

| <b>Indholdsfortegnelse</b>  | <b>Side</b> |
|---|-------------|
| 1. Indledning   | 1           |
| 2. Kortgivning  | 2           |
| 3. De to typer spil   | 3           |
| 4. Meldeforløbet  | 3           |
| 5. Meldingernes rækkefølge  | 4           |
| 6. Oversigt over meldingernes rækkefølge og værdier                   | 5           |
| 7. De enkelte meldingers betydning                                    | 6           |
| 7.1 Tourné  | 6           |
| 7.2 Købe-nolo   | 6           |
| 7.3 Solo  | 7           |
| 7.4 Solo-kulør (Spar)   | 7           |
| 7.5 Ren Nolo  | 7           |
| 7.6 Grand   | 7           |
| 7.7 Nolo Ouvert (købe)  | 7           |
| 7.8 Tourné til ♥ Knægt  | 8           |
| 7.9 Tourné til ♦ Konge  | 8           |
| 7.10 Ren Nolo Ouvert  | 9           |
| 8. Købe (bytte) kort  | 9           |
| 9. Tournéregler for Høm L'hombre                                      | 9           |
| 9.1 Tourné til et eller flere af kortene: ♠Es, ♣Es, ♥Es, ♦Es, ♥7      | 9           |
| 9.2 Tourné til ♦7 og et eller flere af kortene ♠Es, ♣Es, ♥Es, ♦Es, ♥7 | 10          |
| 9.3 Tourné til ♥Kn eller ♦Ko  | 10          |
| 10. Beregning af værdier for tournémeldinger                          | 11          |
| 11. Udspil  | 12          |
| 12. Bekende farve – eller svigte kulør                                | 12          |
| 13. Kortrækkefølger   | 13          |
| 13.1 Trumfrækkefølge  | 13          |
| 13.2 Fus-rækkefølge   | 14          |
| 13.3 Kortrækkefølge i nolo-spil                                       | 14          |
| 13.4 Kortrækkefølgen i Grand  | 15          |
| 14. L'homberegnskab efter forskellige metoder                         | 16          |
| 15. Ordforklaring   | 17          |

## Regler for ”Høm-l’hombre”

### 1. Indledning

L’hombre er verdens ældste kortspil, der kan føres mindst 600 år tilbage i tiden, hvor det blev spillet i Spanien. Herfra bredte spillet sig til de spanske kolonier. I 1656 blev den spanske prinsesse Maria Theresia fransk gift, hvorved spillet kom til Frankrig, hvorfra det hurtigt bredte sig til England, Tyskland og resten af Europa. L’hombre kom til Danmark omkring år 1700. I dag er l’hombrespillet mest udbredt i Danmark, men spilles også endnu i Spanien. I de øvrige lande er spillet ikke helt, men omtrent forsvundet.

Høm-l’hombre er l’hombre med en række ”narrestreger”, der er specielle for l’hombre-spillet i og omkring Ringsted, herunder i ”Tirsdagsklubben” (19-22) og ”Onsdagsklubben” (14-17) i Hyldegårdens lokaler.

Reglerne for Tournerings-l’hombre kan findes på Dansk L’hombre Unions hjemmeside [www.lhombre.dk](http://www.lhombre.dk). Almindelig l’hombre uden narrestreger findes glimrende beskrevet på L’hombreklubben af 1935s hjemmeside: [www.l'hombre35.dk](http://www.l'hombre35.dk), hvor man også kan finde en række spilleanvisninger mm., som udmærket kan bruges ved Høm-l’hombre, da grundspillet, så snart meldingerne er foretaget, stort set er det samme. Over Internettet kan spilles almindelig l’hombre via hjemmesiden [www.henrikgliese.dk](http://www.henrikgliese.dk).

De ”narrestreger”, som er indført i Høm-l’hombre betyder, at meldingen Spil udgår og erstattes med mere varierede regler for meldingen Tourné, ligesom spillet suppleres med Grand og en ekstra version af Nolo-spil. Kortrækkefølgen er uændret, og efter meldeforløbet og kortkøbet, er forskellen i selve spillet ikke stor bortset fra meldingen Grand, der er kommet ekstra til.

