for at vinde sit Spil, ingen Stik maa faa, er der dog ikke med Hensyn til den Spillemaade, han bør følge, særlige Regler at iagttage. Hans Rolle er væsentlig passiv, idet han ikke har andet at gøre end saavidt muligt at krybe de udspillede Kort og, hvis han i den Farve, hvori der gøres Udspil, er renonce, da ved Afkast søge at renoncere sig i en af sine andre Farver eller i ethvert Tilfælde kaste et Kort af, som det kunde blive farligt for ham at beholde. I Modsætning til samtlige øvrige Spil i L'hombre er Forhaanden ikke den heldigste Plads, hvorfra en Nolo kan meldes. Sker dette ikke desto mindre, da bør Nolospilleren helst aabne Spillet med et Kort, der ikke kan krybes, dog ikke med et, som ved at skilles fra hans øvrige Kort i samme Farve vil medføre nogen forhøjet Risiko for disse. Saaledes bør han ikke fra en sort Farve, hvori han har Es, Tre, Fem, Seks, o. s. v. eller fra en rød Farve, hvori han har Syv, Fem, Fire o. s. v. spille det laveste Kort i Farven fra sig. Hellere maa han, hvis han har en sort Singleton To eller en rød Singleton Seks, aabne Spillet med en af disse i det under almindelige Forhold ikke uberettigede Haab, at ikke den ene af Modspillerne kan krybe det udspillede Kort, medens samtidigt den anden er renonce i Farven.

Hvis en af Deltagerne i et 4 Mands L'hombreparti udebliver, og altsaa kun 3 deltager i Spillet, gælder ligefuldt de ovenfor anførte Regler, dog med Undtagelse af Reglerne for Mort. Denne gaar i Tremands L'hombren, hvis

der passes 2 Gange rundt, til Forhaanden, der — forudsat, at han vil tage den — paa samme Maade, som det sker i et Firemands L'hombreparti — tager hele Talonen op paa Haanden for at udsøge sig et Spil, der har Chance for at kunne give ham det til en 3 Mands Mort nødvendige Antal Stik. Han har dog den Fordel for den, der i en 4 Mands L'hombre tager Mort'en, at han har lagt 9 Kort, der ligeoverfor Mort'en spiller samme Rolle som Kaskespillerens lagte 8 à 9 Kort ligeoverfor Kasken. Han har ogsaa ligesom Kaskespilleren Lov til at gennemse sine kastede Kort, og maa ligesom denne ikke samtidigt have disse og Talonen paa Haanden. Spilles der Spadille forcé i 3 Mands L'hombren, udkræves der 7 Stik for at vinde Mort'en; 6 Stik giver: 2 Bèter, 5 Stik: 3. Spilles der ikke Spadille forcé, vindes den paa 6 Stik, medens den tabes med 2 og 3 Bèter henholdsvis paa 5 og 4 Stik.

Den kan kastes paa remis (1 Bète).

Hvis Forhaanden i en Tremands L'hombre siger Pas til Mort'en, kaster samtlige Spillende Kortene, og Spillet gaar videre, efterat der paa Regnskabsbrættet er noteret en remis paa den Bète, hvorpaa det gaar.

### Modspillet.

At Modspillerens Opgave i L'hombre er en Del vanskeligere end Spillerens, er en gammel Trossætning, og kan heller ikke benægtes. Spilleren har kun sig selv at staa til Regnskab og har ikke saaledes som Modspilleren en Makker at skulle tage Hensyn til, ligesom han ogsaa ved Spillets Begyndelse véd, hvilke Kort han har imod sig, medens



Modspilleren hverken kender selve Spillet's Styrke eller har nogen Anelse om, hvor stor en Assistance han kan gøre Regning paa hos sin Makker. Paa den anden Side lider Modspilleren ikke, saaledes som Spilleren noget umiddelbart Tab ved at gøre sig skyldig i fejlagtige Suppositioner, idet han i værste Tilfælde kun risikerer at blive skældt Huden fuld af sin Makker.

Eksempelvis at opremse en udtømmende Mængde Kombinationer af Kort og i hvert enkelt Tilfælde give specielle Regler for, hvorledes Modspillerne bør aabne og gennemføre deres Angreb, vilde imidlertid være et ligesaa uoverkommeligt som ørkesløst Arbejde; derimod skal jeg forsøge i en saa sammentrængt Form som mulig at give en Oversigt over de mere almindelige Grundregler, som Modspillerne hverken ved deres Købmandsskab eller ved de Dispositioner, de derefter maatte træffe, bør lade ude af Betragtning.

Som almindelig Regel for Købmandsskabet i Købespillelene gælder, at den af Modspillerne, der køber umiddelbart efter Spilleren, forudsat at han er blot nogenlunde godt funderet i Trumf og Haandkort, altid bør søge at faa Modspillet's Styrke saavidt mulig samlet paa sin Haand og derfor bør købe saamange Kort af Talonen, som han uden at skade de Kort, han har paa Haanden, kan overkomme. Beror Modspillet nemlig paa hans Haand, saa kommer Spilleren i Mellemlaand til den stærkeste af Modspillerne og vil, hvis han ikke er trumfstærk, sandsynligvis med god Virkning kunne surcouperes. At Kampbetingelserne under saadanne Forhold vil stille sig uheldigere for Spilleren, end hvis han faar Gennemspil fra den stærke og op til den

Svage, er indlysende og behøver ikke at illustreres ved noget Eksempel. Har den først Købende af Modspillerne derimod afgjort slette Kort, vil det Raadeligste for ham være at resignere og overlade sin Makker Æren af at gøre Bête. Han bør da kun sørge for ved de faa Kort, han kaster, om muligt, at renoncere sig i en eller to af Farverne; dog bør han nødigt lade flere end 5, allerhøjst 6 Kort af Talonen, ligge til sin Makker.

Har han (den først Købende) saaledes ved Kortgivningen faaet 2 smaa Trumfer (f. Eks. Spader), 2 Kløvere, 2 Hjertere samt 3 Rudere paa Haanden, og der, efterat Spilleren har købt, er 9 Kort tilbage i Talonen, saa bør han købe de fire af disse og kaste de 2 Kløvere og de 2 Hjertere i det Haab at blive renonce i det mindste i en af de to Farver.

Ligeledes bør den først Købende, naar han kaster for at købe, og han ikke har Grund til at anse sig for den stærkeste, saa vidt muligt sørge for ikke at beholde en Konge Singleton tilbage paa Haanden. Hvis han nemlig efter Købmandsskabet fremdeles har en Konge Singleton i en udenvelts Farve, da kan han let komme i den kedelige Nødvendighed at skulle stikke sin Makker over, naar denne i samme Farve maaske gør Udspil f. Eks. fra en Dame-Bloc eller naar han med et lavere Kort end en Konge har stukket en af Spilleren udspillet Fus.

