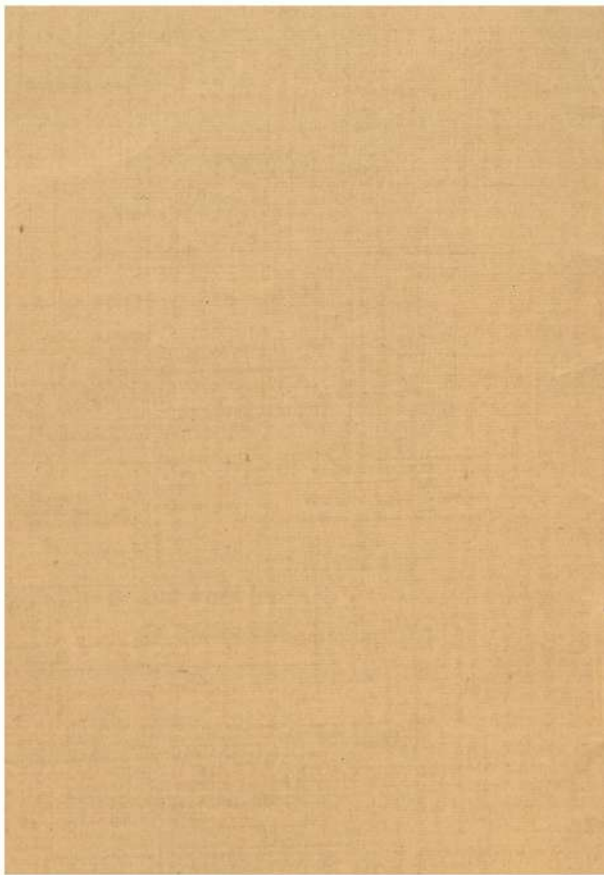


L'hombre

2. Oplag.

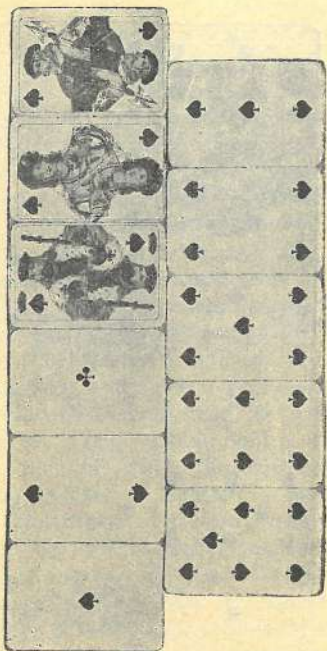
Jens Møllers Forlag
Helsingør 1912

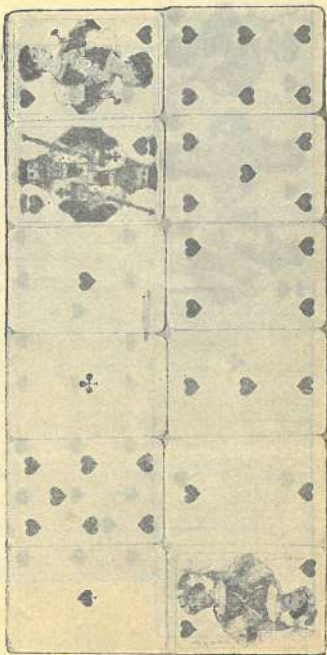


REGLER
FOR
L'HOMBRE

2. Oplag.

JENS MØLLERS FORLAG
Helsingør 1912.





L'HOMBRE er et baade lettere og mere afvekslende Spil end Whist; naar det desuagtet, navnlig blandt Damer, ikke dyrkes saa almindeligt som dette, er Grunden sikkert den, at det for en Begynder synes vanskeligere, dels fordi det bestaar af flere forskelligartede Spil og hovedsageligt fordi ikke alle Kort gælde efter deres Paalydende, og ej heller ens i de forskellige Spil; det er derfor først og fremmest nødvendigt at lære Kortenes Værdi at kende. Vedføjede Tavler viser Kortenes Værdi, naar de respektive Kulører er Trumf. I Nolo-Spillet, hvor der ingen Trumf er, gælder Kortene noget anderledes, hvilket vi senere vil komme til under Nolo-Spillet. De to sorte Farver (Spader-Pic og Klør-Trefle) har én Rækkefølge, de to røde (Hjerter-coeur og Ruder-carreau) en anden. Spar Es, kaldet „Spadille“, er altid det højeste Kort, og Klør Es, kaldet „Basta“, altid det tredie bedste og saaledes altid Trumfer, ligegyldigt i hvilken Farve der spilles. Det næsthøjeste Kort

