

TAGE MAIGAARD

Spil en bedre l'hombre



Tage Maigaard: Spil en bedre l'hombre
1. udgave
Januar 1984
Udgiver: Hans H. Schreiner forlag,
 telefon 09-170140
ISBN 87-981567-0-5

FORORD

Det følgende er ment som "råd og vink" for interesserede L'hombre-spillere. Tankerne, meningene og opgaverne skyldes P. Ramhøj, H. Nielsen og T. Maigaard.

Angående opgaverne vil jeg anbefale, at man lægger kortene op som vist og lader udspillede eller tilspillede kort blive liggende, idet man vender dem, så stikkort vender den smalle side mod spilleren, mens tilspillede kort vender den brede side mod spilleren. Forsøg selv først at løse opgaverne. Derefter kan det jo altid nås at se på løsningerne bagest.

Spadille (S) er altid spar es.

Manille (M) er altid en sort trumf 2 eller en rød trumf 7.

Basta (B) er altid klør es.

Ponto (P) er altid rød trumf es.

K = Konge D = Dame Kn = Knægt.

Efteråret 1983.

Tage Maigaard

INDHOLDSFORTEGNELSE.

Meldinger og køb	2
Spilleteknik.....	5
Nolo - ren nolo - afkastningsregler	9
Nolo ouvert	11
En gylden regel	16
To stik af de tre første	21
Modspil	23
De fem etikette regler	25
Løsninger	26
Til dine notater	36

L'hombre er et meget gammelt spil. Man angiver dets alder til 500 år. Man ved, at det stammer fra Spanien, og der er en gammel overlevering om, hvordan det fik sin egenartede form.

Man fortæller, at spillet blev opfundet af munkene i Spanien. De kedede sig i deres klostre, og så begyndte de at spille kort. Enhver form for kortspil var naturligvis forbudt, og prioren listede ofte rundt for at overvåge, at påbud og forbud blev overholdt. Hvis han da fandt munke med en forbudt bog eller munke i færd med at spille kort, blev de straks pålagt svære bodsøvelser.

De fleste dakendte kortspil spillede af fire personer, men nu opfandt munkene et spil, som kun krævede tre spillere. Fjerdemanden holdt da vagt ved dørsprækken og kunne derfor advare spillerne, hvis prioren viste sig på gangen. Kortene blev da gemt, og prioren fandt munkene i færd med en from debat om et kirkeligt emne.

Det var imidlertid for kedeligt altid at skulle være dørvogter, så derfor fandt munkene på at lade vagten gå på skift således, at det var den spiller, som sad over for kortgiveren, der skulle stå henne ved døren og holde vagt.

Efterhånden indførtes spillet ved den spanske kong Ferdinands og hans dronning Issabellas hof.

Senere blev det et yndet spil i franske hof- og adelskredse og har fra da til i dag ikke forandret sig væsentligt. Udbredelsen af spillet gik videre til Tyskland og én lang række andre lande, herunder Danmark, hvor det i sidste århundrede var en særdeles påskønnet underholdningsform i mange hjem. I særdeleshed blev det spillet meget på præste- og proprietærgårde. Mange er af den mening, at L'hombrespillet i vore dage er det kortspil, der stiller de største krav til dets udøvere i retning af beregning, psykologisk sans og kombinationsevne.

Det er vanskeligt at give bestemte regler for, hvordan man skal forholde sig i de utallige situationer, der kan opstå under L'hombrespillet.

Den helt rutinerede spiller har vel efterhånden dannet sig sine egne regler og kan i så at sige alle situationer beregne eller skønne sig til at gøre det rigtige.

Det følgende er derfor tænkt som oplysninger og råd og vink af størst interesse for den almindeligt rutinerede spiller. Og der vil også ind imellem komme en problemopgave og en analyse af særligt interessante spil.

MELD IKKE PÅ FOR SMÅ KORT

En gammel sandhed i L'hombrespil er den, at man først kan forvente at blive regnet for en god spiller, når man har lært at sige pas.

Herved menes, at det ikke for enhver pris gælder om at få spillet. Der er jo ikke megen fornøjelse ved gang på gang at købe til et for lille spil og så måtte kaste det. Man bør derfor huske på, at man ved at sige pas på et for lille spørgespil har gode chancer for at etablere et godt modspil.

Denne lille, men absolut væsentlige regel giver spillerne større fornøjelse af spillet. Den virkelig drevne L'hombre-spiller finder større fornøjelse i modspillet, hvor han med en god makkers hjælp ofte kan gøre et tilsyneladende stærkt spil bete.

HVAD ER DA ET PASSENDE SPØRGESPIL ?

Man står sig ved kun at melde "spil", når kortene indeholder ca. tre stik. Et mærkeligt forhold ved L'hombre-spillet er imidlertid, at man én aften kan sidde så udpræget "i held", mens kortene en anden aften slet ikke "vil spille". Mærker man derfor, at der er held i kortene, kan man nok tillade sig at se lidt velvilligt på 3-stiks reglen. Til gengæld bør man "en uheldig aften" kun melde spil, når man af de kort, man vil beholde, har 3 nogenlunde sikre stik, samt udsigt til et fjerde. Af eksempler på et passende spørgespil kan nævnes:

- 1) S M k - fjerde i sort farve
- 2) S P - femte i rød farve
- 3) 3 faux - matadorer - fjerde + en konge

TEMPOREGELEN

sp S B d 7 5

hj k d kn

ru 2

sp M k kn 6 4 3

kl k 7

ru k

	N	
V		Ø

kl kn 5

hj 6

ru d kn 3 4 5 6

Nord har forhånd. Han har meldt Solo kulør, og der er købt. Han er glad for sin fine solo, og det er helt op til ham selv, om soloen vinder eller bliver kruk. Han bør tænke: Hvis jeg spiller hj k ud, og den bliver stukket

af "den stærke", som derefter tager ru k hjem, har jeg "mistet tempoet. Jeg er, som det i almindelighed kaldes: "Kommet bagefter med stik". - Resultatet er, at N kun får 4 stik.

Nej, N har kun et rigtigt kort at spille ud, og det er ru 2. Så kan han stikke alt, hvad vest spiller ud og vinde sin pæne solo. Altså: Modspillerne må ikke komme foran med stik.

L'hombreopgave 1 (løsning bagest i bogen)

Kan en solo bestående af 4 matadorer og kn femte i spar, ru k, hj k og 2 fuser spilles ned ?

I bekræftende fald: Hvordan skal da kortfordeling og udspil samt spillets videre forløb være ?

KØB AF TALONEN

Enhver L'hombre-spiller ved, at det er af største betydning, at den stærke modspillerhånd sidder lige efter spilleren. Dette forhold, meldingernes forløb, samt de kort man har, er afgørende for hvordan man vælger at købe som første køber til modspillet. Ganske bestemte regler for, hvordan man skal forholde sig, kan ikke gives, men her er nogle retningslinier.

Er der meldt "Solo" køber man alt væk, undtagen trumfer og konger. Har man hverken trumfer eller konger, er det ofte en klog taktik at beholde en civil dame + denne farves mindste kort og så købe 7 kort. Har makkeren udspillet til en solo, og førstekøberen har 4 nogenlunde gode trumfer, 2 konger godt besat og er renonce i den fjerde farve, vil et evt. køb ofte forringe håndens modspilstyrke.

Man bør derfor undlade at købe.

