

JOHAN LEMCHE



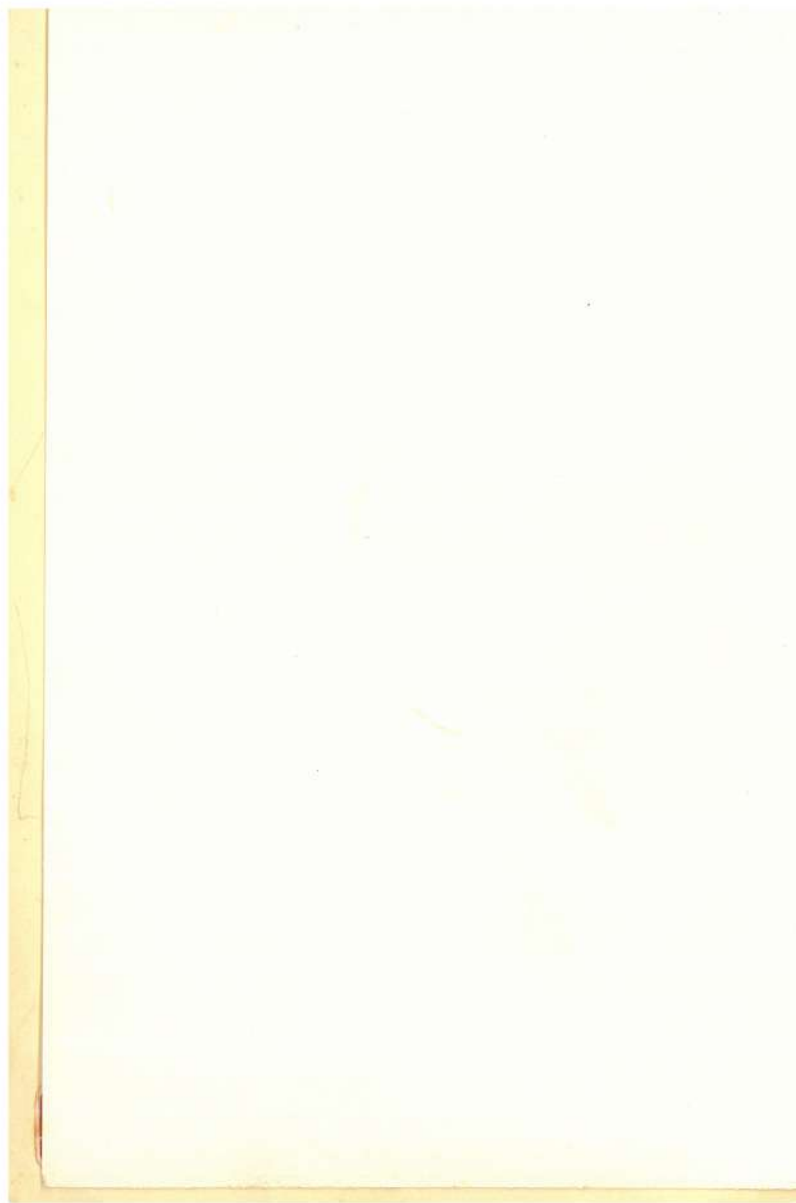
Nogle Raad
til Begyndere i
det ædle
L'HOMBRE
SPIIL



GYLDENDAL

HARALD BO BOJESEN
BOGHADEL OG BOGBINDERI
© AABENRAA ©

NOGLE RAAD TIL BEGYNDERE
I DET ÆDLE
L'HOMBRE-SPIL



JOHAN LEMCHE

NOGLE RAAD TIL BEGYNDERE
I DET ÆDLE
L'HOMBRE-SPIL

GYLDENDALSKE BOGHANDEL - NORDISK
FORLAG - KØBENHAVN - 1948

COPYRIGHT 1948 BY
GYLDENDALSKE BOGHANDEL NORDISK
FORLAG - COPENHAGEN

—
OPLAG: 2000 EKSEMPLAREE

—
OMSLAGET TEGNET AF
PETER HOLM

PRINTED IN DENMARK
GYLDENDALS FORLAGSTRYKKERI
KØBENHAVN

Indledning.

NAAR man har haft Lejlighed til som Fjerde-
mand eller som udenforstaaende Tilskuer
at iagttage den Usikkerhed, som begyndende
L'hombre-Spillere ofte udviser saavel med Hensyn
til Bedømmelse af deres Kort baade før og efter
et eventuelt Køb som med Hensyn til, hvorledes
de skal spilles, faar man Lyst til at forsøge, om
man ikke ved nogle Raad kunde hjælpe lidt
herpaa.

Ikke, fordi jeg betragter mig selv som Expert
eller som nogen særlig fin Spiller, — jeg har
ofte truffet min Overmand, — men fordi en
jævnlig Dyrken af Spillet i over halvfjerdsinds-
tyve Aar maa formodes at give nogen Erfaring,
— tør jeg indlade mig paa at bringe nogle af
disse Erfaringer til Torvs.

De Raad, jeg kan give, gør ikke Fordring paa
at være absolut rigtige, thi i et Chance-Spil, som
L'hombre maa siges at være, er der for mange
ubekendte Faktorer, til at man altid kan træffe

det Rette. Der er jo 13 Kort, som unddrages ethvert Spil — undtagen Maar-Spillet, — og, hvis der ikke bliver „købt op“, er der endda den Mulighed, at én eller flere Trumfer eller store Kort er gaaet ud, hvilket naturligvis som Regel vil have Betydning for Spillets Skæbne. —

Enhver Spiller uddanner sig vel i Tidens Løb sine egne Spilleregler, som han pure eller mindre slavisk følger, eftersom Held og Uheld er ham beskaaret. Thi det er jo en Erfarings sag, at den ene Aften kan man sidde i Held, og saa kan man næsten tillade sig alt, medens man en anden Aften kan følges af et Uheld, som næsten synes fabelagtigt. Hvad Aarsagen er til et saadant Held eller Uheld, vil aldrig blive aabenbaret. Man kan selvfølgelig selv være oplagt eller uoplagt, distræt eller træt, og dette kan have nogen Skyld, men det kan ikke forklare alt.

Naar jeg derfor nedenfor vil fremsætte nogle Raad, er det saadanne, som efter *min* Erfaring vil være formaalstjenlige, idet jeg dog er ganske klar over, at andre kan give andre Raad, der maaske kan være lige saa berettigede eller maaske bedre, og jeg fremhæver udtrykkeligt, at de kun er beregnet for Begyndere, og at jeg derfor kun sjældent vil indlade mig med Finesser.

Naar jeg siger „Begyndere“, maa det dog forstaas saaledes, at jeg forudsætter, at Vedkommende er bekendt med Kortenes Værdi. Kortgivnings- og Bekendelsesregler, o. s. v.; — de rent primitive Oplysninger om Spillet.

L'hombre spilles jo nu om Dage paa mange forskellige Maader eller rettere: efter mange forskellige Regler. Herpaa skal jeg ikke komme ind. Jeg vil holde mig til, hvad man i vor Tid kalder: „den gamle Spillemaade“ med Kasse og Maar. Det vil føre alt for vidt at komme ind paa alle de mange andre Spillemaader med f. Ex.: Tourné paa „røde“ og „brogede“ Esser, eller til „Ruder 7 forcé“, „Spadille forcé“ o. s. v. — Jeg vil holde mig til Omtalen af „det gamle Spil“.

Det er dog ikke det ældste, som man vil se af de følgende historiske Bemærkninger, der for en stor Del er laant fra Dr. phil. Emil Gigas' lille Afhandling: „Lhombrespillets Terminologi“ i hans „Studier og Essays“ II Samling i „Litteratur og Historie“ for 1899 — og andre „Spillebøger“, af hvilke der jo findes en Del. —

Historiske Bemærkninger.