kaldes „Manille“, hertil bruges Farvens laveste Kort, i Sort altsaa To'en og i Rødt Syv'en, der saaledes, saasnart Farven vælges til Trumf, springer fra den laveste Plads til den næsthøjeste, mellem de to sorte Esser Spadille og Basta. I de sorte Farver findes kun 11 Trumfer, medens i de røde do. findes 12 Trumfer, idet den røde Farves Es da indtræder som det fjerde bedste Kort og kaldes da „Ponto“, men kun i den Farve, der er Trumf, er det røde Es Ponto, ellers rangerer det mellem Knægten og To'en, hvilket Begyndere let glemme, de øvrige Kort gælder ellers som Tavlerne viser, dog at „Manillen“ altsaa bliver det laveste Kort, naar Farven ikke er Trumf.

L'hombre spilles kun af 3, som Regel spiller dog 4 med, navnlig for at undgaa Overanstrengelse, men saa sidder skiftevis den Fjerde over, idet han blander Kortene til næste Spil og lægger dem derefter til Venstre for sig. Man giver Kort til Højre (ikke som i Whist til Venstre), og den Spiller, der sidder ligeoverfor Kortgiveren, sidder over, saa ham gives ingen Kort. Spilleren til Højre for Kortgiveren er Forhaand, Spilleren til Venstre Mellemlaand og Kortgive-

ren Baghaand; man giver 3 Kort ad Gangen til hver og kun 3 Gange, saa hver faar 9 Kort paa Haanden, Resten lægges fordækt paa Spillebordet, som Talon; den skal indeholde 13 Kort. For at være sikker paa ikke at have givet fejl, kan Kortgiveren tælle Talonen, men maa vogte sig for, at han ikke ser noget Kort. — Er Kortene givet, melder først Forhaand, derpaa Mellemhaand og sidst Baghaand Spil eller Pas; melder Forhaand (eller Mellemhaand) Spil, kan de efterfølgende slaa Spillet af ved at melde Kulør (♠: Spader) eller et højere Spil, men saa har Forgængeren Ret til atter at melde et lige saa højt eller højere Spil, og den, der melder det højeste Spil, beholder det; staar det lige, da har Forhaanden Forret. Spillenes Rækkefølge er følgende: det laveste er Spørgespillet (man melder „spurgt“, til-ladt“ eller kun „Spil“), dernæst kommer „Spurgt i Kulør“ (Spader eller kun „bedre“), derpaa „Tourné“ — Tourné-Respekt eller Grand-Tourné. — Solo. — Nolo. — Solo-Kulør. Den, der har meldt det højeste Spil, bliver nu Spilleren, og de 2 andre hans Modspillere, disse 2 blive altsaa Makkere, der i Forening skulle søge at Spilleren faar saa

faa Stik som muligt, undtagen i „Nolo“, hvor det for Modspillerne gælder om, at Spilleren faar flest mulige Stik. Saasnart Spilleren har faaet Spillet, „døber“ han det ved at opgive Farven, hvori han vil spille, og denne Farve bliver derpaa Trumf i det paagældende Spil. Det er en frivillig Sag, om man vil stikke eller ikke, men der maa ikke svigtes Kulør undtagen med Spadille, Manille og Basta (man maa erindre, at Spader Es ikke er Spader, undtagen naar Spader er Trumf, og Klør Es kun Klør, naar denne Farve er Trumf), hvilke ikke behøves lægges til, med mindre (for de 2 sidstes Vedkommende) en større er i Udspillet og man ikke har andre Trumfer at lægge til. — For at vinde Spillet fordres, at Spilleren faar flere Stik end nogen af Modspillerne, han vinder saaledes altid, naar han faar 5 Stik, men kan ogsaa vinde paa 4 Stik, naar Modspillernes Stik fordeles med 3 og 2; faar en af Modspillerne imidlertid lige saa mange Stik som Spilleren, da bliver han „remis“, 3: faar en Bête; faar en Modspiller flere Stik end Spilleren, bliver han „Codille“, 3: faar 2 Bêter. Faar hver af Spillerne 3 Stik, kaldes det „remis en trois“, faar Spilleren kun et Stik, men hver

af Modspillerne 4 Stik, da kaldes det „remis en quatre“, og i begge disse Tilfælde slipper Spilleren med en Bête. De højeste Trumfer kaldes „Matadorer“, saa langt ned i Rækkefølgen som man har dem uden Afbrydelse, mangler Spadille kaldes de „Faux Matadorer“.