Efter en spil-melding køber førstekøberen det antal kort, han skal bruge, når han har een af de tre største matadorer, eller to nogenlunde store trumfer eller tre små trumfer. Har man ingen trumfer, men alle tre fuskonger, bør man købe 6 kort. Men hvis førstekøberen ikke har noget af betydning på hånden, bør han lade 5 kort og hellere flere ligge til makkeren. Ved dette "svage køb" forsøger man naturligvis at blive renonce i en farve. Er den svage førstekøber renonce i en farve og har en trumf, er det ofte klog taktik at undlade at købe, selv om dette skulle medføre, at makker ikke kan købe op. I dette tilfælde vil et evt. køb ofte medføre, at købet giver kort i den farve, hvor man er renonce - eller måske køber man en stor trumf, som ville gøre større nytte hos makker. Hvis spilleren har meldt "Solo" kan det anbefales at overveje, om man skal beholde en konge - dame blok.

TOURNÉMELDINGEN

Især mindre drevne L'hombre-spillere, samt erfarne spillere, som for enhver pris vil have spillet, misbruger desværre den fine melding "Tourné".

Dette medfører kun denne ene konsekvens: at en mængde spil ikke kan spilles, men må kastes. Og en god L'hombre-aften bliver ødelagt. Med en eller flere spillere ved bordet af denne type kendes kun én medicin: Sæt taksten væsentlig op. Chancetourné-manden får da en gavnlig lærestreg om, hvad der forstås ved en god L'hombre. Det kan i denne forbindelse fortælles, at fire drevne L'hombre-spillere førte statistik over meldingerne fra den ugentlige L'hombre-aften gennem en hel vinter. Det viste sig, at i gennemsnit var hvert fjerde spil et passpil.

Forudsætningen for at kunne melde "Tourné" må mindst være, at man har Spadille og gode kort i 3 farver, d.v.s. 2 Maniller og Ponto eller sort konge tredie. Eller man har Basta samt 2 Maniller + Ponto eller sort konge tredie + en ekstra konge.

En tourné-melding meldes altså, når man har "en stærk hånd", og hvor ingen af farverne er særligt stærke frem for de andre. Man bør erindre den gamle L'hombre-regel: Du kan ikke spille en god L'hombre, før du har lært at sige pas på Spadille.

TOURNÉ-RESPEKT

Selv om Spadille + Basta naturligvis giver et godt grundlag at tournere på, så er tournering jo et lotterispil. En lille solo er i almindelighed at foretrække, særligt fordi håndkortene f.eks. konger eller damer (evt. knægte) gardé har større chancer for at give stik, når modspillerne har haft hele talonen at købe af, hvorved muligheden hos disse for at være renonce i nogen farve er mindre. Altså: Spillerens kort på "en født hånd" er stærkere end de samme kort på "en købt hånd".

At "De lærde" er meget uenige om de sorte essers rette anvendelse, viser de følgende eksempler. Enkelte virkeligt gode spillere hævder, at med de sorte esser og kun én god farve bør man melde spil og købe til denne farve. I ganske få tilfælde kan de sorte esser optræde med små kort i spar og klør samt f.eks. hj 5 og 6 + ruder d blank. Under disse forhold må det kaldes forsvarligt at melde "Købe-nolo" og altså købe ruder d væk. At melde tourné på de sorte esser uden at lægge dem op eller måske endda at passe dem anses for at være ufint, og mange er helst fri for at sidde til bords med sådanne spillere.

Som en hovedregel for en spiller, som har de sorte esser, kan følgende anbefales: Undersøg først muligheden for at spille solo. Er dette udelukket, bør man melde "Toruné-respekt".

Der findes ingen statistik over, hvor tit en sådan vindes eller går ned, men mon ikke det er realistisk at sige, at den vinder 8 gange ud af 10.

Iøvrigt kan sluttelig siges, at de samme kort bør vurderes forskelligt, efter som man sidder i forhånd, i mellemhånd eller i baghånd.

L'hombreopgave 2

Under hvilke to forudsætninger er Spadille mindst femte i sort + 4 faste fuser (eks. hjerter k, d, kn og es) altid oplagt ?

SPILLETEKNIK - UDSPIL AF SPILLEREN

Har man f.eks. 2 matadorer nogenlunde godt besat femte i sort farve eller 2 matadorer sjette i rødt + i begge tilfælde 2 konger, bør man tage stik på Spadille og derefter forsøge at få en konge hjem. Af kongerne vælger man den, der er blank eller kun har et enkelt lille kort mere, medens man bør vente til senere i spillet med at røre ved den farve, hvor man har "gaffel", d.v.s. konge - knægt, eller konge - syveren i sort eller konge - esset i rødt.

Sådanne gafler kan ofte give 2 stik, hvis man tvinger modspilleren til at spille ud i farven.

Det er dog ikke altid, man skal søge at forcere med trumf eller konge.

Er trumferne af en sådan beskaffenhed, at de ville blive svækket betydeligt ved at spille ud af dem, må man være meget forsigtig med trumfudspil, men søge at anvende dem til så mange baghåndsstik som muligt. Har man en sådan hånd med kedelige spring i trumferne, 2 farver med konger og en singleton i den tredje fusfarve, spiller man - som tidligere anvist - sin singleton for at afskære den stærke modspiller fra at komme 2 stik foran.

Med Spadille småt sjette i trumf og pæne sidefarver, bør man altid foretage udspil med en lille trumf og så - hvis begge modspillere har bekendt trumf - trække Spadille næste gang, man kommer ind.

Den nogenlunde samme kortstyrke kan altså have forskelligt udseende. En nøje vurdering af "håndens type" er derfor nødvendig, før udspillet foretages. Mange erfarne spillere spiller hårdt i trumf, når de har stærke sidefarver. Og modsat spiller de sidefarver ud, når de har spring i trumferne.

L'hombreopgave 3

Nord har Tourné-respekt. Spar er trumf. Han har to stik hjemme og udspil med tre kort på hånden: S B spar d. Vest har ét stik og øst tre stik.

Foruden nords trumfer er følgende fire trumfer endnu ikke faldet:

M k 7 6. Det er udelukket, at øst sidder med M blank, da vest ikke har bekendt trumf. Da der mangler fire trumfer og hver kun har tre kort, må vest altså have M blank. Hvilket udspil skal nord komme med for at forsøge på at vinde ?

UDSPIL FRA MODSPILLERNE

DEN STÆRKE MODSPILLER

For ham gælder den samme regel som for spilleren:

1) Søge at komme foran med stik og 2) være opmærksom på fus-gafler.

Har han en blank dame, skal han hurtigst muligt se at få denne hjem. Herved kan makkeren lettere lave sine dispositioner for det senere spil.

DEN SVAGE MODSPILLER

Der gives ofte tilfælde, hvor modspilletets sejrriige gennemførelse udelukkende afhænger af den svages indsats i spillet, særligt med hensyn til udspil og afkast.

Sidder spilleren i mellemhånd giver det ofte bonus at spille ud i en decideret lang farve, hvor den svage ikke har kongen. Herved opnås tit, at den stærke får et billigt trumfstik på spillerens konge. Har man ingen lang farve, men en singleton, må det tilrådes at spille denne ud. Har han singleton i to farver, bør han spille den mindste ud, da han derved giver den stærke størst chance for to stik i en evt. gaffel i denne farve.

Er spilleren i baghånd, vil det ofte være klogt at spille en stor singleton f.eks. en knægt gennem sin makker. Har denne da damen garde i samme farve, vil denne kunne give stik, hvis spilleren har kongen garde i samme farve.

L'HOMBRE-NARRESTREGER

Der findes et utal af variationer, som spillet efterhånden er blevet belemret med, og de er alle mere eller mindre ondartede. En oprensning af hele "synderegisteret" vil føre for vidt. Men lad os - til skræk og advarsel for alle, som holder af den rene L'hombre - nævne en del af de mest kendte "narrestreger".