L'hombre-Spillet stammer fra Spanien og indtager der endnu ved dette Aarhundredes Begyndelse den mest fremragende Plads. Dr. Gigamener (1899), at Danmark kommer ind som en flot Nr. 2 i Retning af Spillets Popularitet. Det er dog nok muligt, at det her i Landet mange Steder er trængt ud af „Bridgen“, som vi omtrent ved Aarhundredskiftet fik indført fra England. Men for Tiden er dog L'hombren ved at vinde Terræn igen, og det skal ikke fejle, at dette Spil vil holde sig paa Arenaen og atter komme til fortjent Ære og Anseelse. Thi det er i Virkeligheden et sublimt Spil, der i en Spillebog, udgivet i Barcelona i Aaret 1892, kaldes „Spillenes Konge“.

Navnet betyder naturligvis „Manden“. Det spillede oprindeligt af 3, men, da det trods Forbud spillede meget i Klostrene, fandt man paa at medtage en Fjerdemand, for at der stadig kunde være én til at holde Vagt, om Abbeden skulde

komme. Som hos de Gejstlige i Spanien spillede det for et Hundrede Aar siden meget blandt Præster herhjemme (se: Ingemann, Blicher, Hostrup, Werlauf, Bang, Mynster o. s. v.). Senere blev det jo Mode, at Præster ikke spiller Kort, og det er vist sjældent nutildags at se en gejstlig Mand ved et Spillebord, om han end i sine Studenterdage har været nok saa hengiven dertil. Det betragtes vel som en Djævelens Opfindelse. Han faar jo Skyld for saa meget, den Stakkel!

Spillet skal være kommet til Frankrig med Ludvig den 14des Dronning, Marie Theresia af Spanien, og i en Spillebog fra 1685 kaldes det: „le Royal Ieu de l'hombre“. Her i Frankrig blev Spillet underkastet „Forbedringer“, forinden det gik videre til England og Tyskland. Og herfra naaede det op til Norden under Chr. V, altsaa før 1700.

Terminologi.

En lille Forklaring af Kortenes Navne, Farve o. s. v. kan formentlig frembyde nogen Interesse, og jeg vil nu efter Dr. Gigas angive nogle af de herhenhørende.

De spanske Kort havde oprindeligt ingen Far-

ver eller rettere kun een Farve, som paa Spansk hedder: „bastos“, og det er den Farve, som Kortene i „Klør“ nu har. Derfor hedder Klør-Es „as de bastos“, senere blot „basto“, vistnok i Frankrig ændret til „basta“.

I Stedet for Farver brugtes Tegn. Saaledes til Ruder svarer „oros“, hvis Mærke er runde (Guld-)Mønter. Til Hjærter svarer „Copas“ (Bægere), til Spader „Espado“ (Sværd) og til Klør „bastos“ (Køller eller Knipler).

Farven stammer fra de franske Kort, som de fabrikeredes i Midten af det 14de Aarhundrede. Det siges forøvrigt, at de fire Farver skal symbolisere de fire Stænder. Adel (Sværd — „Espado“), Gejstlighed (Bæger eller Kalk — „Copas“), Borgere (Pengestykker — „oros“), og Bønder (Knippel — „bastos“).

Om Ordet „Casco“ (Casque) er der nogen Uenighed. Dr. Gigas mener, at det muligvis kan stamme fra Portugisisk, hvor det hedder „ir a casca“ — gaa til Kasse. Spillet „Kasse“ skal være meget lidt anset i adskillige Lande, og Spanierne nedværdiger sig aldrig til at spille Kasse.

„Foser eller „Fuser“ er naturligvis det franske „fausses“, hvilket oprindeligt betød „falske“ Kort men nutildags ogsaa bruges om Kort af en

anden Farve end Trumf, og om den Farves smaa Kort.

Udtrykket „at købe“ hidrører fra, at Spanierne i ældre Tid betalte for at faa Lov til „at købe“. Franskmændene bruger Udtrykket „prendre“, hvorfor „sans prendre“ bliver vort „Solo“.

„Kruk“ er mange uenige om. Nogle mener, det er en Forvanskning af „codille“, eller som vi af og til siger „Krokodille“, men Gigas er tilbøjelig til at tro, at det slet og ret kommer af „Krukke“, nemlig den Pulje, hvori man kommer Tabet.

„Maar“ er det franske „mort“. Spanierne kalder Spillemaaden „el penitro“, o: den fjerde Medspiller, som „trænger sig ind“, efter at der er passet rundt. Maar skal betyde den døde Kaske, og at „tage Maaren“ vil altsaa sige at tage de kastede Kort fra Kasken tilligemed den øvrige Del af „Talonen“.

„Manille“ er fransk, men Ordet stammer fra Spanien, hvor det tidligere hed „Malilla“ — nutildags „Mala“, — og det skal betyde den Daggert, som var afbildet paa Spader og Klør 2 og paa Ruder og Hjerter 7. „Manilla“ er spansk og betyder Armbaad.

Dr. Gigas skriver, at, naar Kortenes Rækkefølge i de to røde Farver er den omvendte af

den naturlige Orden, stammer det fra Middelalderen i Italien. Han siger, at Galiotti skriver i 1488, at „dette er et Bevis paa den Mands Visdom, der opfandt Spillekortene“, „thi hvor det gælder Vaaben (Sværd, Kølle, Spade og bastos), maa det store Tal have Overvægt over det mindre, men, hvor det gælder Vin og Mad (Bægere og Brød, coppe og panem), bør det mindste Kvantum foretrækkes for det større. Den ædru Mand er overlegen over for Drankeren.

„Matador“ er spansk og betyder „den, der dræber“.

„Nolo“. — Spillet er af yngre Datum og bruges slet ikke i Spanien. Det omtales først her i Landet 1799 og betyder: „Jeg vil ikke“ — nemlig: „have Stik“.

„Pas“ er det spanske „passo“ eller „passe“, det franske „passer“: at gaa forbi.

„Ponto“ er en fransk Forvanskning af det spanske „punto“, som betyder „Es“, og naar det drejer sig om den røde Farve, kaldes Esset „ponto“. De sorte Farvers Esser har jo hver sit Navn i Forvejen.

„Remis“ af det franske remettre (udlevere — nemlig Penge). Formen „remis“ er fransk og bruges, naar alle 3 Spillere faar 3 Stik hver,

saaledes at Spilleren har tabt og maa betale. Udtrykket bruges ogsaa i „remis en quatre“, hvilket vil sige, at Spilleren kun faar 1 Stik, medens hver af Modspillerne faar 4.

„Singleton“ er engelsk og betyder „en enkelt“.

„Spadille“, egentlig: „Espadilla“, Diminutiv af „Espada“, øverste Kort i „Spader“. Ordet „Spader“ kommer af det tyske „Spaten“ (Spade).

„Styrvolt“ er et dansk Ord. Det kommer af „at styre Vælt“, men Meningen hermed er ikke let at tyde. I Kortspil betød det oprindeligt de Kort, som ikke til L'hombre bruges af de 52 Kort, hvoraf et almindelig Spilkort ellers bestaar, altsaa 8—9—10 i hver Farve. Senere er det blevet Mode at kalde mindre gode Kort i en Farve, der ikke er Trumf, for „Styrvoltere“.

„Trumf“ kommer af „triumphus“, paa Spansk: „triumfo“, Fransk: „triomphe“, Tysk: „Trumpf“, fra hvilket sidste vi har faaet Navnet. Paa Fransk siger man hyppigere: „atout“.

Jeg har her kun nævnt nogle af de Betegnelser, der forekommer i L'hombre, idet jeg ikke har medtaget forældede Udtryk, som ikke mere eller kun sjældent bruges (Aal, Fisch o.s.v.), og heller ikke Ord, som jeg forudsætter, at selv en Begynder kender (bête, tout, tourné o. s. v.).

Raad til „Spilleren“.

Om en af vore ypperste L'hombre-Spillere — afdøde Landbrugsminister Ole Hansen — fortælles følgende Anekdote:

Da engang en Tilskuer ved hans L'hombrebord — efter at have i nogen Tid betragtet Spillet — spurgte ham: „Hvad er det egentlig, det kommer an paa i L'hombre?“ svarede Ole Hansen: „Det kommer an paa at kunne sige „Pas“.