Spørgespillet

er det Spil, der hyppigst forekommer, det meldes, naar man mener, at man ved at „købe“ (∩: kaste nogle af sine Kort og fordækt optage samme Antal foroven af Talon'en) kan danne sig et Spil, som der er Sandsynlighed for at vinde. Spillet skal „døbes“ (Farven meldes), inden man køber. Efter at Spilleren har købt, køber Modspillerne i den Orden, hvori de sidde tilhøjre for Spilleren, og det staar disse frit for, hvor mange eller hvor faa Kort de ville købe, derimod bør Spilleren ikke købe færre end 2 Kort. Bliver Talon'en ikke købt op, gaar Resten af Kortene, uden at ses, ud af Spillet. Hvis Spilleren, efter at have købt, ikke tør spille Spillet af Frygt for at blive „Codille“, har han Ret til at kaste sine Kort for en Bête.

Tourné

slaar som nævnt Spørgespillet af, selv om

dette er i Kulør. Da man ikke i Tourné selv kan vælge Farven, saa meldes det kun, naar man, i Forbindelse med et af de sorte Es'er, har ret gode Kort i samtlige Farver, eller i det mindste i de 3 Farver. Spilleren vender Talon'ens øverste Kort og dettes Farve er da Trumf, der købes derefter paa samme Maade, som ved Spørgespillet. Det er ikke nødvendigt strax at melde Tourné, selv om man kun har meldt „spurgt“, har man dog Lov til at tournere. Ligeledes i dette Spil har man, forinden Spillet begynder, Lov til at kaste Kortene for en Bête, hvis man ikke har købt tilstrækkeligt gode Kort til at kunne spille det.

Tourné-Respekt el. Grand-Tourné

er et Honnør-Spil, 3: at Spilleren foruden Bêten tillige vinder eller taber en Honnør fra eller til hver af de Spillende, ogsaa den Oversiddende (i L'hombre uden Regnskab, saakaldet Pot-L'hombre, bruger man oftest at regne Honnøren lig en Bête og tage eller give denne til Pouillen). For at kunne spille dette Spil, maa man have begge de sorte Es'er paa Haanden, disse lægges da aabenlyst paa Bordet og Talon'ens øverste Kort vendes, iøvrigt ganske som alm. Tourné.

Solo

er ligeledes et Honnørspil og rangerer i Reglen lige med Grand Tourné, naar det ikke er i Kulør; det spilles ganske som et Spørgespil, men Spilleren maa ikke købe. Har man meldt „spurgt“, kan man ikke gaa over og spille Solo, med mindre man bliver slaet af, og i saa Fald kaldes det tvungen Solo. I dette Spil kan Spilleren selvfølgelig ikke give sig for en Bête, men skal spille Spillet. Bestaar Spillet af 5 Matadorer eller flere, og saaledes ikke kan tabes, lægger Spilleren Kortene aabenlyst paa Bordet, forinden der købes, og Spillet gaar videre.

Nolo

er ligeledes et Honnørspil, men det er en Del forskelligt fra alle de andre Spil, ligesom Kortenes Rækkefølge her er noget anderledes, idet der ingen Trumf er, og Spadille og Basta bliver da de laveste Kort i hver sin Farve, altsaa under To'en; i Rødt bliver som ellers Syven det laveste Kort. De laveste Kort ere imidlertid de bedste, idet Spillet gaar ud paa, at Spilleren ingen Stik maa faa, ellers er det ligegyldigt, hvem der faar Stikkene. I Nolo købes ikke, naar den er „ren“, hverken af

Spilleren eller Modspillerne, undtagen i en Afart af Nolo, der kaldes Købenolo, i hvilket Spilleren (men ikke Modspillerne) har Lov til at købe et eller flere Kort. Da der altsaa i ren Nolo ikke købes, men gaar 13 Kort ud, er det ikke absolut nødvendigt at have de laveste Kort i hver Farve, idet man kan løbe an paa, at enkelte ligge i Talonen. Faar Spilleren Stik, da taber han foruden Honnøren 2 Bêter for 1ste Stik og yderligere 1 Bête for det 2det Stik, men ikke flere; vinder han, inkasserer han 2 Bêter foruden Honnøren. Nolo kan ligesom Solo ikke kastes paa „remis“, det rangerer i Reglen lige med Solo-Kulør, saaledes at Forhaanden gør Udslaget; Købenolo, der ikke er noget Honnørspil, rangerer derimod (hvor det spilles) mellem Tourné og Grand-Tourné. Vinderen tager 2 Bêter hjem. Taberen faar 2 Bêter for 1ste Stik og 1 for hvert følgende, som Regel sættes dog Maximum til 5 Bêter.