Man kan tournere til alle fire esser således, at tournémelding af f.eks. kl es og de to røde esser slår en sparsolo med to matadorer syvende.

Den spiller, som har ru 7 kan tournere til den og slå alle andre meldinger. Nogle bruger at tournere til hj kn. Den farve, der bliver vendt anden gang skal være trumf og spillet gælder 20 pinde. For at gøre det sværere bruger nogle at tournere fra bunden og købe resten fra toppen.

Særligt nolo-spil er ramt af mange sælsomme opfindelser. Man kan købe 10 til nolo (10 pinde). Man må købe lige så mange man vil til nolo ouvert, og man må få et stik. Man melder "Fister" og køber ét kort mere, end man smider. - Modspillere må også købe. - Har alle tre spillere meldt pas, spiller alle tre nolo uden at måtte købe. Hver må få tre stik, men skal betale en pind for hvert ekstra stik til den, der har færrest stik.

Et forslag: De, der spiller efter sådanne regler, ville gøre en god gerning ved at finde på et navn til spillet, da der må protesteres imod, at man kalder det L'hombre.

SPILET

I almindelighed kan man sige, at de fleste spil kan vindes på flere måder eller evt. gå ned på flere måder med rigtigt spil af såvel spiller som modspillere. En almen analyse af spillet og da især af slutspillet vil dog sikkert have interesse for de fleste L'hombre-spillere.

Mange mindre drevne spillere forsynder sig i en ganske bestemt spilleteknik. Det fremkommer på følgende måde: Den stærke modspiller spiller med spilleren i baghånd først en konge ud, som han får hjem. Derefter spiller han en lille fus, som hans makker får hjem på kongen. Nu kommer så forsyndelsen: Den svage svarer sin makker i den farve, denne spillede ud, i det ganske vist berettigede håb, at han er renonce i farven og derfor kan stikke spillerens evt. trumf over. Der er ingen tvivl om, at denne teknik doceres i mange L'hombre-kredse: Svar makkeren i hans udspil, når spilleren er i mellemhånd. Men hvis spilleren af køb og udspil mener, at forhånden har den stærke hånd, og han selv er renonce i den svages udspil, skal han ikke stikke med en lille trumf, men i stedet kaste en lille fus. Resultatet bliver herved ofte, at den stærke må stikke med trumf og ikke får lejlighed til at få det stik hjem, hvor spilleren havde den lille fus. Altså et betydeligt handicap for den stærke hånd.

Det kan endvidere nævnes, at det er vigtigt, at den svage hånd beholder den farve, som han mener, at hans modspiller er renonce i. Hvis han senere i spillet skulle få stik nr. 2, har det nemlig stor betydning, at han da kan spille farven. Da tør spilleren jo ikke lade ham beholde det 3. stik - af frygt for en remis. Frem for at svare makkeren i hans første udspil vil det ofte have en god virkning at spille en lille trumf gennem spilleren. Indsatsen fra den svage modspillerhånd kan have overordentlig stor betydning for, om et spil vindes eller tabes. Tager en spiller f.eks. en rød fuskonge hjem, og den svage f.eks. har hj d 2 og 7, bør han kaste hj 2.

Han kan da stikke eller falde fra efter som spillet former sig. Ja, man har set spil, hvor den stærke i et sådant tilfælde har fået sit fjerde stik på hj 6. Den svage bør også undgå at sidde med for mange trumfer i slutspillet. Har han fået sit stik, vil det ofte være klogt at lægge trumf til, når spiller eller makker stikker fuser med trumf.

Har den svage sit stik og ikke flere trumfer, må trumfspil fra makker opfattes som en opfordring til, at han skal kaste sine store håndkort. To hovedregler kolliderer undertiden: 1) Spilleren ingen stik og 2) Spadille skal kaste noget.

I følgende spil har Nord meldt spil i hjerter.

Der er købt, og Øst har udspil.

~~sp k d~~

hj M P d 2 4 6

kl k *kn 7*

sp 7 4

hj S

ru d kn 2 4 5 6

	N	
V		Ø

hj B k kn 3 5

kl d

ru k es 3

Prøv at lægge kortene op som vist. De udspillede eller tilspillede kort skal da vendes således, at stikkort vendes modsat de andre vendte kort. Nu analyserer vi de ovennævnte to "gyldne regler":

Ø spiller kl d ud, og N stikker med kl k. V, som hylder regel 1), stikker med S. Spillet går videre, og N vinder sit spil.

Prøv nu at spille spillet om, og denne gang må V ikke bruge S, før M spilles. Her spilles efter regel 2), og N taber sit spil.

Det er altså her den svage hånds indsats, som er bestemmende for, om N vinder eller taber sit spil. I almindelighed må det nok frarådes at stikke en spillers civile k med S.

NOLO

På mange mindre dygtige spillere har meldingen "Købe Nolo" eller "Kaufen" en næsten magisk tiltrækning. Sådanne spillere undersøger ved vurderingen af deres kort først, om der er mulighed for et nolospil. Først derefter overvejes der, om der er mulighed for anden melding.

Mangen en ellers god L'hombreaften er blevet delvis ødelagt med en eller flere sådanne spillere ved bordet. Hvis man så oven i købet spiller med den regel, at fjerdemanden er tvunget til "at gå med", har man helt fjernet sig fra spillets idégrundlag: To spillere skal koncentrere sig om at spille én spiller ned.

Det må derfor slås fast, at en nolo-melding ligesom en tournémelding er sekundære meldinger, som kun bør anvendes, når kortene er berettiget til det.

KØBE NOLO

Ak ja, L'hombrens smertensbarn nr. 1. Da en hel del spil i L'hombre er købespil, kan det anbefales, at man undlader at anvende det tyske ord "Kaufen" for dette spil og i stedet bruger det gode danske "Købe Nolo".

En god regel er, at man kun bør købe et eller to kort og ikke til en lang farve uden bund og f.eks. bundkort i to andre farver.

Har man derimod en god lang farve med bund f.eks. med fire kort, sp 3 og hj 5 og 6 vil det være forsvarligt at købe to store kort væk, som kan genere. Eksempelvis kan også nævnes følgende hånd: Hj 6 7, ru 5 7, kl 3 es og sp d kn 7.

Ved at købe de tre spar væk har man her 75% chancer for at købe kort til de tre gode farver og ekstra endda mulighed for køb af en eller flere små spar, altså en rimelig chance for at vinde. Men mærk: Købe-Nolo er og bliver et lotterispil, som det ikke betaler sig at lægge for megen vægt på.

REN NOLO

En charme ved L'hombre-spillet er den, at små kort i visse kombinationer kan berettige til store meldinger, Ren Nolo og Nolo-ouvert.

Ved vurderingen af kort til disse meldinger har det stor betydning, om man sidder i udspil, i mellemhånd eller i baghånd.

Har man en hånd bestående af: hj 7 5 3 kn ru 7 4 sp 1 4 og kl 2, ser man, at der er en teoretisk mulighed for at få stik i alle fire farver uanset om man har udspil eller ej.

Man ser dog også, at det vil være en fordel at have udspil og da vælge kl 2, da de andre tre farver vil svækkes ved udspil.

Det vil også være usandsynligt, at den ene modspiller har kl es, mens den anden er renonce.

Ved udspillet er man altså næsten sikker på, at klørfarven ikke giver stik. Havde man derimod ikke udspil var der risiko for, at den ene modspiller ved at spille hjertes fire gange kunne rense sin makker i klørfarven og så spille kl es.