Selvfølgelig mente han ikke dermed, at man altid skulde søge at sige: „Pas“, men han mente, at det ikke gjaldt om for enhver Pris at søge at komme til at „spille“ o: blive Spilleren — et udmærket godt Raad til en Begynder, der endnu ikke har lært at staa for Fristelsen til at spille paa for svage Kort. Jeg kan slutte mig hertil af flere Grunde. For det første er der altid en Risiko ved at „spørge“ paa et Spil, der ikke er videre solidt, da man jo aldrig véd, hvad man køber. Men dertil kommer, at man skal erindre, at éns egne Kort, naar man siger: „Pas“, kan blive gode i Modspillet og derved give én selv større Fordel og Fornøjelse, end man vilde have haft ved selv at købe. Thi for den gode Spiller er Modspillet absolut det morsomste, fordi det er

det, der giver Mulighed for det fineste Spil. To fine Modspillere kan ofte gøre bête, selv om Spilleren sidder med et ret stort Spil paa Haanden, navnlig naturligvis, hvis han er dem underlegen.

Altsaa: Spil ikke paa for smaa Kort! Navnlig som Begynder er dette fordelagtigt. Er man en øvet Spiller, og sidder man en Aften „i Heldet“, som man siger, kan man bedre tillade sig noget saadant.

Men hvad er: for smaa Kort?

En gammel Regel siger, at Udsigt til $3\frac{1}{2}$ Stik er et passende Spørgespil, og hermed menes: 3 nogenlunde sikre Stik og Mulighed for et fjerde. Har man f. Ex.: 3 faux-Matadorer fjerde og 1 Konge eller maaske Dame-Knægt i 1 Farve, kan man tillade sig at spørge. Eller: Spadille, Manille, Konge fjerde. Her kan naturligvis nævnes mange Exempler.

Denne Regel med de $3\frac{1}{2}$ Stik overholdes imidlertid langt fra altid, — mange Spillere — jeg selv med — spørger paa betydelig ringere Kort, naar en Aften Heldet følger én. Er jeg i denne Situation, spiller jeg næsten altid paa 3 faux-Matadorer, selv i rød Farve, skønt der naturligvis kun er 2 sikre Stik, men ved at købe 6 Kort har

man da Udsigt til, naar Heldet er med, at købe et Par Kort, som gør Spillet muligt.

Et andet Spil, som efter min Erfaring ofte lykkes, er Spadille selvfemte i Sort, selv om de 4 andre Kort er de mindste i Farven. Man behøver kun 1 godt Kort (f. Ex. en Manille) eller 2 mindre gode (f. Ex.: en lille Trumf og en Konge, eller maaske Dame-Knægt (en bloc), for at Spillet kan siges at være ret godt. Er man i Forhaand og spiller en lille Trumf ud og næste Gang, man kommer ind, trækker med Spadille, — naturligvis, hvis der er bekendt Kulør af begge Modspillere, — kan man gøre sig godt Haab om at vinde Spillet.

Hvis jeg sidder med Konge, Dame, Knægt, 6te i Sort, melder jeg altid Spil, — forudsat, at jeg ikke den Aften sidder i særligt Uheld, thi da „passer“ jeg bestandig, endda paa ret gode Kort, — men i rød Farve spiller jeg ikke paa disse Kort, fordi der da er 4 Matadorer over mine Kort, og fordi der er 12 Trumfer i rød Farve, medens der i Sort kun er 11. Naturligvis maa man haabe paa, at ikke alle 3 Matadorer sidder paa én Haand, for saa bliver Chancen for at vinde jo meget ringe. Men man har jo ogsaa den Mulighed selv at kunne købe en Matador. Med

en mulig Konge til Hjælp, bliver Chancen for at vinde Spillet derved stor.

En god Regel er, at man skal kaste Spillet paa en bête, hvis man køber daarligere Kort end dem, man havde. Selv om de købte kan siges at være lige saa gode, som dem man kastede, lønner det sig næppe at føre Spillet igennem, idet det i Virkeligheden er blevet meget ringere end det, man oprindeligt havde paa Haanden, og maaske burde have vovet en „Solo“ paa, thi et Solospil er som Regel betydeligt stærkere end de samme Kort i Købespil. Dette beror paa flere Ting. For Ex. købes der i Reglen saa meget som muligt af begge Modspillere, hvorved Udsigten til, at Trumfer og de gode Kort fordeles, er større, end hvis Spilleren selv havde købt f. Ex. 3, 4 eller 5 Kort, thi i saa Fald vil 1ste Modspiller, hvis han sidder med svage Kort købe saa lidt som muligt for at kunne skaffe 2den Modspiller større Styrke. Sidder 1ste Modspiller med gode Kort, vil han naturligvis købe noget mere for om muligt at styrke sine Kort yderligere. Det er en god Regel at lægge Mærke til, hvorledes der købes, og om der bliver „købt op“, og til, hvor mange Kort af „Talonnen“ der ikke bliver købt op. Deraf kan en øvet Spiller ofte gætte sig til, hvorledes

Kortene kan være fordelt paa Modspillernes Hænder.

Smid ikke et Spil, før der er købt af begge Modspillere. Der er altid den Mulighed tilstede, at der kan købes forkert, eller det kan blive opdaget, at en af Modspillerne paa Forhaand har haft for mange eller for faa Kort, og i saa Fald har Spilleren vundet sit Spil, hvor slet det end var.

Jeg skal nu yderligere nævne nogle Exempler paa Spil, som jeg enten vil anbefale eller advare imod.

Begynderen lader sig ikke sjældent blænde af mange Trumfer uden tilstrækkeligt at vurdere deres Ydeevne. Et Spil som basta, ponto og 4 mindre Trumfer ser jo ret pænt ud, men man skal huske paa, at man kun kan købe 3 Kort, og at købe en stor Trumf og en Konge i 3 Kort, er et Lykketræf, som man ikke kan gøre Regning paa, og købes der ringere, er Spillet ikke meget værd. Men det afhænger naturligvis af, hvorledes Kortene er fordelt mellem Modspillerne og ogsaa noget paa disses Dygtighed til at spille dem. Men, er der Held med, kan jo ofte meget smaa Kort spilles.

Jeg husker engang et Spil af en fræk Spiller:

Han havde tourneret og havde faaet Spadille op. Da han ingen Spadere havde paa Haanden, købte han 9 Kort bort, men kom til at sidde med „Spadille blank“, idet der heller ingen Spadere fandtes i de købte Kort. Derimod var der blandt disse: Hjærter Konge og Dame og Ruder Konge og Dame. Da Modspillerne hver havde 5 Spadere, 2 Hjærtere og 2 Rudere, maatte Spilleren altsaa vinde sit Spil — ovenikøbet paa 5 Stik. Om han selv havde haft Udspillet eller ikke, er ligegyldigt. Han vilde i hver Tilfælde have vundet paa 5 Stik.

Spørger man nu, hvor det kunde falde ham ind at spille et saa hasarderet Spil, er Svaret, at han var en fræk Hund, og at han ved at kaste Spillet alligevel vilde have faaet en bête. Og saa havde han endda den Mulighed, hvis hans først udspillede Konge ikke gik hjem, da at forsøge paa at spille paa „remis en quatre“, som der, hvor han spillede, regnedes for vundet Spil; andre Steder giver det 1 bête, men, saavidt mig bekendt, aldrig „Codille“. En tredie Mulighed var jo, at han kunde faa fordelt Stikkene saaledes, at hver af de 3 Spillere fik 3 Stik, hvorved han ogsaa var sluppet med 1 bête.

En anden fræk Spiller sad i Baghaand med 3

mindre Kort i hver af Farverne Klør, Hjærter og Ruder. Da begge de andre meldte „Pas“, købte han resolut 9 til Spader og vandt Spillet. Han ræsonnerede som saa: „Forhaand“ og „Mellemaand“ har sagt „Pas“; altsaa har ingen af dem særlig gode Kort, og da jeg selv er i samme Situation og mangler Spader, maa der formentlig ligge ret gode Kort i „Talonnen“ og sandsynligvis flest i Spader. Det slog til. Han havde jo ogsaa den Fordel, at der kun blev 4 Kort til Modspillerne at købe.