Mener Spilleren, at hans Nolo er utabelig, da kan han spille „Nolo ouvert“. Kortene lægges da aabenlyst paa Bordet, og man lader Modspillerne indrette deres Spil derefter, medens man selv besørger Afkastningen; det skal meldes før end Udspillet, und-

tagen naar man er i Forhaanden, da maa Spilleren afvente 1ste Stiks Udfald. Det er det højeste Spil, der findes i L'hombre, og saavel Gevinst som Tab er det dobbelte af almindelig ren Nolo; det maa ikke spilles paa Købenolo.

K a s k o.

Naar ingen melder Spil og alle 3 Spillere har passet, kan Forhaand, og hvis han ikke vil, da Mellemlaand og derpaa Baghaand tage Kasken, 3: man lægger de Kort, man har paa Haanden, og optager i Stedet de 8 øverste Kort af Talonen; efter at have set disse har Spilleren Ret til at medtage som det 9de Kort et af sine kastede Kort, hvis et saadant er anvendeligt til Spillet; hvis ikke, da „skyder“ han, d. v. s. han tager ogsaa det 9de Kort af Talon'en og skal derefter døde Spillet, hvis han ikke foretrækker at give sig for en Bête. Resten af Talon'en, 4 eller 5 Kort, købes af den Modspiller, der mener at have Mulighed for at gøre Bête; man maa erindre, at det i dette Spil er yderst sjældent, at alle Trumfer er inde, idet den Kaskende som oftest har afkastet en Del Trumfer i de først modtagne Kort; dette er i Spillerens Favør, da kun han ved, hvilke

og hvormange Trumfer der er inde. I Reglen spilles Kasken med „Spadille force“, den, der har Spadille, maa ikke sige Pas til Kasken, men skal tage den, hvis Turen kommer til ham.

M o r t

er et temmelig sjældent Spil, det spilles først, naar alle 3 Spillere har sagt Pas til Kasken, saa ingen vil have den; Oversidderen har da Lov til at tage Mort'en. Oversidderen tager da hele Talon'en og udvælger heraf 9 Kort, der kan danne et Spil, Resten kastes og udgaar af Spillet. I dette Spil faar saaledes Spilleren 3 Modspillere, men har Ret til at smide Spillet for en Bête; spilles det, skal Spilleren, ifald der spilles „Spadille forcé“, og det saaledes er givet, at Spadille findes i Talon'en, have 6 Stik for at vinde, i modsat Fald kun 5, og det er ligegyldigt, hvorledes de øvrige Stik fordeles. Det første Understik giver 2, det næste en Bête. Spilles 3 Mands L'hombre, kan Forhaand indtage Oversidderens Plads og tage Mort'en.

T o u t

meldes, naar Spilleren, efter at have faaet det 5te Stik hjem, mener at kunne faa alle

Stik; lykkes det, faar Spilleren Honnør, i modsat Fald betales Honnør, men Spilleren tager dog Béten hjem for vundet Spil. Tout kan spilles paa alle Spil, undtagen paa Mort og Nolo; spilles det paa Kasko, maa Spilleren imidlertid ikke se sine kastede Kort efter at have taget Kasken.

Disse ere de almindelige Regler for de forskellige Spil i L'hombre; nogen yderligere Anvisning og Raad for selve Spillet med dets mangeartede Kombinationer kan den lille Opsats umuligt give; det gaar i L'hombre, som i alt andet, det er Øvelsen, der skal gøre Mesteren; kun ville vi tilraade Begyndere at øve sig ved at spille hvert enkelt Spil for sig, indtil de er nogenlunde hjemme i dets Finesser.

At forklare Regnskabet i Regnskabs-L'hombre, vil ligeledes være for vidtløftigt for denne lille Opsats og er ej heller nødvendigt, da man mer og mer gaar over til at spille uden Regnskab; den letteste Form er det saakaldte Rasle-L'hombre, hvor alle Jettons

gælder ens, man faar enten hver sin Farve, eller et vist Antal hver, heraf indsætter hver 3 eller 5 i en Skaal, hvoraf Spilleren saa tager sin Gevinst for vundet Spil og hvortil han betaler sit Tab for tabt Spil. Honnø-
 rerne betales med 1 Jetton.

J. M.