Har den sidst Købende af Modspillerne paa Haanden en Konge, Dame tredie eller fjerde i en Farve, der ikke er Trumf, og han ikke vil beholde Bloc'en, men vil kaste 2 eller 3 af disse Kort, saa bør han kaste Kongen anden eller tredie og beholde Damen; den først Købende skal

derimod under samme Betingelser kaste Damen og beholde Kongen, da han ellers vil komme til at spille Masque for sin Makker.

Jeg har i L'hombrebøger set anført som tilraadeligt, at en Modspiller, der i en Farve, som ikke er Trumf i det paagældende Spil, har en Konge fjerde eller femte, og som forøvrigt har Grund til at gøre stort Køb, — forudsat at Talonens Størrelse tillader det, — bør kaste samtlige Kort, altsaa ogsaa Kongen, i den omtalte Farve, da der kun er liden Sandsynlighed for, at en saadan Konge vil gaa hjem. Dette vil jeg absolut fraraade, selv om man derved skulde foranledige, at Talonen ikke blev købt op. Dels risikerer man, hvis man kaster en Konge, at komme til at spille Masque for sin Makker, dels er Muilgheden for at faa en Konge hjem, selv om der er kastet en Del Kort i samme Farve, aldrig helt udelukket, og endelig udsætter man sig for, at Spilleren i den Farve, hvori Kongen er kastet, for en Fus bjerger sig et Stik, hvorpaa han aldrig havde kunnet gøre Regning.

I Solo, hvor det kun er Modspillerne, der køber, og hvor der altsaa er hele 13 Kort at købe af, vil som Regel Hensynet til at renoncere sig i en eller 2 Farver blive skudt til Side for Lysten til at købe op, en Omstændighed, der som allerede anført ofte vil være Skyld i, at et mindre godt funderet Spil vindes som Solo, medens det som Købspil ikke vilde være sluppet igennem.

Ved K a s k e n, hvor der til Modspillerne kun er 4 à 5 Kort at købe, bør disse selvfølgelig alle gaa til den af Modspillerne, der tror sig i Stand til at gøre Spilleren nogen væsentlig Skade. Som en almindelig Regel gælder det, naar

Kasken tages af Forhaanden, at Mellemlhaanden, hvis der blot er 2 Trumfer hos denne, bør søge at faa Modspillet placeret paa sin Haand og derfor bør købe Kortene, da — som allerede anført — Spilleren derved bringes i Mellemlhaand til den stærkeste af Modspillerne.

Efter at der er købt, tager Spillet sin Begyndelse. Har Spilleren Forhaand og vil røre Trumf, kan dette ske enten ved at trække, ved at forcere eller ved at spille en lav Trumf ud for at se, hvor Stikkene skal hen, en Omstændighed, over hvilken han ikke altid faar fuld Klarhed ved Antallet af de Kort, som hver af Modspillerne har købt. I de to første Tilfælde er det ikke vanskeligt for Modspillerne at vide, hvad de skal gøre; i sidste Tilfælde maa den mindst stærke af dem, hvis han er i Mellemlhaanden og har flere end een Trumf, helst dække med saa lav en Trumf som muligt. Spilles der saaledes en sort Trumf Syv ud, skal han, hvis han i Trumf har f. Eks. Knægten og Firen, dække med Knægten, saa kan hans Makker stikke over eller lade gaa, alt eftersom hans Kort tilsiger ham.

Debuterer Forhaanden (Spilleren) med en Konge eller Dame i en anden Farve end Trumf, bør Mellemlhaanden, hvis han er renonce i denne Farve, selv om han ikke føler sig som den stærkeste, altid stikke med Trumf. Ved lavere Korts Udspil udenfor Trumf, bør Mellemlhaanden, hvis han har flere Kort i den udspillede Farve, altid dække, hvis han kan, og da saa lavt, han kan.

Har en af Modspillerne Forhaand og anser sig selv for stærkere end sin Makker, saa bør han, naar han har en Konge eller en Bloc paa Haanden, aabne Spillet med en af

disse. Spiller han et lavere Kort ud end en Konge, bør Makkeren, hvis han er renonce i Farven, men har Trumfer paa Haanden, dække med en af disse. Har den svageste af Modspillerne Forhaand, kan han, hvis han har en Singleton, aabne Spillet med den; eller ogsaa kan han, hvis han foruden en Renonce har en længere Farve uden Kongen, byde Spilleren et Kort i denne Farve i det Haab at træffe en Konge hos ham og samtidigt en Renonce hos Makkeren. Kommer han da ind senere hen i Spillet og kan byde Spilleren en Surcoup, bør han naturligvis ikke forsømme Lejligheden.

Hvis en af Modspillerne har Forhaand og har en Konge, Dame (Konge-Bloc), som han vil røre, maa han, hvis Mellemaanden er Spilleren, byde denne Damen; men han skal spille Kongen ud, hvis Spilleren sidder i Baghaanden, da han ellers spiller Masque for sin Makker.

Fra en »Konge besat« 3: en Konge smaat anden eller tredie maa Modspilleren kun ganske undtagelsesvis og kun i Slutningen af Spillet gøre Udspil med et lavt Kort. Det kan dog gøres nødvendigt f. Eks. i følgende Tilfælde: Spilleren har 4 Stik hjemme, den ene af Modspillerne 2, den anden Modspiller gør det syvende Stik. Naar nu denne har en Konge smaat anden i en Farve, saa skal han spille det lave Kort i Farven ud for muligvis at faa sin Makker ind og de to sidste Stik bragt over paa hans Haand, saa at Spillet kan blive Bête.

Den Modspiller, der sidder i Baghaanden, har den letteste Opgave. Har hans Makker ikke stukket det fra Spilleren udspillede Kort, saa gør han det, hvis han kan. Har Mellemaandan derimod stukket Spillerens Kort, saa stik-

ker Baghaanden ikke sin Makker over, med mindre han er nødt dertil eller ogsaa anser sig saa stærk, at han har Raad dertil. Er Spilleren i Mellemhaanden og bliver budt en Surcoup af Forhaanden, skal Baghaanden selvfølgelig stikke Spillerens Trumf over, hvis han kan; og dog er der ogsaa Undtagelser fra denne Regel, hvilket ses af efterfølgende Eksempel:

Der tournéres Respekt i Forhaanden, Kløver Dame vendes op. Efter Købet sidder Kortene paa de tre Hænder saaledes:

<i>a.</i> Mellemhaand. Konge, 7, 5 og 3 i Trumf, Hjerter Knægt tredie. En Spader Fus. En Ruder Fus.	<i>b.</i> Baghaand. Manille, Knægt i Trumf, Konge, Knægt, 7 i Spader. Konge anden i Hjerter. 2 Ruder Fuser.	<i>c.</i> Forhaand, (Spilleren). Sorte Esser, Dame, 6 og 4 i Trumf (Kløver). Dame, 6, 5 i Spa- der. Ruder Konge Singleton. Re- nonce i Hjerter.
--	---	---

*c* spiller Ruder Konge, der gaar hjem, derefter Spader Fem, der bekendes af *a* og stikkes af *b* med Syven. *b* spiller sin sidste Ruder-Fus, der stikkes af *c* med Trumf Fire, og derpaa af *a* stikkes over med Trumf Fem, *a* spiller nu en af sine Hjertere, *b* sætter Kongen i, hvorpaa *c* stikker med Trumf 6. *c* spiller Spader Seks, *a* kaster en Hjerter til *b* stikker med Spader Knægt og bringer Spader Konge igen, der bekendes af *c* med Damen, og hvortil *a* kaster sin sidste Hjerter. Nu er der tre Kort tilbage paa hver af Hænderne.