AFKASTNINGSREGELEN

I Bridge og flere andre kortspil kan makkerne fortælle hinanden noget om, hvilke kort de har. Her ligger det noget sværere i L'hombre. Men nogle få regler kan opstilles. Ved afkastning i en farve kastes det næstmindste kort først og derpå kortene i opadgående rækkefølge for til sidst at kaste det mindste kort. Når det kommer, ved makker, at nu er man renonce i farven. Regelen kan belyses gennem nogle eksempler.

Modspillerne kalder vi N S. N spiller spar ud. S som er renonce i spar, vælger at kaste af i hj, hvoraf han har d es 3 4. Han kaster da først hj 3, så hj es, derefter hj d og endelig hj 4. Nu ved N, at S er renonce i denne farve og kan da roligt spille den. Et andet eks.: S er renonce i N's udspil i hj. Han vælger at afkaste i kl, hvor han har k og 7. Først kaster han da kl k og ved N's andet udspil i hj kaster han kl 7. Så ved N, at hans makker er renonce i kl. Ved denne afkastningsregel kan udspilleren ofte få at vide, hvor mange kort hans makker har i den farve, han foretager afkast i. Kastes først en k, kan makker højst have to kort i farven. Kastes en d først, kan der højst være tre kort i farven, nemlig k og et kort, som er mindre end d.

EN ANALYSE AF ET MODSPIL TIL NOLO-OUVERT

sp es
 kl 2
 hj 4 5 6 7
 ru 5 6 7

sp 2
 kl d 6 es
 hj k d kn es 3

	N	
V		Ø

N har nolo-ouvert og Ø's kort lader vi være anonyme, men han spiller hj 2 ud. Spillet former sig således:

	V	N	Ø
1. stik	<u>hj k</u>	hj 4	hj 2
2. -	<u>hj 3</u>	hj 5	kl 7
3. -	<u>hj es</u>	hj 6	kl kn
4. -	<u>hj kn</u>	hj 7	kl k

Nu er alle N's hj væk, så det kan ikke gå at spille denne farve mere. Men V kender afkastningsregelen og ved derfor, at hans makker har endnu en kl. Det er altså håbløst at spille kl es ud. Han vælger da den eneste mulighed, som består i at spille sp 2 i det håb, at Ø er renonce i sp og derved kan få kastet den sidste kl.

Spillet fortsætter da således:

	V	Ø	N
5. stik	<u>sp 2</u>	kl 5	sp es
6. -	kl es	ru 2	<u>kl 2</u>

N får altså det 6. stik og er spillet ned, fordi afkastningsregelen er fulgt.

UDSPIL TIL EN NOLO

Såvel for spiller som for modspiller er udspillet vigtigt. Skal spilleren spille ud, vælger han naturligvis at spille ud i den farve, som svækker hans kort mindst.

Har han f.eks. en sort 3'er eller en rød 5'er single, bør en sådan spilles ud. Erfarne spillere med flg. Nolo-hånd: 6 ouverte hj, ru 7 og kl 2 og kn - vælger ofte at spille kl 2 ud. Da modspillerne sjældent vover at svare igen i kl, spiller de ofte sp eller to gange ru, hvorved kl kn kan kastes af.

En spiller havde en aften i forhånd 9 hj. Han manglede kun hj d. Han meldte Nolo-ouvert og fik 9 stik, idet hj d sov. Mon ikke man i et sådant tilfælde bør melde den oplagte solo i hj ?

MODSPILLET I NOLO

Er man den modspiller, som formentlig kan gøre spilleren bete, og sidder man i udspil med spilleren i mellemhånd, bør man iagttage to forhold ved udspillet. Det ene går ud på hurtigst muligt at få makkeren ind, så han ved sit udspil kan vise en evt. singleton. Det andet forhold er naturligvis at genere spilleren mest muligt med udspillet. Har man f.eks.: Sp 3 4 6 - hj k kn 2 3 og kl es 7, vil det være rigtigst at spille spar 4 ud. Sidder kortene da således, at makkeren stikker og foretager udspil med en single hj, kan han renses i sin klørfarve, og spilleren kan evt. få stik på kl 2 single. Undertiden kan modspilleren med små kort i en farve f.eks. ru 7 6 4 2 kn endda se, at der er overvejende sandsynlighed for, at spilleren er renonce i denne farve. - Sidder makkeren, som sandsynligvis skal renses, i mellemhånd, vil det i almindelighed være uklogt at spille en farve med små kort igennem ham. Her er det bedre at spille f.eks. en rød 3'er eller en sort 6'er ud i en farve, som man ikke mener, at spilleren kan tages i. Man må da igen håbe, at makker kan stikke og foretage udspil med en singleton. Er makkeren i mellemhånd, og udspilleren har disse kort: spar 3 4 5 hj 3 2 kl es ru d es 2, bør man spille hj 2 ud. Stikker makker da og svarer med udspil i ru, er der stor sandsynlighed for at give ham to afkast, f.eks. sp d 7, hvorefter Nolo-spilleren kan sættes på sp es 2 6.

Hvis forhånden er den modspiller, der skal renses for store kort, vil det som regel være rigtigst at spille en singleton ud, hvis man har en sådan, og det uanset, om spilleren sidder i mellemhånd eller i baghånd. Har man to singletons, bør man spille den mindste ud. Har man f.eks. hj k og kl 4 som singletons, må man aldrig spille hj k og derefter kl 4. Ved udspil med kl 4 åbner man chance for, at spilleren kan tages på en blank hj 6, når hj k er kastet på andet kl udspil.

Her er dog en undtagelse:

Viser makker renonce ved udspil af kl 4, bør man straks spille hj k og derefter skifte til tredje farve. Har man spilleren i mellemhånd og f.eks. har: sp k blank samt f.eks. ru k 5, spiller man først sp k og derefter ru 5. Når makker da svarer i sp, kastes ru k, og man har opnået to fordele:

Spilleren kan måske sættes i sp på f.eks. sp 3 2 eller i ru på f.eks. ru 4 7.

Men hvad gør man, hvis man sidder i forhånd og skal renses og ingen single-ton har? Ja, da må man vælge en farve, hvori man har to kort og så håbe, at makker, når han kommer ind, har så god tilpasning, at han kan fortsætte i farven. Lad os konstruere et eks.:

V spiller Ren Nolo i mellemhånd. Ø spiller sp k ud.

sp 6 4 2 es
kl 3 2
hj 5 7
ru 6

V	S	Ø
---	---	---

sp kn 7 5 3
kl 7 es
hj 2 4 6

sp k d
kl k kn 6
hj d kn es 2

	V	S	Ø
1. stik	sp 6	sp 5	<u>sp k</u>
2. -	sp 4	sp 7	<u>sp d</u>
3. -	kl 3	<u>kl 7</u>	kl 6
4. -	sp 2	<u>sp 3</u>	kl k
5. -	sp es	<u>sp kn</u>	kl kn
6. -	<u>kl 2</u>	kl es	hj es

S, som iflg. afkastningsregelen ved, at Ø ved i 3. stik at spille kl 6 og derefter i 4. og 5. stik at kaste kl k og så kl kn, - ved, at han roligt i 6. stik kan spille kl es, og V får stik på kl 2.

NOLO-OUVERT

Ved vurderingen af, om man kan afgive en sådan melding, har det overordentlig stor betydning, om noloen er placeret i forhånd, i mellemhånd eller i baghånd. Består den af fire uindtagelige hj - fire uindtagelige ru og f.eks. sp 3, vil hånden vel af de fleste - i forhånd - meldes som Nolo-ouvert med sp 3 som udspilskort. Sidder hånden derimod i mellemhånd eller i baghånd, bør man nok besinde sig og melde Ren-nolo, da den modspiller, som har sp es eller sp 2 med heldige kort kan rense sin makker i sp ved at spille i de røde farver først.