Noget saadant kan gaa godt, men det kan ikke anbefales.

Et Spil, jeg vil advare mod at sætte for stor Lid til, er: Spadille, Basta, Konge, smaat 6te i Rødt, hvis der ikke er nogen Konge uden for Trumf til Støtte. Det bliver i de fleste Tilfælde bête. Kun, hvis jeg som Foser har 3 Kort af samme Kulør, vover jeg en „Solo“ derpaa, ellers melder jeg almindelig Købespil eller „Grand-tourné“.

Tourné.

Jeg har hidtil kun talt om det simple „Spørgespil“. Men, hvis man ikke har et saadant paa Haanden men dog har ganske gode Kort, f. Ex.:

et Par Konger og 2 eller 3 Maniller, maaske endda „Basta“, kan man spørge til „tourné“, eller som det ogsaa kaldes: „vippe“, „dreje“, „vende“, hvilket altsaa vil sige, at man vender det øverste Kort i „Talonen“, og saa er den Farve, det Kort viser, Trumf. Faar man efter Købet et Spil paa Haanden, som ikke med nogenlunde Sandsynlighed kan give 4 Stik, bør man kaste det paa 1 bête. Har man kun Mulighed for 4 Stik, maa man afveje, om man vil løbe Risikoen ved, at alle Modkortene kan sidde paa én Haand, saa man bliver gjort „codille“. Meget ofte kan det jo lykkes at fordele Stikkene saaledes, at Modspillerne faar henholdsvis 2 og 3 Stik, medens man selv faar 4 og derved har vundet. I øvrigt gælder til Vurdering af Spillets Værdi de samme Regler som ved almindeligt Spil.

Grand-tourné.

Har man Spadille og Basta paa Haanden men ellers ikke noget særlig godt Kort i nogen Farve, kan man melde: „Grand-tourné“ eller, som det ogsaa kaldes: „Tourné-respect“, d: Respekt for de sorte Es. Men denne Melding bør ikke ske, før man er sikker paa at „have Spillet“, hvilket vil

sige, at de øvrige Spillere har overladt Spillet til én. Man begynder derfor med at melde: „Spil“. Bliver man budt over, f. Ex. ved at en af de andre Spillere melder „bedre Spil“, o: Spil i Spader, eller maaske „Tourné“, kan man selv melde „Tourné“ men bør endnu ikke oplyse, at man sidder med de sorte Es, fordi den, der melder over muligvis atter vil byde over og sige „Solo“ eller muligvis vil købe til „Nolo“, naar han endnu ikke har erfaret, at begge de sorte Es „er inde“ (o: er omdelt) og oven i Købet sidder paa én Haand. Men, passes der ellers rundt, lægger Spilleren de sorte Es paa Bordet og turnerer. I øvrigt gælder samme Regler for Vurderingen af de da købte Kort, som for de tidligere anførte Spil.

Kaske og Maar.

Disse to Spil maa jo ogsaa regnes for „Købesspil“.

Meldes der „Pas“ rundt, kan der af Forhaanden eller af en af de andre Spillere „tages Kaske“, hvilket vil sige, at Spilleren tager de 8 øverste Kort af „Talon“ og ser, om han deraf kan

danne sig et brugeligt Spil i Forbindelse med et af sine egne Kort. Er dette Tilfældet, melder han Farve, og de resterende 5 Kort af „Talon“ købes af Modspillerne. Har man ikke noget passende Kort at medtage af sine egne, er man berettiget til „at skyde“, d: tage det øverste af de tilbageværende Kort i „Talon“ og se, om man saa muligvis kan faa et brugbart Spil af de saaledes 9 nye Kort. Ikke sjældent kan man „skyde“ „Spadille“ eller et andet godt Kort, saa man kan haabe at vinde sit Spil. Man maa her særlig lægge Mærke til de Kort, man fra først af sad med paa Haanden, og som man nu lægger fra sig, thi i disse Kort kan der meget ofte være saadanne, som forhøjer Værdien af de fra „Talon“ tagne.

Man skal endvidere lægge Mærke til, hvilken Modspiller der køber Resten af „Talon“, for derved kan man faa en Antydning af, hvem der er den stærkeste Modspiller. Købes nemlig Resten af den bagefter Spilleren siddende, er det sandsynligt, at han er den stærke. Han køber nemlig ikke, hvis han kun sidder med 1 eller 2 smaa Trumfer og daarlige „Haandkort“. I saa Fald overlader han til sin Makker at købe.

Om Kaskespil gælder i øvrigt de samme Regler

som i almindeligt Spil med Hensyn til, hvor-
mange Stik der giver „vundet Spil“ o. s. v.

Kan „Kaskeren“ — selv efter at have „skudt“
— ikke spille, lægger han de 9 af „Talonen“
tagne Kort tilbage paa denne og betaler 1 bête,
hvorpaa „Kasken gaar til Maar“, o: hele „Ta-
lonen“ tages af Fjerdehaand, hvis han ønsker
det; han er nemlig ikke tvungen dertil.

Naar Spillet gaar til „Kaske“, er „Forhaan-
den“ berettiget men ikke forpligtet til at tage
den, medmindre han har Spadille paa Haanden,
for i saa Fald spiller de fleste med, som det hed-
der, „Spadille forcé“, hvilket altsaa vil sige, at
han er tvungen til at kaske. Hvis Forhaanden af
en eller anden Grund ikke ønsker at kaske, til-
bydes den „Mellemhaanden“ og efter ham „Bag-
haanden“. Vil ingen af de tre tage Kasken, gaar
den til „Sex Stiks Maar“, som det hedder, hvilket
vil sige, at den, der tager denne, kun kan vinde
Spillet, naar han faar 6 Stik. Det kan synes at
være en skrap Fordring, men man maa huske, at
han i hvert Fald er sikker paa at købe Spadille,
og det er jo i dette Tilfælde ogsaa sandsynligt,
at ingen af de 3 andre Spillere sidder med videre
gode Kort.

Ellers skal man i almindeligt Maarspil kun

have 5 Stik, hvilket er det mindste Antal Stik, der kan give vundet Spil. Her bliver ikke Tale om at spille paa Fordeling af de øvrige Stik mellem Modspillerne. Det er ligegyldigt, hvem af disse der faar dem. Spilleren skal have 5 Stik (eller 6 i „Sex-Stiks-Maar“), ellers er han „Co-dille“ — faar altsaa 2 bêter.

Med Hensyn til Maaren tror jeg at maatte henlede Begynderens Opmærksomhed paa, at den ofte kan vindes paa forholdsvis smaa Kort, idet man maa gaa ud fra, naar der passes rundt, at ingen af Spillerne sidder med særlig store Kort eller særlig mange af samme Farve, altsaa heller ikke af Trumf. Det lønner sig derfor som oftest, naar man „kommer ind“ og kan faa „Ud-spillet“, da at „trække fra Toppen“, selv om denne ikke skulde være Spadille. Som Regel vil der i 1ste Omgang falde en Trumf fra hver af de 3 Modstandere. Resten af Spillet føres efter bedste Tykke, idet man dog stadig maa erindre, at man ikke kan „spille paa Fordeling“.

Med andre Ord: En „Maar“ skal fra Spillerens Side spilles „stærkt“ eller, om man vil, „frækt“. Jeg tror, det oftest lønner sig.

Solo-Spil.

Som jeg ovenfor har gjort opmærksom paa, er „Solospil“ — altsaa et Spil, hvortil man ikke maa købe — et Spil, der kan vindes paa relativt mindre Kort, end hvis man havde faaet saadanne efter at have købt. Det ligger i, som jeg sagde ovenfor, at Købekortene har større Udsigt til at blive fordelte, og Modspillerne mindre Chance for at blive „renonce“ i en Farve, da de hver som oftest køber saa mange Kort som muligt, for at der ikke skal gaa en Trumf eller et højt andet Kort ud. — Desuden er den Mulighed tilstede, at der ikke kan „købes op“, og at der derved kan gaa en Trumf eller et andet godt Kort ud (Matador eller Konge), hvorved Spillerens Chancer forbedres. Ogsaa her skal man lægge Mærke til, hvorledes der købes af Modspillerne, idet derved kan faas en Anelse om, hvor den stærkeste Modspiller sidder. —

Men hvilke Kort skal man have for at turde melde „Solo“?