*b* spiller sin lille Hjerter, som *c* stikker med Trumf Dame. Hvis nu *a* stikker denne over med Kongen, da har *c* vundet Spillet, idet denne sidder i Baghaanden med de to sorte Esser, altsaa med 2 sikre Stik. Han vinder altsaa paa fire, idet *b* har 3 Stik og *a* faar 2 Stik ved at stikke *c*'s Trumf Dame over. Lader derimod *a* Trumf Dame gaa, saa har *c* 3 Stik hjemme, men skal spille ud fra de sorte Esser, hvorved *b* nødvendigvis faar Stik for Manille og Spillet bliver da remis.

De ovenfor fremførte Anvisninger gaar altsaa i Korthed ud paa, at ligesom Spilleren, naar han mærker, at han kun kan faa 4 Stik ud af sine Kort, maa søge at faa de øvrige 5 Stik fordelte paa Modspillernes Hænder i et Antal af 2 og 3, saaledes bør disse, saasnart de mærker en saadan Hensigt fra Spillerens Side, koncentrere hele deres Opmærksomhed paa at forhindre, at dette lykkes ham. Naar Spilleren efter at have haft Udspil ikke har rørt Trumf, vil den svageste af Modspillerne, naar han faar Haanden, i Reglen med Held ved Hjælp af en lille Trumf kunne anvende Gennemspil mod Spilleren (o: byde denne en Surcoup). Føler Modspillerne sig i Løbet af Spillet overbeviste om, at de er i Stand til at gøre Spilleren remis, saa bør de ikke, for at hazardere, forskertse et mindre men sikkert Resultat for en tvivlsom Udsigt til at gøre Codille.

Naar i No 10 en af Modspillerne har Forhaanden, kan han, hvis han ser sig i Stand dertil, begynde med en Singleton, men helst et lavt Kort. Bekender Spilleren, og den anden af Modspillerne stikker over, bør denne svare op i Farven for at give sin Makker Lejlighed til ved Afkast af høje Kort i andre Farver maaske saaledes yderligere at

kunne renoncere sig. Det er overhovedet ikke tilraadeligt i Nolo at spille høje Kort ud til Spilleren, men der kan naturligvis gives Tilfælde, hvor dette ikke kan undgaas.

### Fejl under Spillet.

Den, der giver Kort, maa som allerede omtalt, ikke ved Kuperingen (Aftagningen) se Bunkens sidste Kort — der altsaa bliver det underste Kort i Talonen — og ligeledes sørge for, at ingen af de andre faar det at se. Skulde saadant alligevel ske, gælder Spillet ikke, men der gives om fra samme Haand og med det samme Spil Kort, efterat der er blandet og taget af.

Naar Kortgiveren, forinden han lægger Talonen fra sig, eftertæller denne — en ganske fornuftig Forholdsregel, hvortil han imidlertid ikke er forpligtet — og ser, at den indeholder enten flere eller færre Kort end de 13, den skal indeholde, da skal han gøre de andre opmærksomme derpaa, hvorefter ingen Melding kan gøres, men Kortene kastes, og der gives om fra samme Haand og med det samme Spil Kort, efterat der er blandet og taget af.

Tæller Kortgiveren ikke Talonen og Forhaanden ved Fejlgivning har faaet 10 Kort, har sidstnævnte Lov til at spille paa disse (dog hverken Solo eller Nolo). Han melder da: Tilladt paa 10 Kort, hvorefter Mellemhaanden har Lov til at gøre Overbud. Baghaanden, der har givet de fejle Kort, maa derimod ikke spille. Har Forhaanden under den nævnte Forudsætning ikke noget Spil paa Haanden, da melder han »Pas paa 10 Kort«, hvorefter Mellemhaanden har Lov til at melde »Tilladt« eller Tourné, men



Baghaanden ikke. Paa samme Maade forholdes der, naar Mellemhaanden ser, at han har faaet 10 Kort paa Haanden. I begge disse Tilfælde maa der altsaa ved Købet fra den 10 Korts Haand kastes et Kort mer, end der paa denne Haand købes af Talonen. Lad os antage, at Mellemhaanden — efterat Forhaanden har sagt: »Pas paa 10 Kort« — melder en Tourné og vender f. Eks. Spader op, i hvilken Farve han foruden Spadille kun har Manille og derfor, da han ingen udenvelts Konger har, køber 7 Kort. Lad os fremdeles antage, at Baghaanden køber de resterende 5 Kort. Der bliver da intet at købe for Forhaanden, som altsaa blot kaster et Kort. Glemmer han dette, koster det ham en Bête, og Spilleren vinder sit Spil. Passer baade Forhaand og Mellemhaand, den ene af disse »paa 10 Kort«, saa kastes Kortene, og Spillet gaar videre, efterat der paa Regnskabsbrættet er noteret en remis paa den Bête, hvorpaa det gaar (se Regnskabet).

Ved Spørgespil, Tourné, Tourné-Respekt og Kaské, hvor Spilleren er i Mellem- eller i Baghaanden, bør den Modspiller, der har Forhaand, ikke spille ud, førend han har indhentet Spillerens Tilladelse dertil ved, efterat Købet er sluttet, at spørge: Maa jeg? Forsømmer han dette, har Spilleren Lov til at afvente Resultatet af det første Udspil, forinden han træffer Bestemmelse om, hvorvidt han vil kaste sine Kort og give sig paa »remis« eller udsætte sig for at blive Codille. Men han kan ikke selv forlange at se Udspillet, førend han bestemmer sig.

Er der meldt et Spil (ligeegyldigt af hvilken Slags), og der først under eller efter Købet eller under selve Spillet opdages, at der er for mange eller for faa Kort paa en af

Hænderne, da forholdes der som følger: Har Spilleren de fejle Kort, da taber han sit Spil med 1 Bête (i Nolo 2 Bêter), og har en anden end Spilleren dem, saa vinder sidstnævnte sit Spil, selv om dette, hvis det var blevet spillet til Ende under normale Forhold, ikke vilde være blevet Tilfældet, medens den af Modspillerne, der har de fejle Kort, faar en Straf-Bête. (Hvis der spilles et Honnør-Spil, og Spilleren har fejle Kort, saa maa han, foruden at han faar en Bête, betale Honnøren. Er det en af Modspillerne, der har dem, maa han selvfølgelig foruden den Bête, han sætter, betale Spilleren den Honnør, der tilkommer ham fra samtlige Medspillende).