VISNING AF RENONCEFARVE

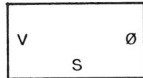
Har man i modspil til nolo overhovedet nogen mulighed for at vise en renoncefarve? Naturligvis foruden at undlade at bekende kulør.

Her kan makkerne vist kun aftale én spillemåde, og den hedder frisk farve. Lad os tage et eks.:

Udspilleren har f.eks.: sp d kn 5 kl 7 6 5 ru d kn 4. Han spiller først sp 5. Makker stikker med sp k og spiller sp 7. Forhånden stikker med sp d og skifter til kl 7. Makker stikker op med kl kn og spiller kl 4. Forhånden stikker med kl 6 og skifter til ru 4. Makker stikker med ru 2, og nu stiller han sig selv spørgsmålet: Hvorfor skifter min makker farve, hver gang han kommer ind? Jo, vi har jo aftalt metoden: Øjeblikkeligt farveskift til visning af renonce. Han bør da i 6. udspil spille sin mindste hj, og Nolo spilleren kan risikere at gå ned på otte ouvert kort og hj 6 single.

L'hombre-opgave nr. 4

sp d kn
kl k kn 5 3
ru 3 5 7



sp S B 7 3
kl 4
hj k kn
ru es 2

sp M k 6 5 4
hj es 6
ru k 6

S har i forhånd tourneret de sorte esser og fået sp som trumf. Der er købt. Hvordan skal han spille for at vinde?

GRAND

Grand kan spilles med flere variationer. Her vil kun fortælles om den form, som giver mindst mulighed for hasardspil. Ingen må købe, og melderer vinder kun ved at tage mindst 6 stik. Kun de to sorte esser er trumfer og sp es trækker kl es, hvis sp es spilles ud. Ved denne form for grand er det naturligvis en stor fordel at sidde i udspil, hvor f.eks. hj k d kn es - sjet-te + kl es altid vil være oplagt med udspil i hj. Har man f.eks. hj d kn es - femte + to konger og kl es, vil en sådan grand næsten altid vinde i udspil. Der er trods alt 13 kort i talonen, så hj k eller sp es kan måske være blandt dem.

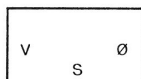
Men hvad skal spilleren i forhånd spille ud, hvis der meldes grand i mellemhånd ?

Ja, har han en lang farve med top f.eks. sp k d fjerde, vil det nok være klogt at begynde her med sp k og så fortsætte i sp. Har man en kn småt tredie i f.eks. klør, vil det være rigtigt at spille en lille kl ud. Har man slet intet hold i nogen farve, men f.eks. fire eller fem små rudere, er det usandsynligt, at grandens stærke langfarve er i rudere, så da bør man spille den mindste ruder ud.

Noget helt anderledes ligger det med udspillet, hvis granden er meldt i baghånd. Her må man tage højde for at beskytte sin makkers hånd, hvis man ikke selv har en lang farve med topkort. Har man d kn i en farve er det udmærket at spille d ud. Har man en høj singleton f.eks. en d eller en kn, kan man ofte ved et sådant udspil skabe et hold hos sin makker i denne farve. Og har man kun ringe kort, men f.eks. hj kn og 5, bør man spille hj kn i håb om herved at styrke sin makkers kort.

L'hombre-opgave nr. 5

sp M B k d kn 6
ru d es 6



sp 7 5 4 3
hj k kn 2 4 6

sp S
kl k d kn 7
hj d
ru k kn 2

V er i mellemhånd og har meldt Solo-kulør.

Der er købt, og kortene ligger "åbne" på bordet.

Kan soloen gå ned ?

Eller kan den vindes på 4 stik ?

EN GYLDEN REGEL

Det er ret almindeligt, at oversidderen efter endte meldinger tager talonen og "sælger" kort til spiller og modspillere. Herved sker det undertiden, 1) at en af de tre spillere får et forkert antal kort, 2) at han ved "salget" vender talonkortene lidt skråt, så en opmærksom spiller kan se i hvert fald et eller flere af de solgte kort, eller 3) at han i tilfælde af, at der ikke købes op, kikker de resterende kort af talonen og ved at lægge dem på bordet og se "hemmelighedsfuld" ud - ligesom antyder, at der er gået et eller flere betydningsfulde kort ud. - Ved en "Nolo-ouvert" melding bruges det ofte, at oversidderen kikker ouvertspillerens kort, bagefter talonen og derefter siger: 1) "Spar es er gået ud", eller: 2) "Hjertes 6 er gået ud" - i tilfælde, hvor ouvertspilleren måske sidder med 1) spar 2 3 eller 2) med hj 7 4 2. - Mon ikke dygtige spillere kan regne ud, at en dårlig vane hos en oversidder med at kikke kortene i talonen - efterfulgt af tavshed betyder, at 1) spar es eller 2) hjertes 6 er inde.

Følg derfor den gyldne regel for oversidderen:

"Fingrene væk fra talonen".

L'hombre-opgave nr. 6

Baghånden har meldt solo i spar. Han har de fire matadorer, kl k hj k og ru k 2 3. Nu er der sket det, at den ene modspiller opfattede meldingen som "Solo i klør". Han smider derfor, da han skal købe af talonen: spar d kn 7 6.

Herved har modspillerne altså kun tilsammen 3 trumfer, nemlig spar 5 4 3 og det skulle da være en let sag at vinde denne solo. - Men.

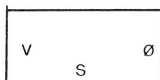
Opgaven lyder: Hvordan skal kortfordelingen være hos modspillerne, og hvordan skal kortene spilles, så soloen spilles ned, trods den ene modspillers "uheld" ?

NOLO-SPIL, især "KØBE-NOLO" eller "KAUFEN"

Nolo-spil, hvor det jo gælder om at undgå at få stik, og hvor nolo-spillerens evt. antal stik er afgørende for betalingen, bør spilles på den måde, at nolo-spilleren tager sig af alle de stik, hans modspillere får, mens modspillerne vender de stik hos sig, som nolo-spilleren tager. På den måde vil det altid være let, spec. i "Købe-nolo" at afgøre, om nolo-spilleren har taget 1, 2, 3 eller 4 stik.

L'hombre-opgave nr. 7

sp M d kn 7 4
 hj d es 5
 ru k



sp 5 3
 kl d 7 6 3
 ru kn 2 3

sp S B k 6
 kl k
 hj k kn 2 6

Ø har på forhånd spil i spar, og der er købt.
 Hvordan skal han spille for at vinde ?

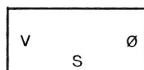
"DEN SVAGE"

Undertiden er "den svages" indsats helt afgørende for spillets udfald. Et eks.: Ø har spillet i spar og har 4 stik og udspil. V har ingen stik og S har 2 stik. Hver spiller har altså 3 kort på hånden, og Spadille og Manille er gået.

Nu spiller Ø ru k ud. Den stikkes af V, som sidder med to trumfer og en hjerter, hvor Ø har vist renonce. V kan let regne ud, at hans makker må have Basta, og at spilleren må have den sidste manglende trumf. V spiller derfor trumf, som giver S det tredje stik på Basta og det fjerde stik på en høj ruder.