Her er der ofte stor Uenighed, selv mellem gode Spillere, men som Regel gælder, at man kun kan spille „Solo“, hvis man kan gøre Regning paa nogenlunde sikkert at kunne skaffe

4 Stik paa sine Kort, helst med Udsigt til det femte. Men ikke faa spiller paa mere usikre Kort. Jeg kendte en nu afdød, fin Spiller, som altid meldte „Solo“ paa Spadille, Manille, Konge femte i Sort, Hjærter eller Ruder — Dame tredie og en lille Klør, og som oftest vandt han Spillet. Hvis han selv skulde spille ud, „aabnede“ han ved at spille sin lille Klør ud. Som Regel faar han da Ruder eller Hjærter Konge spillet ud fra Modspillet. Er det den første, faar han Stik for en lille Trumf; er det den sidste, faar han sin Hjærter Dame gjort omtrent saa god som en Trumf — i alt Fald vil den koste en saadan. Derefter faar han vel som Regel Hjærter eller Ruder spillet op, hvorved han maaske redder sin Hjærter Dame eller erhverver Stikket ved en lille Trumf, og nu skal der ikke meget til, for at han kan faa „vundet Spil“.

Selvfølgelig kan det gaa anderledes, end Præsten prædiker, men Erfaringen havde lært ham, at han oftest vandt. Jeg har mange Gange fulgt hans Exempel og befundet mig vel derved.

Derimod saa jeg engang en Mand blive „Codille“ paa en „Solo“, om hvilken man skulde tro det umuligt at gøre ham bête. Han sad med 4 Matadorer i Klør; desuden havde han Konge, Dame

og Knægt i Ruder og Konge, Dame i Spader. Jeg selv havde kun Dame, Knægt femte i Trumf og de 4 højeste Hjärtere. Jeg sad i Forhaand og spillede Hjärter Konge ud, hvilken han stak med Klør Konge. I samme Øjeblik vidste jeg, at han kun havde 3 Matadorer tilbage, og at han ufejlbarlig maatte blive „Codille“, hvis blot ikke min Makker blandede sig i Sagen. Heldigvis var denne en god Spiller, og da han ser, at Spilleren maa stikke mit næste Udspil — Hjärter Dame — med Basta, véd han, hvad Klokken er slaaet, og undlader at stikke mine følgende Hjärtere. Alle Spillerens andre Kort i Ruder og Spader stikker jeg med mine smaa Trumfer. Han kunde i Virkeligheden kun faa sine 4 Matadorer hjem. Resten maatte han overlade mig, og det morsomme er, at selv om han havde været i Forhaand og havde trukket Trumf eller havde ført sine Konger, vilde Udfaldet være blevet det samme.

Der er intet her for mig at rose mig af eller Tale om fint Spil fra min Side, for enhver almindelig Spiller vilde have spillet paa samme Maade og naaet samme Resultat. Skal her være Tale om fint Spil, maa det gælde min Makker, idet han — til Trods for, at han sad med de 2

mindste Trumfer — undlod at stikke mine mindre Hjærtere, idet han ved det andet Hjærterespil strax havde opdaget Faren for Spilleren. Havde han stukket blot eet af mine Hjærterkort, vilde Spilleren have „kastet“ af, 3: kastet en Ruder eller Spader og derved undgaaet „Codille“, ja muligvis vundet Spillet.

Jeg skal ikke komme ind paa at nævne andre S sammensætninger af Kort; jeg har kun ved disse Par Exempler villet antyde, hvor lunefuld Skæbnen kan være. Det er denne stadige Uvished om, hvorledes Kortene kan være fordelt, der gør L'hombre til et saa spændende og fornøjeligt Spil. Og, at dette kan varieres næsten i det uendelige, kan man bevise ad matematisk Vej. Jeg kan blot henvise til, at 40 Kort kan varieres efter Formlen 40^{39} , eller, som det hedder: Kombinationer af 40 til 39, hvilket giver et svimlende højt Tal, der i øvrigt let kan udregnes ved Hjælp af en Logaritmetabel.

Blot et Tilfælde vil jeg endnu meddele, fordi det — mirabile dictu — hændte en virkelig god Spiller. Han meldte „Solo“, hvorefter den bag ved ham siddende Spiller siger „Solo-Kulør“. Han melder da selv „Solo-Kulør“, og da han sidder i Forhaanden, er Spillet hans. En kyndig

Spiller, som iagttog dette, sagde stille: „Idiot“! — Og ganske rigtigt, — Manden blev „Codille“. Man skal være meget grundmuret for at tillade sig et saadant Overbud, idet det er en stor Fordel at sidde bag ved Spilleren. Han havde gjort bedre i at overlade den anden Spillet og saa muligvis ved sin Makers Hjælp at have forskaffet Spilleren 1 eller 2 bêter.

Nolo.

Som tidligere sagt, hørte denne Melding ikke oprindelig med til L'hombre, idet Spanierne slet ikke spillede dermed fra først af. Det er en — vistnok fra Frankrig — indført „Forbedring“, om man vil.

„Ren-Nolo“, 3: saadan, hvortil der ikke maa købes, kan meldes, naar man mener at sidde med saa smaa Kort, at man kan haabe ikke at at faa Stik. Selvfølgelig vil det ikke sige, at Meldingen kun kan gøres, hvis Spillet er utabeligt. Man kan godt tillade sig at melde „Ren-Nolo“, hvis man f. Ex. har en rød Sexer eller en sort Toer blank, maaske endda en rød Femmer eller en sort Treer blank, men i disse sidste Tilfælde

bliver Spillet betydeligt svagere. Det hænder ikke sjældent, at disse sidste Tilfælde kan give bête, idet hver af Modspillerne har et af de lavere Kort, eller at den ene muligvis er renonce i Farven, medens den anden har et mindre Kort. Men man kan naturligvis ogsaa løbe an paa, at de Kort, der vilde have kunnet gøre bête, ligger i „Talon“, der jo i dette Tilfælde ikke købes.

Mange Spillere vover her ofte at spille paa meget farlige Kort, men jeg advarer — navnlig Begynderen — mod her at forsøge Lykken, for, har han 2 gode Modspillere, vil de snart opdage hans svage Punkt, og saa gaar det ham galt.

Naar Begynderne spiller sammen, ser man ofte, at en Fejl, begaaet af den ene, opvejes af én fra den anden Makker, saa Spilleren vinder sit Spil. Derved kan Spilleren faa det Indtryk, at det Kort, han spillede paa, var godt, medens det i Virkeligheden var meget risikabelt. Spiller han med kyndige Spillere, vil han ikke let blive udsat for den Vildfarelse.

Spiller man selv „Nolo“ og skal „aabne Spillet“, vil man vel som Regel begynde med en „singleton“, hvis man har en lille saadan. Har man ikke det, bliver man jo nødt til at spille et andet Kort. Sidder man f. Ex.: med Es, 3, 5

eller mere i Sort, bør man vistnok som Regel spille sin 3 ud, da der er mest Sandsynlighed for, at begge Modspillere har Farven i første Omgang, saaledes at i det mindste én af dem maa stikke det udspilte Kort, og derved bliver ens egne Kort jo forbedret. Man kan naturligvis blive narret ved, at den ene Modspiller ikke har Farven og den anden lægger sin 2 til, men i saa Fald var man formentlig ogsaa bleven bête, hvis man havde spillet Esset ud, da saa Modspilleren kunde stikke med et højere Kort, hvis han har et saadant, og saa føre sin 2 igen, hvilket han formentlig altid vil gøre, naar Makkeren har vist renonce, om ikke for andet saa for at give Makkeren Lejlighed til at kaste nogle høje Kort af i en Farve, hvor han muligvis hurtigt kan gøre sig renonce.