L’hombre kan spilles af 3-5 spillere, hvor kun tre spillere på skift deltager i de enkelte spil, og de øvrige sidder over. Det er optimalt med 4 deltagere, da der så er 3 om spillet, medens den fjerde blander kort til næste spil.

### 2. Kortgivning

L’hombre spilles bedst med 2 spil kort med 40 blade i hvert. I forhold til ”normale” kortspil med 52 blade mangler ottere, niere og tiere.

Hvis man er 4 spillere, blander den spiller, der sidder overfor kortgiveren det ene spil kort og lægger det til venstre for sig til brug for den næste kortgiver. Hvis vi kalder de fire deltagere Nord, Syd, Øst og Vest betyder dette, at f.eks. Syd giver kort medens Nord sidder over og blander kort for til slut at lægge de blandede kort til venstre til brug for Øst, som skal give kort næste gang. Når spillet er slut, og der igen skal gives kort, tager Øst kortene og får taget af hos Syd, hvorefter kortene gives 3 ad gangen i retning mod uret, først til Nord (**forhånden**) derefter til Syd (**mellemhånden**) og herefter til sig selv (Øst), der bliver **baghånden**. Der gives kort 3 gange rundt, og de tre spillere får således hver 9 kort på hånden.

Når kortene er givet, bliver der  $40 - 3 \times 9 = 13$  tilbage i ”**Talonen**”, som ved de fleste meldinger skal bruges, efter at meldeforløbet er slut. Talonen lægges midt på bordet.

Den spiller, der sidder over, må ikke se kortene i Talonen eller se de kort der købes.

Gives der forkert eller vises kort under kortgivningen, gives om af den samme spiller med det samme spil kort. Når først spillet er i gang, er hver enkelt spiller ansvarlig for at have det korrekte antal kort på hånden. Spilleren har vundet sit spil, hvis en af modspillerne har et forkert antal kort på hånden. Modsat er spillet tabt, hvis spilleren har et forkert antal kort på hånden.

Det er derfor en god ide, at spillerne kontrollerer, at der er modtaget 9 kort, ligesom kortgiveren kan kontrollere, at Talonen indeholder 13 kort, inden den lægges ind midt på bordet.

### 3. De to typer spil

I l'hombre spilles to principielt forskellige typer spil:

- **Trumf-spil**, hvor spilleren skal have stikkene (Tourné, Solo, Solo-kulør og Grand).
- **Nolo-spil**, hvor spilleren ikke må få nogen stik (Købe-nolo, Ren Nolo, Nolo Ouvert (købe) og Ren Nolo Ouvert)

Få man meldingen (spillet), er man **spilleren** eller **Hombren**, der alene skal spille mod de to andre modspillere. For modspillerne gælder det om i samarbejde at forhindre, at spilleren vinder sin melding.

I trumf-spil skal **spilleren** for at vinde sit spil have flere stik end den af modspillerne, der får flest stik. Da der er 9 stik, vinder spilleren altid på 5 stik. Vinder spilleren på 4 stik, hvor modspillerne får to og tre stik, kaldes det at **vinde på fordelingen**.

Spilleren har også vundet sit spil, hvis han/hun får et enkelt stik, medens de to modspillere hver får fire stik.

Får en af modspillerne det samme antal stik som spilleren, er spilleren **bet**, dvs. at spilleren har tabt. Når alle får tre stik kaldes det **remis**. Hvis en af modspillerne får flere stik end spilleren er spilleren **kruk**, og det koster ekstra.

I Nolo-spil gælder det for spilleren om ikke at få stik. Får spilleren ét stik, bliver han/hun bet og har tabt spillet. I Nolo-spil kan der være flere nolo-spillere, og fjerdemanden kan spille med ved at danne et nolo-spil af kortene fra Talonen og de kastede kort.

### 4. Meldeforløbet

Forhånden skal melde først. Herefter melder mellemhånden, som enten må afgive en melding, der er højere end forhåndens melding eller sige **Pas**. Afgiver mellemhånden en melding, der er højere end forhåndens melding skal forhånden sige Pas. Herefter skal baghånden melde og skal enten melde pas eller afgive en højere melding, end der hidtil er givet. Meldes et nolo-spil kan begge spillerne eller principielt alle tre spillere og fjerdemanden spille nolo til den samme værdi. En spiller, som har meldt pas kan dog ikke deltage i nolo-spil.