DEN SVAGE HAR SPADILLE OG BASTA

hj k 2 4



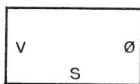
hj M P d

kl 5
 hj S B

Ø har spillet i hj, og de første seks stik har fordelt sig med tre stik til Ø og tre stik til V. Ø har udspil og spiller M ud, som V bekender med hj 4. Nu må S tænke sig godt om. Han ved, at der endnu - foruden hans egne S og B mangler fire trumfer, her iblandt P k d fordelt hos Ø og V. Han ræsonnerer da: Hvis Ø har både P og k, er kortene helt oplagte, når S sidder med begge sorte esser. Den eneste mulighed for at sætte spillet, må derfor være den, at S kaster B til Ø's M. Hvis Ø nu spiller P, skal S stikke med S og V får sit fjerde stik på k. Spiller Ø d, stikker V med k og S får sit eneste stik på S.

L'hombre-opgave nr. 8

sp 5
 kl k d kn 5 3 2
 hj es 7



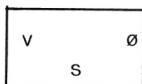
sp S B k d 7 6
 hj k
 ru es 5

sp M kn 4 3
 hj d kn 6
 ru k d

S har solo kulør og er i mellemhånd. Der er købt og V spiller kl kn ud. Hvordan skal S spille for at vinde sin pæne solo ?

OM AT TÆNKE I EN NOLO-OUVERT

hj es 2 3 4 7
 ru 4 5 6 7



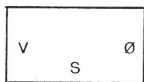
sp kn 6 5 4
 kl k kn es
 hj k 6

sp 3 2³es⁷
 kl 7
 hj d kn 5
 ru kn es

Ø har givet og V melder Nolo-ouvert og lægger sine kort op og spiller ru 7 ud. S som kan se, at han skal have gennemspil af hj 5 fra Ø for så, når Ø er renonce i hj at sætte Nolo-ouverten ved at spille hj 6, lægger sp 5, og Ø får stikket på ru kn. Nu skal både Ø og S til at tænke. Mange Ø-spillere vil nok her tænke: Det kan nok ikke gøre noget at spille ru es ud. Men det vil netop være forkert at gøre det. Ø skal tænke på sin makker, som er ude af stand til at vide, om han skal afkaste sp 6 eller kl kn. Ø skal derfor spille sin single kl 7. Hvis S stikker den, har han dummet sig, for så får han ikke det ønskede gennemspil af hj 5. Til kl 7 skal S derfor lægge kl es. Nu spiller Ø hj 5, som V kryber med hj 7 og S stikker med hj k. Så spiller S kl k og kl kn, hvortil Ø kaster hj d og hj kn. Og nu kan S spille hj 6, som V må stikke med sin sidste hjerter, hj 4, og Nolo-ouverten er sat ved godt modspil af Ø og V. - Det skal her bemærkes, at spillet for nogle år siden forekom i en turnering. Ved alle borde meldte V Nolo-ouvert, og ved alle borde blev spillet vundet !

L'hombre-opgave nr. 9

sp d 5 4 3 2
kl k 5 4 2



hj M k kn 2 3 5 6
ru k 3

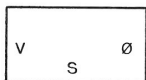
sp k
kl 6
hj S B P d 4
ru 2 5

S har meldt solo i hj i baghånd, og der er købt. Kan Ø spille soloen ned?
Hvis ja, hvordan skal han da spille ?

TIDSFAKTOREN

"To stik af de tre første stik". Denne regel er let at huske og kan ofte anvendes. Men i udvidet betydning og noget vanskeligere at forstå hedder "Tidsfaktor-regelen": "Hvis spilleren har saks over den stærkes trumfer".

sp S k d 7 6
kl k
hj d
ru k kn



sp M B kn 5 4 3
kl d
hj k kn

kl 7 5 3 2
hj es 5
ru d 3 4

V har udspil i sin solo-kulør, og der er købt. Nu kan V naturligvis tilrettelægge spillet på flere måder. Det samme gælder for S med modspillet. Men lad os lade S spille sit modspil, så han giver V lejlighed til at bruge "Tidsfaktor-regelen".

- 1) Først lader vi V spille uden regelen
- 2) Derefter spiller V efter regelen

1)	V	S	Ø
1. stik	<u>kl</u> k	kl d	kl 3
2. -	hj d	<u>hj</u> k	hj 5
3. -	sp 6	<u>M</u>	kl 5
4. -	<u>sp</u> 7	sp 3	ru 3
5. -	ru k	<u>sp</u> 4	ru 4
6. -	<u>sp</u> 7	s 5	kl 2
7. -	ru kn	hj kn	<u>ru</u> d
8. -	sp k	<u>B</u>	kl 7
9. -	<u>S</u>	sp kn	hj es

V bliver altså bete

2)			
1. stik	<u>kl</u> k	kl d	kl 3
2. -	hj d	<u>hj</u> k	hj 5
3. -	<u>S</u>	M	kl 5
4. -	ru k	<u>sp</u> 3	ru 3
5. -	<u>sp</u> 7	sp 4	kl 2
6. -	sp k	<u>B</u>	kl 7
7. -	<u>sp</u> 6	hj kn	hj es
8. -	<u>sp</u> d	sp 5	ru 4
9. -	ru kn	<u>sp</u> kn	ru d

Nu vinder V på 5 stik, fordi han brugte "Tidsfaktor-regelen", også kaldet "Temporegelen".

BESKYT MAKKERENS KORT

sp 5 4		sp M k 6 3			
kl d 6		kl 5 4			
hj kn 4		hj k			
ru 2 3 4		ru k kn			
	<table style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">V</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">Ø</td> </tr> </table>	V	S	Ø	
V	S	Ø			
	sp S B d kn 7				
	kl k 7				
	hj d				
	ru d				

Oftentimes vinder et spil, fordi makkerne ikke beskytter hinandens kort. Først lader vi Ø spille forkert. Han har udspil til S's Solo-kulør.

	V	S	Ø
1. stik	hj 4	hj d	<u>hj k</u>
2. -	ru 3	ru d	<u>ru k</u>
3. -	kl d	<u>kl k</u>	kl 5
4. -	sp 5	<u>S</u>	sp 3
5. -	sp 4	B	<u>M</u>
6. -	ru 4	<u>sp 7</u>	ru kn
7. -	ru 2	sp d	sp <u>k</u>
8. -	kl 6	<u>kl 7</u>	kl 4
9. -	hj kn	<u>sp kn</u>	sp 6

S vinder altså sin solo grundet dårligt spil af N, som efter 2. stik let burde kunne regne ud, at han har yderligere to trumfstik, samt at S sandsynligvis har to kl fuser. Ø må derfor ikke spille kl, men ru kn ud til 3. stik, og så forløber spillet således:

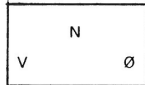
3. stik	ru 4	<u>sp 7</u>	ru kn
4. -	sp 5	<u>S</u>	sp 3
5. -	sp 4	B	<u>M</u>
6. -	ru 2	sp kn	<u>sp k</u>
7. -	hj kn	<u>sp d</u>	sp 6
8. -	kl 6	<u>kl k</u>	kl 5
9. -	<u>kl d</u>	kl 7	kl 4

I udspil til 7.-stik må Ø heller ikke spille kl.

Han skal spille sp 6 og derved tvinge S til selv at spille kl.

TO STIK AF DE TRE FØRSTE

	kl k	
	hj S M d 3 5	
	ru k kn 4	
sp kn 6 4		sp k 5
kl d kn 7		hj B P k 2 4 6
hj kn		ru 2
ru d 6		



N har udspil i solo i hj, og der er købt.