Det gælder som Regel for Spilleren under Spillet Gang at kaste sine største Kort af — naturligvis uden at stikke, men af og til lønner det sig, hvis man har en længere sammenhængende Række i samme Farve, at kaste det mindste Kort i Rækken for derved at „bluffe“, som det hedder, 卽: at faa Modspillerne til at tro, at man ikke har flere Kort i denne Farve. En kyndig Spiller gaar dog ikke let i denne Fælde.

Kan man ikke spille „Ren-Nolo“, fordi man har 1 eller 2 Kort, som ikke egner sig dertil, kan man melde: „Købe-Nolo“, og, hvis man „faar Spillet“, kaster man de Kort, som ikke kan bruges, og tager af „Talonen“ de øverste Kort — saamange man skal bruge. Nogle Spillere er ikke bange for at købe baade 3 eller 4 Kort, men det regner jeg for nærmest „Hasardspil“ og indlader mig sjældent derpaa. At det kan gaa godt, benægter jeg ikke. Jeg har enkelte Gange set Folk købe 9 til „Nolo“ og slippe godt fra det, men saa kan man lige saa godt rejse til Monaco, for saa maa man jo have „Fanden til Morbror“.

Mange spiller med: „Nolo paa Kasken“, som det hedder. Det vil sige, at hvis man ikke kan spille paa de 8 Kort, man tager af „Talonen“, — selv ved Hjælp af et af ens egne Kort — kan man, forinden man „skyder“, melde „Nolo“ og da *ubeset* medtage et af sine egne Kort. Det siger sig selv, at man af Hensyn til denne Mulighed i saa Fald maa vide, hvor ens egne smaa Kort er placeret i de aflagte Kort. Man kan nu ikke kaste Kortene paa 1 bête men maa føre Spillet igennem som ved en almindelig „Købe-Nolo“. Her har man nu den Fordel at have

Kendskab til 17 af de 40 Kort, og det kan jo ofte lette Spillet.

Køber man i „Nolo“ et stort Kort i en Farve, hvor man kun har en lille, og er man i Forhaand, kan det undertiden lykkes at narre Modspillerne ved frækt at spille det lille Kort ud, idet man da kan haabe paa, at de tror, det er en „singleton“, men man skal ikke bruge dette Trick ret hyppigt, for Modspillerne bliver snart opmærksomme paa Fidusen.

Hvis man sidder med en lang Farve, og denne bliver ført først i Spillet, skal man vogte sig for at komme ind, 3: faa Stik, saa sent, at man kun har denne Farve at føre igen, thi saa har man Udsigt til at faa Resten af Stikkene. Ser man derfor, at man saa godt som uundgaaeligt maa faa et Stik, skal man hellere stikke tidligt ind for at kunne slippe ud igen paa et af de andre Kort. Men denne Beregning kan selvfølgelig slaa fejl, idet Modparten ikke har flere Kort i Farven.

Modspillerne.

Jeg har hidtil betragtet Spillet udfra „Spillerens“ Synspunkt og skal nu gaa over til at se det fra Modspillernes. Men her kommer jeg til at dele det, efter som det drejer sig om 1ste Modspiller eller 2den Modspiller, thi der er ikke saa lidt Forskel paa, hvorledes hver af disse bør handle. Jeg kalder den, der sidder efter „Spilleren“ for 1ste Modspiller, og denne maa huske paa, at det er en stor Fordel for Modspillet, at den stærke Modspiller sidder umiddelbart efter „Spilleren“, idet denne saa kan blive „surcouperet“, d: overstukket én eller flere Gange. 1ste Modspiller maa derfor altid købe saa meget som muligt, hvis han da har nogenlunde acceptable Kort. Men her kommer jeg til at anføre de Regler, hvorefter jeg selv afgør, om jeg skal købe eller ej, idet jeg er klar over, at disse ikke følges af alle, ja, maaske endda forkastes af selv gode Spillere.

Paa „Basta“ blank køber jeg saa godt som aldrig, medmindre jeg sidder med 2 Konger, idet jeg da gaar ud fra, at Spilleren har den tredie Konge, saaledes at min Makker ikke kan være særlig stærk — ialtfald ikke udenfor

Trumf. Har jeg derimod „Manille“ blank, køber jeg næsten altid, om det saa skal være 8 Kort. Har jeg én eller to mindre Trumfer og ingen eller kun 1 Konge, køber jeg saa faa Kort som muligt, idet jeg naturligvis bestræber mig for at blive renonce i 1 eller 2 Farver, idet jeg antager min Makker for at være stærkere end jeg selv. Men, har jeg 3 Trumfer, køber jeg altid, selv om jeg ikke har nogen Konge, idet jeg gaar ud fra, at min Makker ikke kan sidde med nogen stærk Trumf, da „Spilleren“ jo dog maa formodes at have 4—5 Trumfer. Der er da ogsaa Mulighed for i 6 Kort at kunne købe saa meget, at der deraf kan dannes et godt Modspil.

Har jeg 2 store eller middelstore Trumfer, køber jeg altid, ja jeg har gjort mig til Regel at købe, hvis jeg sidder med 1 Billedkort selvanden i Trumf. Denne Regel er jeg klar over ikke vil finde Jordbund hos alle, men efter min Erfaring har man hyppigere Glæde end Sorg deraf.

Hvis jeg foruden Trumfer sidder med Konge, Dame i 1 Kulør, beholder jeg som Regel som 1ste Modspiller dem begge, medens jeg som 2den Modspiller kaster Kongen (herom senere), hvis der da er rigeligt med Kort i „Talonen“ at købe

af. Der skulde jo ikke gerne gaa nogen Trumf eller Konge tabt for Modspillet.

Bedømmer jeg mine Kort saaledes, at jeg mener ikke at skulle føre Modspillet, køber jeg saa lidt som muligt selv med Fare for, at min Makker ikke kan „købe op“, thi meget ofte faar man i de Par Kort, man køber, en stor Trumf, som havde gjort mere Gavn paa Makkerens Haand. Dette kan naturligvis ogsaa ske, naar man kun køber 1 à 2 Kort, men Risikoen er mindre, jo færre Kort man køber.

Sidder man i Forhaand og med kun en enkelt Trumf samt et enkelt Kort i en anden Farve, og er der ikke særlig mange Kort tilbage i „Talonnen“, køber jeg slet ikke, selv om jeg derved maaske kunde være bleven renonce i en Farve, thi denne „singleton“ er et godt Kort til Udspil, der opfordrer min Makker til at føre denne Farve igen, saasnart han kommer ind, hvorved jeg har Mulighed for at faa min Trumf gjort god. Jeg ved godt, at ikke alle er enige med mig heri, men fine Spillere har over for mig erklæret, at de gør det samme.

Hvis „Spilleren“ har meldt „Grand-tourné“, vil det som Regel være heldigst, om det bliver 1ste Modspiller, der er den stærkeste, navnlig

hvis han kan komme til at sidde med „Manille“, da der saa er Haab om, at han kan „fange“ „Basta“, hvis der fra Makkerens Side spilles Trumf op til „Spilleren“ i Mellemhaand, hvad der som Regel bør gøres paa et passende Tidspunkt i Spillet.

2den Modspiller har jo ikke den samme Frihed i sit Købmandsskab som Makkeren, men maa nøjes med den Rest af „Talonen“, som levnes ham, og han maa derfor rette sit Køb efter disse Forhold.