Opdages det under Kortgivningen eller ved Købet, at der er faldet et Kort paa Gulvet af det Spil Kort, hvormed der er givet, gaar Spillet om, idet der gives fra samme Haand og med samme Spil Kort, efterat der er blandet og taget af.

Naar der kaskes, og det viser sig, at der mangler et Kort i Talonen, saa gælder Spillet ikke. Har en af de Spillende da et Kort formeget, saa faar han en Straf-Bête, fordi han ikke i Tide har meldt 10 Kort. Ligger det manglende Kort paa Gulvet, er Spillet ligeledes ugyldigt. I begge Tilfælde sættes der da en remis paa den Bête, hvorpaa det gaar, og der gives ikke om fra samme Haand som sidst, men Spillet gaar videre. Straf-Bêtens Paalydende bliver det samme, som det paagældende Spil, hvis det tabes, vil medføre.

Vendes under Kortgivningen et Kort, kan hvilkensomhelst af de Spillende forlange Omgivning. Viser det sig ved Købet, at der ligger Kort omvendt i Talonen, da kastes

Kortene og Spillet gaar videre, efterat der er noteret en remis paa den Bête, hvorpaa det gaar.

Ved »Bordet fanger« forstaas der, at et udspillet Kort ligesom ogsaa et Kort, hvormed der stikkes, bekendes eller som kastes af, ikke under Paaskud af, at det skyldes en Fejltagelse, igen tør tages op paa Haanden af den, fra hvem det nævnte Kort stammer, for at erstattes med et andet. Herfra dog et Par Undtagelser, hvorom mere nedenfor.

Naar Spilleren svigter Kulør, og dette opdages, taber han sit Spil og faar 2 Bèter (i Nolo 3).

Svigter en af Modspillerne Kulør og dette opdages, faar den Paagældende en Straf-Bête, men Spilleren vinder sit Spil. Er det et Honnørspil, der spilles, maa Synderen, foruden den Straf-Bête, han sætter, tillige udrede den Honnør, der tilkommer Spilleren fra samtlige Medspillende.

Det er tidligere fremhævet og skal her gentages, at man ikke behøver at bekende med nogen af de tre Matadorer, naar den udspillede Trumf er lavere end den af Matadorerne, som man har singleton paa Haanden. Spilles der en højere Matador ud, end den, man har paa Haanden, skal der bekendes med den lavere. Undladelse heraf straffes som almindelig Svigten Kulør.

Det regnes ikke for, at der er svigtet Kulør, førend Stikket er vendt. Saalænge dette ikke er sket, har den Fejlende Lov til at tage sit Kort op igen og i Stedet derfor at bekende Farven, men han maa da ikke stikke, hvis han har et lavere Kort at lægge til.

Spiller en af Modspillerne ud i urette Tid, saa maa han atter tage sit udspillede Kort op paa Haanden, og Spilleren

kan da forlange hvilken Farve, han ønsker udspillet af den anden Modspiller.

Naar Spilleren ligeoverfor et født Spil eller et Købspil — i sidstnævnte Tilfælde altsaa efter at have købt — anser sit Spil for oplagt (o: utabeligt), har han Lov til for at spare Tid at lægge sine Kort aabenlyst paa Bordet, men er da ogsaa i Tilfælde af Protest fra Modspillernes Side pligtig til at lade sine Kort blive liggende saaledes, at Modspillerne kan indrette deres Spillemaade derefter, medens Spilleren dog selv frit maa dirigere sine egne Kort.

Derimod maa en Modspiller, selv om han i Løbet af et eller andet Spil mener, at han er Herre over dette, og at Spilleren umuligt kan undgaa at blive Bête, ikke paa noget som helst Tidspunkt af det paagældende Spil vise sine Kort frem og fordre dem respekterede. Spilleren mister nemlig derved en Chance for i Resten af Spillet at kunne benytte et eventuelt Fejlspil eller en Svigten Kulør fra Modpartens Side til sin Fordel. Saafremt der spilles strængt — hvad man helst bør gøre, da derved meget Kævl og Ophold under Spillet undgaaes — bør derfor i saa Tilfælde Spilleren have sit Spil vundet, og den paagældende Modspiller straffes med en Bête (i Nolo 2 Bêter), ligesom han, hvis det er et Honnørspil, der spilles, ogsaa maa udrede den samlede Honnør til Spilleren.

Heller ikke har nogen af Modspillerne Lov til under Paaskud af, at Spilleren ikke kan gøres Bête, at kaste sine Kort. Sker saadant alligevel, saa vinder Spilleren sit Spil, selv om dette ikke vilde være sket, hvis Spillet var bleven spillet til Ende, og den Ævret opgivende Modspiller faar

en Straf-Bète (i Nolo 2 Bèter) foruden Udbetaling af den Spilleren tilkommende, samlede Honnør — forudsat at det er et Honnørspil, der spilles.

Spilles der Spadille forcé, og det ved at tage Kasken eller Mort'en viser sig, at Spadille er blevet passet bort, saa vindes et hvilket som helst af disse Spil og den, hos hvem Spadille findes, faar 2 Straf-Bèter.

4de Mand, 3: den, der i Øjeblikket sidder over, har, saafremt der da ikke er passet rundt til Kasken, og han har taget Mort'en, ikke Lov til at give sit Besyv med i det Spil, som de tre andre spiller, hverken ved at give Raad før eller under Spillet og heller ikke ved at gøre opmærksom paa de Fejl, der eventuelt begaas af de Spillende. Han bør ligeledes holde sine Fingre borte fra Talonen. Det skal dog udtrykkelig bemærkes, at han, skønt han sidder over, ikke desto mindre saavel udbetaler som indkasserer Honnøren for de henholdsvis vundne og tabte Honnørspil, der maatte forekomme under hans med bestemte Mellemrum indtrædende Uvirksomhedsperioder. Det paahviler ogsaa ham at besørge Meleringen (Blanding) af det Spil Kort, hvormed der i det følgende Spil skal gives (se Indledende Bemærkninger Pag. 5).

### Regnskabet.

Der gives forskellige Maader, hvorpaa Regnskabet kan føres; her skal kun den omtales, der for Øjeblikket hyppigst anvendes, hvor man ikke af Mageligheds Hensyn foretrækker kontant Udbetaling efter hvert Spil saaledes, som det sker i Pot-L'hombre og den dermed beslægtede

Rasle-L'hombre, hvilke begge senere skal omtales. Forinden jeg imidlertid gaar over til at beskrive selve Regnskabsføringen, vil vistnok et Par Ord om de til denne nødvendige Rekvisiter ikke være paa urette Sted.