Lad os først se på en spillefacon, hvor Ø giver N chancen for at få to stik af de tre første:

	V	Ø	N
1. stik	kl d	<u>hj 6</u>	kl k
2. -	sp 6	sp k	<u>hj 5</u>
3. -	ru 6	ru 2	<u>ru k</u>
4. -	ru d	<u>hj 4!</u>	ru kn
5. -	hj kn	hj k	<u>hj M</u>
6. -	kl 7	<u>hj 2</u>	ru 4
7. -	sp kn	sp 5	<u>hj 3</u>
8. -	sp 4	hj P	<u>hj S</u>
9. -	kl kn	<u>hj B</u>	hj d

N vandt sin solo på 5 stik. Hvis Ø i 4. stik havde ladet V beholde stikket på ru d, er stærkeste modspil, at V gør udspil med hj kn, men N vinder alligevel på 5 stik.

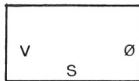
Hvorledes spilles da N ned? Ja, vi prøver at forhindre N i at sikre sig to af tre første stik ved at lade Ø spille ru 2 ud i 2. stik, og så forløber spillet således:

	V	Ø	N
1. stik	kl d	<u>hj 6</u>	kl k
2. -	ru 6	ru 2	<u>ru k</u>
3. -	<u>ru d</u>	sp 5	ru kn
4. -	<u>sp 6</u>	sp k	<u>hj 5</u>
5. -	sp kn	<u>hj 4</u>	<u>ru 4</u>
6. -	hj kn	hj k	<u>hj M</u>
7. -	kl 7	<u>hj P</u>	hj d
8. -	kl kn	hj B	<u>hj S</u>
9. -	sp 4	<u>hj 2</u>	hj 3

Nu får N kun 4 stik og er bete. Bemærk en anden lille ting: V må i udspil til 4. stik ikke spille kl kn, men som det hedder i L'hombresproget: Han skal spille "frisk farve", altså her sp 6.

L'hombre-opgave nr. 10

sp S M B d
kl k 6
hj k 5
ru k



sp k 6 5 4 3
kl d kn 7
ru es

sp kn 7
hj d kn 2 3 6
ru d kn

Syd er kortgiver. Vest spiller solo-kulør. Der er købt. Kan V vinde?

IKKE ALTID SVARE I UDSPIL FRA SPILLEREN,
NÅR MAKKER VISER RENONCE

	sp 3 2 es	
	kl d	
	hj d kn 5	
	ru kn es	
hj es 2 3 4 7	N V Ø	sp kn 6 5 4
ru 4 5 6 7		kl k kn es
		hj k 6

V melder Nolo-ouvert i forhånd og spiller ru 7 ud, Ø lægger sp 5 og N får stikket på ru es. Nu bør både N og Ø kunne se, at V kun kan sættes ved gennemspil af hj 6 eller 5 eller ved, at en modspiller har både hj 6 og 5, mens hans makker er renonce i hj. Da N har hj 5 er hans eneste chance, at hans makker har hj 6 samt en eller flere store hjertere. - Da de fleste desværre spiller automatisk, vil de fleste nok tage ru kn hjem. - Og hvorfor? I dette tilfælde skal hans makker nu til at gætte, om han skal kaste en sp eller en kl, da hans eneste håb er, at N kun har en single i en af de to farver. - Hvis N i stedet for automatisk at spille ru kn, foretager udspil omgående med sin single kl d, som Ø naturligvis skal lade ham få stik på, og N derefter spiller sin hj 5, forstår Ø modspillet. Han tager 3. stik med sin hj k, spiller to gange kl, hvortil N kaster hj d og kn, og nu kan Ø frit spille sin hj 6, og Nolo-ouverten er kruk.

Den "stærke" skal søge at lade den "svage" få sit stik så tidligt som muligt

	sp d	
	kl d	
	hj M B P k kn 2	
	ru d	
sp kn 4	N V Ø	sp k
kl k 2		kl 5
hj 5 6		hj S d 3 4
ru kn es 7		ru k 2 4

Ø sidder i udspil til N's solo i hj, og der er købt.

Først spiller vi Ø's kort forkert:

	V	N	Ø
1. stik	sp 4	sp d	<u>sp k</u>
2. -	ru kn	ru d	<u>ru k</u>
3. -	ru es	<u>hj k</u>	ru 2
4. -	hj 5	M	<u>S</u>
5. -	ru 7	<u>hj kn</u>	ru 4
6. -	hj 6	<u>P</u>	hj 4
7. -	<u>kl k</u>	kl d	kl 5
8. -	kl 2	<u>hj 2</u>	hj 3
9. -	sp kn	<u>B</u>	hj d

N vinder altså på 5 stik, fordi V får kl k hjem i 7. stik. Nu spiller vi Ø's kort rigtigt:

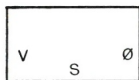
1. stik	sp 4	sp d	<u>sp k</u>
2. -	ru kn	ru d	<u>ru k</u>
3. -	ru es	<u>hj k</u>	ru 2
4. -	hj 5	M	<u>S</u>
5. -	<u>kl k</u>	kl d	kl 5
6. -	kl 2	<u>hj 2</u>	ru 4
7. -	hj 6	<u>B</u>	hj 4
8. -	sp kn	<u>P</u>	hj 3
9. -	ru 7	hj kn	<u>hj d</u>

N får kun 4 stik, fordi V nu får kl k hjem i 5. stik.

Da N ser ru k d kn i 2. stik, er det rigtigt af ham i 3. stik at stikke ru 2 med hj k. At han så ved at stikke småt i dette tilfælde ville have vundet er en anden sag.

L'hombre-opgave nr. 11

sp d
hj k 4 5 7
ru k 6 7



sp B k kn 3
kl kn 7
hj d 2
ru 4

sp S M 7 6 5 4
kl k
hj kn 3

Øst spiller solo kulør. Der er købt, og S spiller kl kn ud. Kan Ø vinde ?

I G.A. JØRGENSENS L'HOMBREBOG FRA 1829 FINDES NOGLE
ANALYSER AF INTERESSANTE SPIL.

	sp		
	kl S B 7 3		
	hj		
sp k d	ru k d e 3 4	sp kn 7 6	
kl M k d kn 5 6		kl 4	
hj k		hj d kn	
ru		ru kn 2 5	

	N	
V		Ø

V spiller solo i kl i mellemhånd, og der er købt.

	N	V	Ø
1. stik	ru k	<u>kl 6</u>	ru 2
2. -	<u>S</u>	M	kl 4
3. -	ru d	<u>kl kn</u>	ru kn
4. -	<u>B</u>	kl k	ru 5
5. -	ru e	<u>kl 5</u>	sp 7
6. -	<u>kl 3</u>	sp k	sp kn
7. -	ru 3	<u>kl d</u>	sp 6
8. -	<u>kl 7</u>	hj k	hj kn
9. -	<u>ru 4</u>	sp d	hj d

Efter først at have påtalt, at V i 1. stik bruger kl 6 og ikke kl kn, påpeger Jørgensen, at V efter i 3. stik at være inde på kl kn skal tænke sig om et øjeblik. Han skal regne. Han skal tælle trumfer. Der er gået 5 trumfer. Han har selv 3 trumfer. Altså er der 3 trumfer tilbage hos N. Disse 3 kan N bruge til at stikke sp k d og hj k hos V, hvorved N kun vil få 4 stik. V skal derfor i 4. stik spille et af sine store sidekort ud og gentage dette, hver gang han kommer ind. Herved får V sine 5 stik og vinder altså sin solo.

DE FEM ETIKETTEREGLER I L'HOMBRE-SPIL

1. Kritiser ikke ved ord eller miner makker under spillet. - Når dette er forbi kan man - stilfærdigt - stille eventuelle spørgsmål angående spillets gang.
2. Hover ikke over en spiller, som taber sit spil.
3. Oversidderen må ikke røre talonen.
Han må altså heller ikke gå med i Købe-nolo og Ren-nolo.
4. Ingen må se bundkortet i utide.
5. Spiller og modspillere skal sige tydeligt, hvor mange kort de vil købe.