Hvis en spiller har et eller begge de sorte esser på hånden, og der ikke tidligere i meldeforløbet er foretaget en melding, har spilleren pligt til at afgive en melding.

Når en melding er afgivet, må den ikke ændres.

### **5. Meldingernes rækkefølge.**

Meldingernes rækkefølge fremgår af nedenstående tabel, og værdien af en melding angives her som pointværdien udtrykt i antal ”pinde”. Jo højere værdi i antal pinde, jo højere rangerer spillet, når der meldes. Når to trumf-spil rangerer lige højt i værdi, går spillet til den spiller, der har meldt først. Hvis flere spillere melder samme nolo-melding, kan de alle spille noloen. Har en spiller først meldt pas eller en anden melding, kan dette ikke senere ændres.

## 6. Oversigt over meldingernes rækkefølge og værdier i ”Høm-l’hombre”

| Melding               | Type spil | Hvem må købe?                                  | Vip | Tournekort/bemærkninger   | Pinde   | Kruk                           |
|-----------------------|-----------|--|-----|---|---|--------------------------------|
| Tourné *              | Trumf     | Alle   | 1   | ♠Es, ♣Es, ♦Es, ♥7, ♥Es, /<br>Værdier lægges sammen.<br>Ekstra vip så længe der<br>vippes tournékort.<br>Ekskl. ♥Kn, ♦Ko | ♠Es2, ♣Es 2<br>♥Es8, ♦Es11<br>♠Es+♣Es 12<br>♥7 15 | 5                              |
| Tourné *              | Trumf     | Alle   | 3   | ♦7 / Værdi lægges sammen<br>med tounékort ovenover.<br>Ekstra vip når 3. vip er<br>tournékort, etc.<br>Ekskl. ♥Kn, ♦Ko, | ♦7 10 +<br>sammenlæg<br>+2. vip 10<br>+3. vip 10  | 5<br><br>♦Ko 0                 |
| Købe-nolo             | Nolo      | Kun spiller,<br>der skal købe<br>mindst 1 kort | -   | Spiller må købe 1 kort ekstra<br>mod dobbelt bet. Flere kan<br>spille K-nolo og 4. mand kan<br>evt.gå med               | Vundet 15<br>Kik 3                                | Bet 15<br>Ekstra<br>kort<br>30 |
| Solo                  | Trumf     | Modspillere                                    | -   | Trumf angives efter, at<br>meldeforløbet er slut  | 15  | 5                              |
| Ren Nolo              | Nolo      | Ingen  | -   | Flere kan spille Ren nolo og<br>4. mand kan evt. gå med,<br>efter kik   | 16.<br>Kik 3                                      | Bet 16                         |
| Solo-kulør            | Trumf     | Modspillere                                    | -   | ♠ er trumf  | 16  | 5                              |
| Grand                 | Trumf     | Alle, men<br>spiller mindst<br>5 kort          | -   | ♠ Es og ♣ Es er eneste<br>trumfer. Vundet spil kræver<br>mindst 5 stik  | 18  | 0                              |
| Nolo Ouvert<br>(købe) | Nolo      | Kun spiller,<br>der skal købe<br>mindst 1 kort | -   | Spiller må købe 1 kort ekstra.<br>Flere kan spille NO og 4.<br>mand kan evt.gå med.<br>Lægges åbent ned på bordet       | 25<br><br>Kik 5                                   | Bet 25                         |
| Tourné                | Trumf     | Alle   | 1   | ♥ Kn / Altid kun 1 vip.<br>Ikke sammenlægning   | 30<br>Fast takst                                  | 5                              |
| Tourné                | Trumf     | Alle   | 1   | ♦ Ko / Altid kun 1 vip.<br>Ikke sammenlægning   | 40<br>Fast takst                                  | 0                              |
| Ren Nolo<br>Ouvert    | Nolo      | Ingen  | -   | Flere kan spille RNO og 4.<br>mand kan evt. gå med efter<br>kik. Lægges åbent ned på<br>bordet.                         | 50<br>Kik 5                                       | Bet 50                         |

En spiller, som har ♠ Es eller ♣ Es har pligt til at melde, hvis der ikke foreligger en melding allerede.