For ved Udbetalingen af Bøter og Honnører at undgaa den tidsspildende Veksling af kontante Penge plejer man i Stedet for disse at benytte sig af Jettons (udt. Sjettings), der faas hos enhver Kunstrejer eller Galanterihandler. De ere anbragte i 4 smaa Kasser, en til hver af de Spillende, og bestaar af drejede Benplader i forskellig Størrelse og Form, sædvanligvis: runde, firkantede og langagtige. Deres Værdi beror paa Spillernes Overenskomst og kan (eksempelvis) ansættes: de langagtige til 1 Point, de runde til 20 og de 4-kantede til 50 Points pr. Stk. Foruden disse vil det være fornuftigt at anskaffe sig en Del Regnepenge, som man f. Eks. kan lade gælde 5 Point pr. Stk.: Honnørens almindelige Paalydende. Ved Hjælp af disse og et Sæt Jettons vil det i de fleste Tilfælde være muligt, uden at komme i Forlegenhed med Vekslingen, prompte at kunne præstere de forefaldende Udbetalinger. Hver af de 4 Kasser skal indeholde det samme Antal Jettons (f. Eks. 10 Stk. af hver Slags) og repræsentere det samme Grundfond hos hver af de Spillende; disse bør for en Sikkerheds Skyld, forinden Spillet tager sin Begyndelse, altid eftertælle deres respektive Kassers Indhold for at forvisse sig om, at Beholdningen er den rigtige.

Til den skriftlige Del af Regnskabet anvendes et glat Brædt og en Stump Kridt eller simpelthen et Stykke Karton eller Papir, ca. 7 Tommer i Kvadrat og ved to Diagonaler delt i 4 lige store Triangler. Hver af de Spillende bliver en af disse Triangler forbeholdt til Notering af hans

eventuelle Beter. Regnskabsbrædtet skal ligge paa Bordet ved Siden af Regnskabsføreren saaledes, at de øvrige Deltagere i Spillepartiet kan kontrollere Regnskabsføringen og til enhver Tid have et Overblik over det Beløb, for hvilket de ved Beter har sat sig i Gæld.

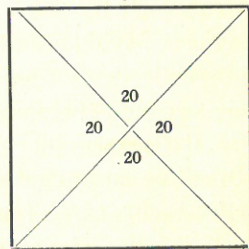
Naar et Spil tabes, debiteres den Tabende for et Beløb, der i Skikkelse af en eller flere Beter noteres paa Brædtet.

Naar et Spil vindes, slettes af Brædtet den Bête, om hvilken der spilles (eller som det i L'hombresproget hedder: den Bête, hvorpaa det gaar), og Beløbet udbetales i Jettens til den Vindende af den, som har Bêten. Den Bête, hvorpaa det dernæst gaar, understreges af Regnskabsføreren til Underretning for de Spillende.

Ved Spillets Begyndelse sættes hver af de Spillende en Bête  $\circ$ : den saakaldte Stambête. Dennes Størrelse beror paa fælles Overenskomst, ligesom ogsaa hvert enkelt Points Værdi fastsættes af Spillerne. (Med Hensyn til Regnskabsbrædtets Udseende ved Begyndelsen af Spillet, se Fig. 1). Stambêten, som i dette Tilfælde er 20, skrives i Almindelighed paa Midten af Brædtet saaledes som Fig. udviser. Beter for de Spil, der tabes, noteres langs Kvadratets 4 Sider. For hvert Spil, der tabes sættes en »remis« paa Bêten, ( $\circ$ : en lille nedadgaaende Tværstreg fra Stregen under den Bête, hvorpaa det gaar, se Fig. 2).

Beterne, der sættes for tabte Spil, bliver altid større end Stambêterne, ligesom ogsaa, efter at disse er slettede af Brædtet, hver

Fig. 1.



Bète, der sættes, bliver større end den, hvorpaa det gaar, idet der til denne lægges et vist Antal Points. Disse beregnes i Almindelighed efter følgende Skala:

For simpelt Spørgespil:	1 Point
» » Tourné	3 Points
» » Tourné-Respekt:	4 —
» » Solo:	4 —
» » Kaske:	4 —
» » Mort:	4 —

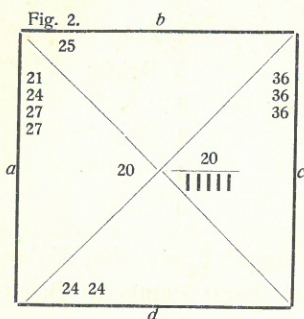
Disse Sætses gælder for Spil i simpel Farve. For Kulør-spil lægges det Dobbelte af hvert Antal Points til Bèten. Ved Nolobèter gælder samme Beregning som ved Bèter for Solo-Kulør.

Foruden denne Tilvækst lægges til den nye Bète de remis'er, der findes paa den Bète, hvorpaa det gaar, og af hvilke hver gælder for 1 Point. Ogsaa disse dubleres ved Kulør-Spil. Eks. 1: Vi vil antage, at det gaar paa en Bète paa 24 Points, og paa hvilken der er 3 remis'er  $\circ$ : at de tre sidste Spil er tabte. Det fjerde Spil, der i dette Tilfælde f. Eks. er en Solo-Kulør, tabes ligeledes, og den nye Bète beregnes som følger: Solo:  $4 + (3 \text{ remis'er}) : 3$ , ialt: 7, der, fordi Spillet var i Kulør, fordobles, altsaa: 14. Dette Beløb lægges til den Bète, hvorpaa det gaar, og den nye Bète bliver følgende: 38.

Eks. 2. Bèten, hvorpaa det gaar, og paa hvilken der er en remis, er 31. Der tournéres Kulør op, og Spillet tabes, altsaa Tourné:  $3 + (\text{en remis}) : 1 = 4$ , som, da det er et Kulør-Spil, fordobles, altsaa: 8, der lagt til 31 giver ny Bète: 39,



Fig. 2 viser et Regnskabsbrædt efter de to første Omgange.

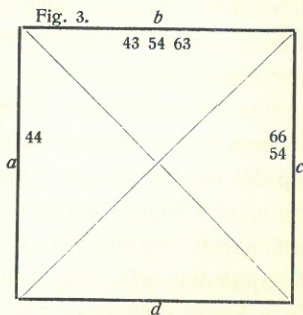


Det første Spil vandtes af *a*, der tog sin Stambête hjem, som er slettet. Det andet Spil, der tabtes af *a*, var et simpelt Spørgespil, som gav Beten: 21. Det tredje Spil vandtes af *d*, der tog sin Stambête hjem, der ligeledes er slettet. Det fjerde Spil, der tabtes af *a*, var en simpel Solo, *a* fik en Bête paa 24 I det femte Spil, et Spørgespil i Kulør blev *d* Codille og fik 2 Beter à 24. Det sjette Spil, en simpel Tourné, tabte *b* og fik en Bête paa 25. Det 7de Spil, en Kasse i simpel Farve blev codille og gav *a* 2 Beter à 27. Det 8de Spil, en Nolo, tabtes af *c* med 3 Beter à 36.