LØSNINGER

L'hombre-opgave nr. 1

sp 7
kl 5 4 3
hj 2 3 4 5 6

V		Ø
	S	

sp d 6 5 4 3
kl k d 6
ru 6

sp S M B k kn
kl kn 7
hj k
ru k

Soloen sidder i mellemhånd. V spiller hj 5 ud, og Ø stikker S's hj k med sp 4. Derefter tager han kl k og kl d hjem og spiller ru 6, som V stikker med sp 7. Nu spiller V hj 2 og Ø kan i baghånd holde stik på sp d fjerde.

L'hombre-opgave nr. 2

1) Man skal sidde i forhånd. 2) Man skal spille Spadille ud, og 3) den skal bekendes af begge modspillere. Herefter spiller man hj ved hvert ud-spil.

L'hombre-opgave nr. 3

N skal spille B ud i det håb, at V dummer sig og stikker med M. N vil da få i sin baghånd de sidste to stik og vinder altså på fire stik.

L'hombre-opgave nr. 4

S spiller S og derefter B. Ø kan stikke eller falde fra, men S vil altid få to trumfstik og to hj-stik og et ru-stik.

L'hombre-opgave nr. 5

	Ø	V	S
1. stik	kl kn	<u>sp k</u>	hj 4
2. -	<u>S</u>	sp d	sp 4
3. -	<u>kl d</u>	ru 6	hj 2
4. -	kl k	<u>sp kn</u>	hj kn
5. -	ru 6	sp 6	<u>sp 7</u>

Spiller S hj 6 ud i 6. stik, skal V stikke Ø's hj d med B, og S vil med sine to trumfer få to eller tre stik i alt. Spiller S ud i trumf i 6. stik, får han lov at beholde stikket.

Det er derfor afgørende for V's sejr, at han i 1., 2. og 4 stik bruger sp k, sp d og sp kn, så han efter 5. stik kun har M og B.

Stikker Ø ikke i 2. stik, skal V i 3. stik spille ru es, som Ø stikker med ru kn. Nu er det ligegyldigt, om Ø tager stik på ru k og fortsætter i ru eller kl eller hj. Blot skal V ved kl-udspil stikke med sp kn og spille sp 6. V vinder altså altid på 4 stik.

L'hombre-opgave nr. 6

Forhånden skal have en trumf, samt fire kl og fire hj.

Mellemhånden skal have to trumfer, samt de resterende syv ru.

Forhånden spiller da hj, som mellemhånden stikker med trumf, hvorefter han spiller ru d. Stikker spilleren med ru k, bliver han stukket over af forhånden med trumf, og denne spiller så kl, som mellemhånden stikker med trumf og tager ru kn og ru es stikkene, så spilleren kun får stik for sine fire matadorer.

L'hombre-opgave nr. 7

Ø skal spille trumf fra toppen lige så tit, han kan, uanset om V stikker B, eller han falder fra. På denne måde får Ø altid to trumfstik og tre andre stik.

L'hombre-opgave nr. 8

S skal ræsonnere: "Jeg skal afgive to trumfstik og to ruderstik. Derfor skal jeg stikke kl kn med S og fortsætte med toppen af trumferne. Jeg må ikke risikere, at min hj k stikkes af med en trumf."

L'hombre-opgave nr. 9

Ø kan se fire trumfstik i sine kort, og der er måske mulighed for at få stik på sp k. Men han bør tænke på "Temporegelen". Han bør tænke: Hvis jeg spiller sp k ud, og spilleren stikker den med trumf og yderligere tager kl k og ru k hjem, vil han komme foran med tre stik og derved let vinde sin solo. Ø skal derfor vælge at spille kl 6 ud.

	Ø	V	S
1. stik	kl 6	kl k	<u>hj 6</u>
2. -	<u>S</u>	kl 4	M
3. -	sp k	sp 3	<u>hj 5</u>
4. -	<u>P</u>	sp 4	hj k

Nu ved Ø, at S har to ru, og at S selv skal spille dem, da Ø ikke kender makkers evt. ru eller ved, hvor store S's ru er. Derfor spiller han:

	Ø	V	S
5. stik	<u>B</u>	sp 5	hj 3
6. -	<u>hj d</u>	kl 5	hj 2
7. -	hj 4	kl 2	<u>hj kn</u>
8. -	ru 5	sp d	<u>ru k</u>
9. -	<u>ru 2</u>	sp 2	ru 3

Ved at Ø i 7. stik spiller hj 4 ud, gør han S kruk.

L'hombre-opgave nr. 10

	Ø	V	S
1. stik	hj d	hj k	<u>sp 3</u>
2. -	<u>sp 7</u>	<u>kl 6</u>	<u>kl d</u>
3. -	<u>hj kn</u>	hj 5	ru es
4. -	ru d	ru k	<u>sp 4</u>
5. -	<u>sp kn</u>	kl k	kl kn
6. -	ru kn		

Med ru kn fra Ø i 6. stik vil S få sit 3. stik på sp k tredie.

V bliver altså spillet remis.

L'hombre-opgave nr. 11

	S	Ø	V
1. stik	kl kn	kl k	<u>sp d</u>
2. -	ru 4	<u>sp 4</u>	ru 6
3. -	sp 3	<u>S</u>	ru k
4. -	<u>sp kn</u>	sp 5	hj 5
5. -	sp k	<u>M</u>	hj es
6. -	<u>B</u>	sp 6	hj k
7. -	kl 7	<u>sp 7</u>	hj 4
8. -	<u>hj d</u>	hj kn	hj 7
9. -	<u>hj 2</u>	hj 3	ru 7

V skal kunne regne ud, at da han selv har to konger og kun én trumf, må spilleren sandsynligvis foruden sin kl k have seks trumfer og herudover to fuser, som V ikke kender. Han bør derfor ikke lægge an på at være den stærke, men i 2. stik gøre udspil med ru 6.

Hvis S i 5. stik spiller kl 7, vil Ø stikke med sp 6 og i 6. stik trække med M. Derefter vil han i 7. stik sætte S ind på B ved at spille sp 7. På denne måde får Ø sit 5. stik på hj kn og vinder.

Til notater af interessante spil.

Forfatter, og forlag, hører gerne
om spændende spil, som kan bruges til
udgivelse. Telefon 09-170913.

Tage Maigaards bog "Spil en bedre l'hombre" er skrevet på opfordring af Dansk L'hombreunion.

Tage Maigaard, var som formand for Aarhus L'hombre klub i årene omkring 1950 med til at starte dansk L'hombre Union, samt klubberne i Odense, Stilling, Allingaabro og Horsens.

T. Maigaard var i nogle år redaktør af en l'hombrespalte i Aarhus Stiftstidende.

Han har ved samtaler med turneringslederne P. Ramhøj og Henry Nielsen, nydt godt af disses store erfaring, og noteret sig oplysninger om interessante spil.

På Statsbiblioteket i Aarhus har Maigaard forsket i bl.a. gamle danske og tyske bøger helt tilbage til 1700-tallet

En del af hans mange erfaringer, samt kendskab til interessante spil, bringes i denne bog til interesse-rede l'hombrespillere.

DANSK L'HOMBRE UNION.

DLU består af 20 lokalforeninger, hvor der spilles turnerings- og selskabsl'hombre.

DLU arrangerer hvert år dansk mesterskabs-turnering.

Ny medlemmer bedes henvende sig på telefon
Jylland 06-521282 Kjeld Rohde

Fyn 09-170913 Hans H. Schreiner