Har Makkeren købt største Parten af „Talonen“ eller f. Ex.: 4—5 Kort, maa man gaa ud fra, at han sidder med saadanne Kort paa Haanden, at han kan ønske at „føre Spillet“ som den stærkeste Modstander, og 2den Modspiller maa derfor ved sin Afkastning tage skyldigt Hensyn hertil, saaledes at han eventuelt kan „krybe“ sin Makkers Kort. Han maa derfor ikke absolut holde paa sine største Kort ved Afkastningen men passe paa ogsaa at have nogle smaa Kort. Har Makkeren kun efterladt 1 Kort til 2den Modspiller at købe, lader jeg næsten altid dette udgaa, hvis jeg er renonce i en Farve, men ellers vil man jo først søge at købe sig renonce. Sidder man med 3 Kort i hver af de Farver,

der ikke er Trumf, og der kun er 1 Kort at købe, bør man kaste et Mellemkort i en af de 3 Farver men aldrig et Mindstekort. Ligger der 3 Kort tilbage i „Talon“ at købe, bør man naturligvis kaste 3 Kort bort i samme Farve for om muligt at blive renonce i denne. Sidder man med en Konge blank, og har man maaske endnu en Konge paa Haanden, kan det ofte være formaals-tjenligt at købe denne „Singleton-Konge“ bort for ikke at blive nødt til at stikke Makkerens Dame eller Knægt over. Sidder Damen derimod paa „Spillere“s Haand, kan man jo haabe paa at kunne stikke denne med en Trumf, hvis man da ikke er saa uheldig at købe et mindre Kort i samme Farve eller har været nødt til at aflevere sine Trumfer, fordi „Spillere“ trækker Trumf.

Men det gaar nu ikke altid til, som Præsten prædiker, og ofte bliver man skuffet. Som Regel bør ingen Modspiller købe en Konge bort, med mindre han har den tilsvarende Dame. Derimod køber jeg ikke sjældent en lille Trumf bort, naar jeg kan se, at jeg ingen Brug kan gøre af den. Derved kan jeg undertiden vildlede „Spillere“ saaledes, at han kan tro, at hans anden Modstander er stærkere i Trumf, end han i Virkeligheden er, og det kan undertiden give bête.

Hvis der spilles „Solo“, gælder disse Køberegler ikke eller i hvert Fald kun delvis, da 2den Modspiller da ikke kan slutte noget om Makkerens Styrke, hvis denne da ikke nøjes med at købe 4 eller 5 Kort, for i saa Fald maa det antages, at han sidder med gode Kort.

Hvis i almindeligt Spørgespil eller Købespil største Parten af „Talonen“ bliver overladt til 2den Modspiller, maa denne gaa ud fra, at det er ham, der skal „føre Spillet“ som den stærkeste Modspiller, hvorfor han altid maa beholde de højeste Kort, naar han skal kaste af for at købe. Herfra kan dog gøres Undtagelser. Sidder han f. Ex.: med Konge, Dame, Knægt, Es i Hjærter, og denne Farve ikke er Trumf, men han skal købe 2 af disse Kort bort, kan det være hensigtsmæssigt at beholde Kongen og Esset og kaste Damen og Knægten. Spiller man saa Esset op til „Spilleren“ i Mellemløbet, kan denne tænke, at Kongen sidder hos Baghaanden, og derfor, hvis han skulde være renonce, nøjes med at stikke med en lille Trumf, hvorved Baghaanden kan faa Stik for en forholdsvis lille Trumf, hvis han skulde være renonce i Hjærter.

Selv om, som jeg fremhævede ovenfor, at man ikke i Modspil maa købe en Konge bort uden

at sidde med Damen, er dette ikke en Lov, der bør følges slavisk. Sidder man f. Ex. med Konge 5te eller 6te i en Farve, der ikke er Trumf, og kan man som 2den Modspiller komme i det Tilfælde at maatte lade 1 eller flere Kort „gaa ud“, kan det ofte være rigtigt at kaste paagældende Konge sammen med de 4—5 andre Kort i Farven, da der dog saa er stor Mulighed for, at man ikke vilde faa den bekendt. Og dette, at Kongen er gaaet ud, kan undertiden give en Fordel for Modspillet ved at gøre Spilleren usikker, medens Makkeren snart vil blive klar over Forholdet, da han jo ikke selv sidder med Kongen.

Det er ikke altid rigtigt at søge at blive renonce i saa mange Farver som muligt. Sidder jeg f. Ex. som den Modspiller, der skal føre Spillet, er jeg meget tilbøjelig til at holde „Blokken“ Dame, Knægt i en Farve, navnlig i rød Farve, fordi der i denne er 1 Kort mere end i Sort. Der bliver derved Mulighed for at faa et af disse Kort hjem, navnlig hvis min Makker sidder med Kongen „garderet“, som det hedder. Og, sidder „Spilleren“ med Kongen, kan denne jo sidde selvanden, hvorved jeg kan faa Stik for min Dame eller Knægt. Det kan jo endda træffe saa heldigt, at min Makker er

renonce i Farven og derfor kan stikke Spillerens Konge med Trumf. Skulde Spilleren kun have Kongen blank i denne Farve, vil min Knægt dog altid koste ham en Trumf.

Dette var, hvorledes der skulde „købes“ af de 2 Modspillere. Jeg skal nu forsøge paa at give nogle Raad for, hvorledes disse skal føre Modspillet, idet jeg dog her maa bemærke, at det er noget af det sværeste ved L'hombre-Spillet. Til Gengæld er det det fineste og mange Gange det morsomste.

Men med disse Raad, som jeg er istand til at give, maa det ikke opfattes, som om jeg selv mener dem fine! Her er kun Tale om saadanne almindelige, nogenlunde selvskrevne Regler, som Begynderen dog maaske kan siges at staa usikker overfor. Viderekomne behøver dem ikke.

Hvis 1ste Modspiller er den stærkeste, skal han saa godt som altid spille stærkt, 3: spille sine højeste Kort ud i en Farve, der ikke er Trumf, i Haab om, at Spilleren skal bekende Kulør. Dette gælder i mange Tilfælde ogsaa, selv om det ikke er Kongen, men f. Ex. Damen eller Knægten man sidder med, idet Makkeren kan sidde med det eller de højere Kort foruden nogle mindre i Farven. Han kan da undlade at

stikke, hvilket er hans Pligt som svag Medspiller. Det hænder desværre ikke saa sjældent, at denne kun sidder med Kongen, og i saa Tilfælde er Udspillet jo ikke saa godt, men før eller senere vilde dette dog være sket, hvis ikke det skulde lykkes Makkeren at faa kastet Kongen af til en Farve, i hvilken han var renonce. Og ofte bør han gøre dette, hvis han f. Ex. selv har et Stik i Forvejen og ikke gerne skal have flere, eller det synes at knibe for hans Makker at faa sit fjerde Stik. Her skal der handles efter Konduite, og det siges jo en gammel Oberst at have advaret stærkt imod.

Har man Konge, Knægt i en Farve, skal man som Regel længst muligt undlade at spille ud fra den Kulør, idet Spilleren kan sidde med Damen selvanden og blive nødt til at spille ud fra denne Kulør, hvorved Modspilleren faar 2 Stik i Farven.

Jeg har ofte set en Spiller, som sidder med 3 Konger, spille en „Singleton-Konge“ ud først, inden han rører de andre Farver. Jeg tror, det er forkert, idet han saa berøver sig selv en „Indstikker“, men herom kan der naturligvis være forskellige Meninger, og jeg kender godt Modargumenterne.

Hvis Spilleren spiller en lille Trumf ud, maa 1ste Modspiller som den stærke Modstander som Regel ikke stikke med den mindste Trumf, der kan stikke det udspilte Kort, idet han saa risikerer at blive overstukket af sin Makker. Han maa stikke med et middelhøjt Kort og saa haabe paa, at Makkeren kan krybe dette. Men denne Regel gælder ikke absolut. Det kommer an paa, om Spillet afhænger af, om 1ste Modspiller faar Stikket hjem eller ikke, eller om Makkeren ved denne Lejlighed skal have sit ene Stik. Hvis 1ste Modspiller nemlig allerede har 3 Stik hjemme, bør dette her omtalte Stik som Regel gaa til 2den Modspiller, hvorved 1ste Modspiller ved næste Udspil kan komme i Baghaand for Spilleren. Dette giver ofte bête.

Har man Blok i en Farve, som spilles ud, kan det være opportunt at kaste af fraoven for om muligt at vildlede Spilleren.