Naar Stambêterne er tagne hjem, gaar det paa den laveste af de Bêter, der skyldes tabte Spil, derpaa paa den næstlaveste o. s. v. Naar alle Beter er af Brættet, sættes hver af de Spillende en ny Stambête, af Størrelse = den Bête, der sidst blev taget hjem. Dette kaldes: at lade det gaa paa laveste Bête. Synes man, at L'hombren paa denne Maade bliver vel høj, kan man, naar der skal sættes nye Stambeter, gøre disse 2 eller 5 Points større end de sidste; det er noget, de Spillende selv maa bestemme. Man kan ogsaa, efter at den første Stambête er taget hjem, hvis der paa denne er sat en eller flere Beter af forskellig Størrelse, lade det gaa paa den højeste af disse, dernæst paa den næsthøjeste o. s. v., og naar Bêterne er af Brættet, sætte nye Stambêter enten af samme Størrelse som de første, eller et Par Points højere, ganske som de Spillende vedtager det. Den sidste Beregningsmaade bruges dog næppe saa almindeligt som den første.

Naar man bestemmer sig til at ophøre med Spillet, hvilket kan ske naarsomhelst efter et vundet Spil, opgøres Tab og Gevinst. Er der ingen flere Beter paa Brædet, tælles Kasserne efter, og den eller de Tabende udbetaler, saafremt hvert Point ækvivalerer en Øre, i kontante Penge  $\rho$ : Jettens det Beløb, der i deres Kasse mangler i det oprindelige Grundfond. Dette Beløb tilfalder saa den eller dem, hvis Kasses Beholdning af Jettens er større end ved Spillets Begyndelse, og Tab og Gevinst skal naturligvis stemme. Er der ved Spillets Afslutning Beter paa Brædet, skal disse dog først gøres i Mønt, hvilket sker saaledes: hver af de Spillendes Beter tælles sammen og hver af disse Summer divideres med 4, hvorpaa Differencen mellem Kvotienterne udbetales. Se Fig. 3, der viser et Regnskabsbrædt ved Spillets Slutning.

$a^s$	Debet bliver	$\frac{44}{4} = \dots\dots\dots$	11
$b^s$	—	$\frac{43 + 54 + 63}{4} = \dots\dots\dots$	30
$c^s$	—	$\frac{66 + 54}{4} = \dots\dots\dots$	30
$d^s$	—	$0 = \dots\dots\dots$	0
$d$ faar da udbetalt af $a$ : 11, af $b$ : 40,			
af $c$ : 30.			
$a$	—	af $b$ : 29, af $c$ : 19.	
$c$	—	af $b$ : 10.	



Derefter opgøres Kasserne. Lad os antage, at hver af disse ved Spillets Begyndelse af de før nævnte 3 forskellige Slags Jettens indeholdt 10 Stk. af hver Slags, foruden 20 Stk. Regnepenge à 5 Points, altsaa: 10 à 50 Points, 10 à 20 Points, 10 à 1 Point og 20 à 5 Points, ialt 810 Points, og

at a, naar Spillet er til Ende, ved Eftertællingen af Kasserne har 530 Points i Jettons tilbage, b 376 og c kun 46 Points, saa maa d i sin Kasse have 2288 Points og vinder da  $2288 - 810 \text{ Points} = 1478$ .

Et andet og meget simpelt Regnskab, ved hvilket den skriftlige Del helt falder bort, er det, der bruges ved den saakaldte *Pot-L'hombre*. I en *Pouille* (udt. Pulje),  $\varnothing$ : en Kop eller Kasse, indsætter ved Spillets Begyndelse hver af de Spillende det samme Beløb, f. Eks. 20 Points, der altsaa svarer til den før nævnte *Stambète*. For hvert vundet Spil tager den Vindende 20 Points ud af *Pouillen*, for en vundet *Nolo* 40 Points, og for hvert tabt Spil sætter den Tabende saa mange Gange 20 Points, som han faar *Bèter* paa sit Spil, ind i *Pouillen*. *Bèten* vokser ikke. *Honnøren*, der for *Kulør-Spil* dubleres ligesom i almindelig Regnskabs-*L'hombre*, har intet med *Pouillen* at gøre, men udbetales kontant eller i Jettons efter hvert *Honnør-Spil*. — Naar der slutes af og skal gøres op, saa deles *Pouillen*.

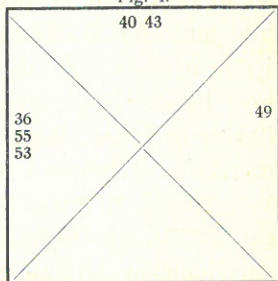
Saa let og simpel — og derfor heller ikke ualmindelig — som denne Regnskabsføring er, saa berøver den absolut Spillet en Del af den Spænding, som af Mange anses for at være *L'hombrespillets* største *Charme*, idet den ganske udelukker Muligheden af, at en af de Spillende, der i de 5 Sjettedele af Aftenen har siddet i decideret *Uheld*, og hvis Kasse maaske er tom — saafremt *Heldet* skulde vende sig i *Løbet* af den korte Tid, der er tilbage at spille i — vil kunne *revanchere* sig og atter komme til *Hægterne*, hvad der ved den først omtalte skriftlige Regnskabsføring med voksende *Bèter* ikke sjældent vil kunne blive Tilfældet.

Rasle-L'hombre. I denne sker Indkasseringen af Gevinst og Udbetaling af Tab kontant eller ved Hjælp af Jettons efter hvert vundet eller tabt Spils Slutning, og ligesom i Pot-L'hombre er Bèten den samme gennem hele Spillet. Sættes denne f. Eks. til 5 Øre, saa faar Spilleren for vundet Spørgespil, simpel Tourné, Kaske og Mort 5 Øre af de tre Medspillende, og taber han Spillet, betaler han i Tilfælde af remis 5 Øre og i Tilfælde af codille 10 Øre til hver af dem. For vundet Tourné-Respekt og Solo i simpel Farve faar han 10 Øre og for de samme Spil i bedste Farve 15 Øre af hver. For tabt Tourné-Respekt og Solo i simpel Farve betaler Spilleren til hver af de 3 Medspillende i Tilfælde af remis 10 og i Tilfælde af codille 15 Øre. Er Tournéen eller Soloen i Kulør, koster tabt Spil henholdsvis 15 og 20 Øre til hver. Vundet Nolo giver Spilleren i Indtægt 20 Øre fra hver af de Medspillende og tabt Nolo koster ham for det 1ste Stik 30 Øre og for det andet Stik 10 Øre (ialt altsaa 40 Øre) til hver. I Konsekvens heraf vil Gevinst og Tab for Tourné paa Kaske, Nolo paa Kaske, Købe-Nolo og Kig-Nolo (se under Variationer Pag. 61) kan fastsættes af de Spillende. Tout, 5 Matadorer, 9 Trumfer og 9 Matadorer forhøjer Udbetalingerne med henholdsvis 5, 5, 10 og 50 Øre i simpel og det dobbelte af disse Beløb i bedste Farve. En vundet Nolo ouvert indbringer Spilleren 30 Øre fra hver af de Medspillende. Tabes den, hvilket vel nok hører til de sjældnere Tilfælde, koster det ham 50 Øre til hver. Særskilt Udbetaling af Honnør gives altsaa ikke i Rasle-L'hombre.

Hvis der kun er 3 Deltagere i et L'hombreparti, og senere i Spillet en Fjerde ønsker at indtræde, kan dette, hvis der

paa den Tid ingen Bèter er paa Brædtet, ske uden nogen Forberedelse ved, at alle Fire faar en ny Stambète. Er der Bèter paa Brædtet, kan 4de Mands Indtrædelse først ske efter et vundet Spil. Samtlige paa Brædtet tilbageværende Bèters Sum divideres da med 3, og den nyindtrædende 4de Mand debiteres for Kvotienten i Rater af lignende Størrelse som de Bèter, der findes paa Brædtet.

Fig. 4.



Eks. se Fig. 4.

Beternes samlede Sum er 276, som divideret med 3 er = 92. Den ny Indtrædende i Partiet faar 2 Beter à 46 pr. Stk.

Er det i en allerede begyndt 3 Mands Pot L'hombre, at en 4de Mand ønsker at tage Del, saa divideres simpelthen det i Pouillen værende, samlede Beløb med 3, og saa mange Points, som Kvotienten da andrager, maa den nye Mand indbetale for at faa Lov til at være med. Naar hans Indskud er sat ind i Pouillen til det der i Forvejen indstaaende Beløb, kan Spillet fortsættes.

Er det i en 3 Mands Rasle-L'hombre, at en 4de Mand ønsker at deltage, kan Indtrædelsen i Spillet ske naarsomhelst.

## Variationer

paa nogle af de i L'hombre forekommende Spil.

Blandt de Variationer, som L'hombrespillet i Tidens Løb af opfindsomme Dyrkere er blevet behæftet med, skal nedestaaende 4 anføres her, ikke fordi jeg mener særligt at kunne anbefale nogen af dem, men for at de ikke som noget Ukendt skal overraske dem, der paa Basis af den her skrevne Vejledning i L'hombre vil sætte sig ind i dette Spil.

1) *Tourné paa Kasken*. Naar den Kaskende efter at have skudt ser, at han ikke kan bruge Kasken, kan han ved at *tourneré* det øverste af de tiloversblevne Kort i Talongen søge at danne sig et Spil. Der forholdes som ved en almindelig *Tourné*, kun kan han i dette Tilfælde ikke købe flere end de 4 Kort, der er tilbage. Til Modspillerne bliver der sjældent noget at købe. For Tilladelsen til en saadan *Tourné* sætter den Kaskende en *Bête*. Han kan altsaa ikke vinde noget, i det højeste kun, hvis han vinder sit Spil, slippe for Tab. I det uheldigste Tilfælde kan han derimod faa 3 *Bèter* (*Codille* + den *Bête*, han har faaet for at *tourneré*).

2) *Nolo paa Kasken*. Hvis den Kaskende efter at have skudt mener at kunne spille *Nolo* paa Kaskekortene, er saadant ham tilladt imod, at han sætter en *Bête*. I Tilfælde af vunden *Nolo* tager han 2 *Bèter* hjem, men vinder altsaa kun 1 *Bête Netto*. Taber han, koster *Noloen* ham 3 à 4 *Bèter*.

3) *Købe Nolo*. Det er ikke ualmindeligt, at der spilles med *Købe Nolo*. Der købes da til en *Nolo* ligesom til andre *Købepil*, men *Modspillerne* køber ikke, og *Spilleren*

har Lov til kun at købe e e t Kort. Vindes Noloen, tages 2 Bèter hjem; tabes den, spilles i Reglen med Bèter til Loftet 3: en Bète for det første Stik og fremdeles en for hvert af de efterfølgende eller ogsaa med 2 Bèter for 1ste Stik, 2 Bèter for andet og 1 Bète for 3die Stik. Herefter vil altsaa en tabt Købe Nolo i det uheldigste Tilfælde koste enten 9 eller 5 Bèter. Der gives ikke Honnør. Købe Nolo rangerer under Solo og Tourné-Respekt.

Skal jeg med Hensyn til dette Spil give noget Raad eller nogen Anvisning, saa vil jeg anbefale Nolospilleren, naar han køber, ikke at beholde tvivlsomme eller daarlige Kort paa Haanden, selv ikke om et saadant Kort er en Singleton. Han bør rense sine Kort saaledes, at de Kort, han beholder tilbage paa Haanden, og hvortil han køber, er virkelig gode Nolo-Emner; om han køber flere eller færre, spiller en mindre væsentlig Rolle. Køber han mindre godt og faar et eller to farlige Kort paa Haanden, saa bør han — dersom han har Forhaand — vistnok helst straks tage sine Bèter. Han kan maaske derved undgaa en langt mere ublid Behandling.

Man dyrker Købe Nolo paa mange forskellige Maader. En af Varianterne, der forøvrigt er ganske fornuftig, da den lægger en Dæmper paa altfor ivrige Nolospillere, bestaar i, at Modspillerne ogsaa køber, ligesom ved ethvert andet Spil (undt. Mort); de vil da selvfølgelig søge at renoncere sig i en eller to Farver, hvilket absolut vil forringe en ikke utabelig Nolos Chancer for at vindes. — En anden Variant tillader de Spillende at overbyde hinanden med Købmandsskabet saaledes, at den, der køber flest Kort til sin Nolo beholder Retten til at spille den. — Endelig spil-

les Købe Nolo, med Omkøb og indenfor dette Omraade atter paa 2 forskellige Maader, den ene: hvor Nolospilleren, naar han har købt uheldigt, har Lov til at købe om og atter om saa ofte, som Talonen tillader det, men hvergang det samme Antal Kort som i det første Køb og kun imod for hvert Omkøb at debiteres for en Bête, — og den anden: hvor det, — mod at han sætter en Bête for hvert Omkøb — staar ham frit for hver Gang at købe et hvilket-somhelst Antal Kort — dette er den værste af Varianterne.

K i g - N o l o, ogsaa kaldet Gravgang, er et Slags Surogat for Kaske, som — hvis der spilles med nævnte Variant — tilligemed Mort da falder bort. Naar der er passet een Gang rundt, tager 4de Mand hele Talonen op paa Haanden og udsøger sig deraf 9 Kort, med hvilke han mener at kunne spille Nolo. Spilleren faar altsaa her 3 Modspillere, men ellers gælder de samme Regler for Kig-Nolo som for almindelig Nolo — kun gives der ikke Honnør. Mener han ikke at turde vove Noloen, kaster han Kortene paa 1 Bête og Spillet gaar videre, efterat der er noteret en remis paa den Bête, hvorpaa det gaar.