Er man saa heldig som stærk Modspiller at sidde med 3 Konger uden for Trumf, vil man strax forsøge at faa disse gode. I Modsætning til, hvis jeg var Spilleren, fører jeg først min „Singleton-Konge“, hvis jeg har en, idet der er mest Sandsynlighed for at faa den bekendt, og fordi det er fordelagtigst at „løbe“ saa mange

Stik fra først af som muligt. Sidder man her med Konge, Knægt i en Farve, og har man faaet de 2 først udspillede Konger bekendt af Spilleren, fører man imod den tidligere givne Regel Kongen i den tredie Farve, istedet for at spille en anden Farve ud, idet det kan have stor Betydning at faa Stik i Farven, og fordi der ikke er megen Sandsynlighed for, at Spilleren sidder med 2 Kort i Farven efter at have bekendt 2 Gange i andre Farver.

Hvis man skal føre Spillet og sidder med en Konge selvanden, bør man tage sin Konge og derefter spille det andet Kort ud. Dette skulde kunne antyde for Makkeren, at man ikke har flere Kort af denne Farve.

En enkelt Ting vil jeg endnu gøre opmærksom paa. Har man Udspillet, men er den svage Modspiller og sidder med f. Ex. Knægten selvtredie eller selvanden i en Kulør, der ikke er Trumf, bør man spille Knægten ud. Sidder ens Makker med Kongen vil han jo stikke, men sidder han med Damen garderet, vil han holde denne tilbage, saa han muligvis senere kan faa den god.

Her kan jo tænkes en uendelig Mængde Muligheder, og jeg skal ikke trætte med flere Exempler. Det er kun Antydninger. Begynderen

maa selv være vaagen og have nogen Fantasi tilovers for det kære Spil. Men man skal altid huske 2 Ting: 1) Hvad der er Trumf, og 2) hvem der er Spilleren.

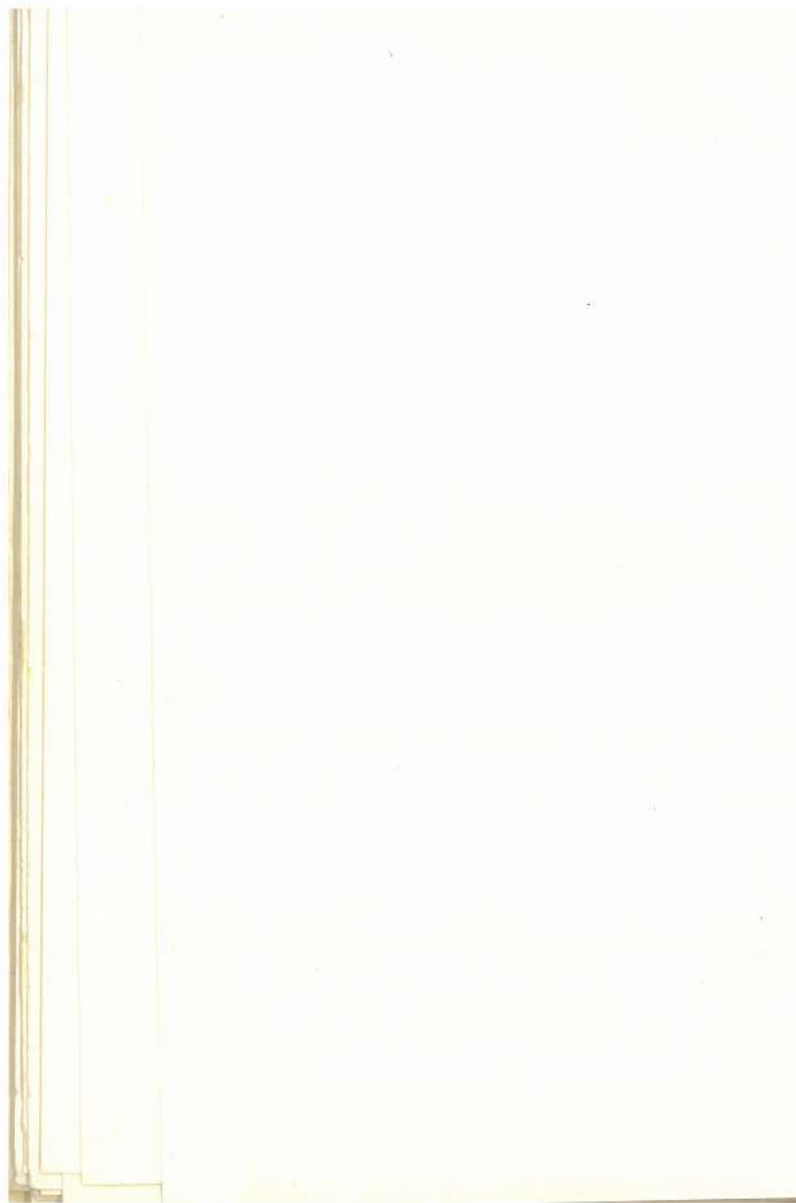
Man skulde tro, at dette var en Selvfølge, og saa er der dog mange endog gode Spillere, som kommer til at synde mod denne Regel. Selvfølgelig skal man ogsaa altid tælle de Trumfer, der er gaaet, og helst ogsaa huske, hvilke det drejer sig om, ligesom man skal lægge nøje Mærke til, hvilke Kort Makkeren kaster af, og hvilke Spilleren. —

Naar det er 2den Modspiller, der skal føre Spillet, er det ham, der skal spille stærkt og overlade sin Makker de Stik, han selv ikke kan faa. Men ogsaa her gælder Reglen kun inden for visse Grænser, for, kan man ikke selv med Sikkerhed beregne sig 5 Stik, bør man sørge for, at Makkeren faar sit ene. Dette bør dog som oftest først ske længere henne i Spillet. „Spil aldrig paa 2 før paa 1 bête!“ er en god gammel Regel. Jeg har set en Begynder, der ikke var den stærke Modstander, sikre sig et Stik ved at stikke en Spader 2 med Kongen til Trods for, at han havde mindre Kort paa Haanden. Dette er naturligvis hen i Vejret, og, da jeg bebrejdede

ham det, svarede han, at han mente, han burde sikre sig sit Stik. Han bør naturligvis lige modsat bestræbe sig for, at den stærke Modspiller kan faa saa mange Stik som muligt. Desuden kan det jo godt tænke sig, at Spilleren endnu sidder med Damen tilbage, og i saa Fald kan den svage Modspiller senere faa sin Konge god i anden Omgang.

Der er dog 1 Tilfælde, hvor den svage Modstander bør stikke sin Makker over, og det er, hvis denne har sine 3 Stik, og den svage Modspiller ved at tage Stikket hjem, kan bringe Spilleren i Mellemlaand, thi da kan han ofte sikre Makkeren hans fjerde Stik.

Det er klart, at man kunde blive ved i det uendelige at opstille Regler, som dog kun kan blive Ledetraade inden for forholdsvis snævre Grænser, idet man alligevel aldrig vil kunne udtømme Mulighederne. Jeg skal derfor slutte denne lille Raadsamling ved endnu en Gang at fremhæve, at den kun har været ment som Vejledning for Begyndere og ikke i nogen Maade gør Fordring paa andet. —



f. R. å C.

Joh. Lemche

Nogle Raad til
Begyndere i det
ædle

L'hombre-Spil

Kr. 3.75

hft.

GYLDENDAL

Naar fhv. Kredslæge Johan Lemche kalder L'hombre et ædelt Spil, vil alle Spillet's Dyrkere give ham Ret. Mange Mennesker vil hævde, at ved Siden af Skak er L'hombre det Spil, der giver sine Dyrkere mest æstetisk Nydelse, naar det dyrkes med Kultur og Forstand og i sin rene, oprindelige Form. Det er for denne, Kredslæge Lemche gør Rede, idet han ser væk fra alle de Variationer og „Narrestreger“, der forsimples Spillet. Det er det strenge Spil med de faste Regler, han skriver om, og det gør han baade morsomt og oplysende. Først og fremmest er hans Bog skrevet for Begyndere, men ogsaa erfarne Spillere kan have Fornøjelse af den.

Gyldendal