### Holstensk L'hombre,

ogsaa kaldet »fri L'hombre« afviger fra den her beskrevne almindelige L'hombre deri, at der kun meldes een Gang rundt, idet Kasken allerede i første Omgang kan tages af Forhaanden eller Mellemlhaanden. Den meldes da ligesom et Spørgespil eller Tourné med »Tilladt«, »Spurgt« eller »Spil« og rangerer under Nolo, Solo, Tourné Respekt og, hvis der spilles med Købe-Nolo, ogsaa under denne,



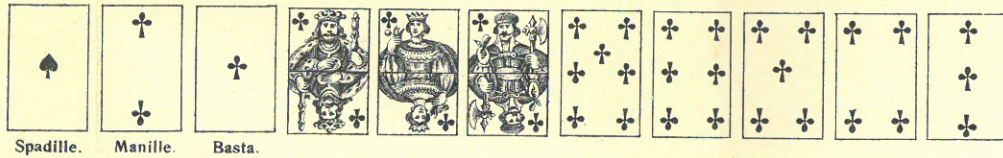
men over Spørgespil og almindelig Tourné. Passer begge de to første Hænder, er Kasken straks til Baghaanden, hvis denne da ikke har noget andet Spil at melde. Passer ogsaa Baghaanden, er der Mort til 4de Mand. En Mort vindes i holstensk L'hombre paa 5 Stik; 1 Understik giver 2 Bèter, 2 Understik ialt 3; den kan kastes paa remis. Passes der til Mort'en, kastes Kortene og Spillet gaar videre, efter at der er noteret en remis paa den Bète, hvorpaa det gaar.

I den frie L'hombre forlanges det ikke, at den, der har Spadille, skal kaste.

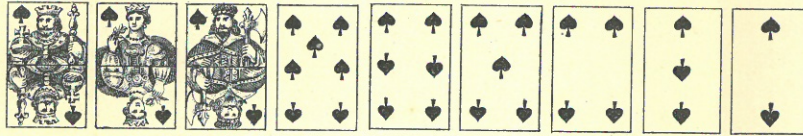
Den, der spiller et Spørgespil eller en Tourné, har Lov til kun at købe eet Kort.

# Kortenes Rækkefølge i L'hombre.

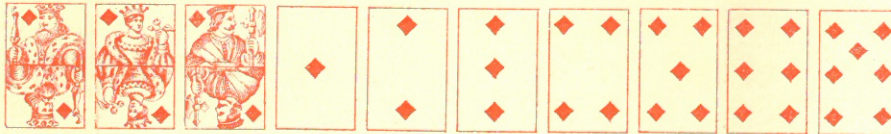
1. Naar en af de sorte Farver er **Trumf**, er Kortenes Rækkefølge i denne:



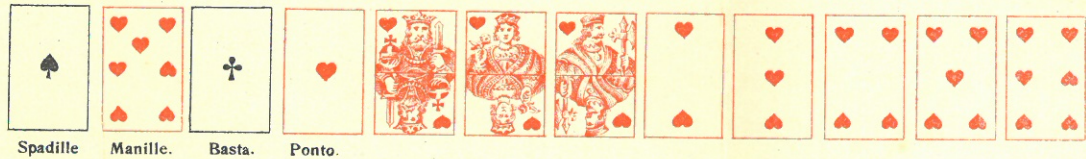
medens Rækkefølgen samtidig i den anden sorte Farve er:



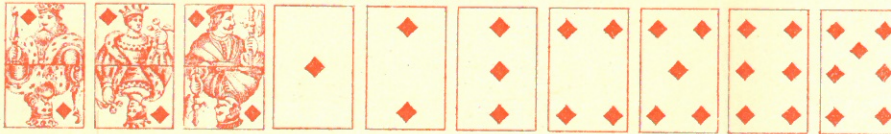
og i begge de røde Farver:



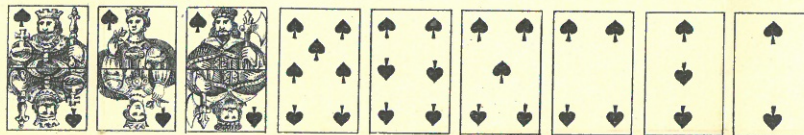
2. Naar en af de røde Farver er **Trumf**, er Kortenes Rækkefølge i denne:



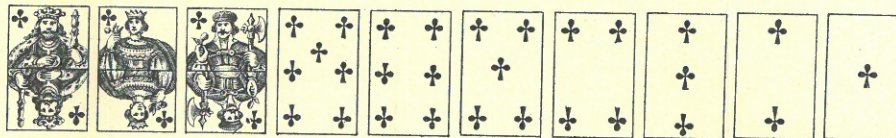
medens Rækkefølgen samtidig i den anden røde Farve er:



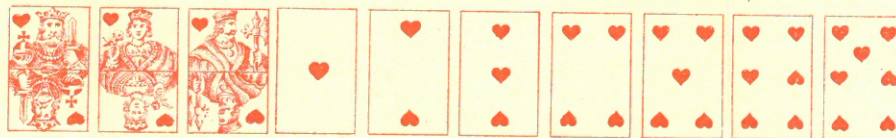
og i begge de sorte Farver:



3. I Nolo er Kortenes Rækkefølge: i begge de sorte Farver:



og i begge de røde Farver:



## V. PIOS BOGHANDEL

— POVL BRANNER —

<b>C. G. Schiellerup:</b>	Nyeste Spillebog . . . . .	1.50
”	Ren Whist (Anvisn. for Beg. og Viderekomne) . . . . .	0.50
”	Billardbogen . . . . .	1.00
<b>Alfred Bondesen:</b>	Anvisning for Begyndere i Skakspil, 4. Opl. . . . .	1.00
”	50 Kabaler, 3. Opl. . . . .	0.50
”	Spilleregler for Skat . . . . .	0.25
”	Cagliostro (60 Kabaler med tilhørende Illustrationer) . . . . .	2.00
<b>C. Høegh-Guldberg:</b>	Et Hundrede og Fem og Tyve Kabaler i Kortspil, 2. Opl. . .	1.20
”	Regler for Billardspil, gæl- dende fra Aarets Begyndelse 1875. Omarbejdede og forbedrede af Arild- sen, (til Opklæbning) . . . . .	1.66
”	Regler for Keglespil, efter Nutidens Spillebrug paany udgivet 1880, (til Opklæbning) . . . . .	0.50
”	Dansk Keglespil, alminde- lige Regler, (til Opklæbning) . . . . .	0.25
<b>Nye Kabaler:</b>	Af gamle Tante . . . . .	0.50