Alle vippede kort kan medtages ved købet. Det højeste mulige tournéspil er 76 pinde.

\* Det sidst vippede kort, som angiver trumffarven tæller ikke med ved opgørelse af spillets værdi til brug for regnskabet.

## 7. De enkelte meldingers betydning

### 7.1 Tourné

Skal meldes som Tourné, men ved en forudgående Tournémelding skal det først afklares, om meldingens værdi er høj nok til at slå den tidligere melding. Dette gøres ved at oplyse, at man har en konkret melding til et bestemt angivet antal pinde, hvorefter tournémeldereren oplyser, om det er nok til at få meldingen. Ofte spørges blot: ”Har du mere end f.eks. 10”, hvortil der så svares ja eller nej. Får man ikke meldingen, kan man ikke afgive en højere melding, men må sige pas og lade melderetten gå videre til næste spiller.

For at melde Tourné kræves, at man ved kortgivningen har fået et eller flere ”tournékort på hånden. Samtlige mulige tournékort med værdier i parenteser er:

♠Es (2), ♣Es (2), ♥Es (8), ♦7(10), ♦Es (11), ♥7 (15), ♥Kn (30), ♦Ko (40)

Har man fået meldingen Tourné vendes et eller flere kort fra talonen, og det sidst vendte kort bliver trumf.

Reglerne er lidt komplicerede og beskrives derfor senere i et særligt afsnit

Kruk koster 5 pinde (undtagen til ♦Ko, hvor kruk er ”gratis”)

### 7.2 Købe-nolo

Skal meldes som Købe-nolo. Hvis der tidligere er foretaget en tournémelding oplyser tournémeldereren herefter om Købe-nolo, der gælder 15 pinde er nok til at slå den tidligere melding.

Flere spillere kan spille købe-nolo, dvs. det er ikke her nødvendigt at overbyde for at gå med og spille Købenolo.

Spilleren skal købe (bytte) mindst ét kort og har mod at risikere dobbelt bet lov til at købe et kort mere end der kastes, hvorefter spillet sammensættes og et kort yderligere kastes, så der er 9 kort på hånden.

Modspillerne må **ikke** købe.

Er der en 4.-mand, har denne lov til at tage talonen samt de kastede kort og se, om han ved at udtage 9 kort kan deltage i spillet, hvor meldingen er fastsat til Købe-nolo. Har 4. manden set (kigget i) kortene, koster det 3 pinde ikke at spille med. Er der flere, som spiller nolo, behøver disse ikke at købe samme antal kort. Ligeledes kan samtlige nolo-spillere frit vælge om de ønsker at købe et ekstra kort eller ej.

Spilleren må ingen stik få, og spillet stopper, hvis spilleren (når der er én spiller) får ét stik og dermed bliver bet. Er der flere nolo-spillere fortsætter spillet dog til samtlige nolo-spillere er bet eller til spillet er slut.

Vundet spil giver altid 15 pinde, og tabt spil koster 15 pinde, når der ikke er købt et ekstra kort. Tabt spil koster 30 pinde, når der er købt et kort ekstra. Hvis 4.- manden ”går med”, er taksten for denne, som når der ikke er købt et ekstra kort.

### 7.3 Solo

Skal meldes som Solo. Hvis der tidligere er foretaget en tournémelding oplyser tournémeldereren herefter om Solo, der gælder 15 pinde, er nok til at slå den tidligere melding. Overtages meldingen, og meldes der ikke efterfølgende over, oplyses trumffarven.

Spilleren må **ikke** købe. Modspillerne må købe.

### 7.4 Solo-kulør (Spar)

Skal meldes som Solo-kulør. Hvis der tidligere er foretaget en tournémelding oplyser tournémeldereren herefter om Solo-kulør, der gælder 16 pinde, er nok til at slå den tidligere melding.

Spilleren må **ikke** købe. Modspillerne må købe.

### 7.5 Ren Nolo

Skal meldes som Ren Nolo. Hvis der tidligere er foretaget en tournémelding oplyser tournémeldereren herefter om Ren Nolo, der gælder 16 pinde, er nok til at slå den tidligere melding.

Meldingen har samme værdi som Solo Kulør, dvs., at den, som melder først, får meldingen.

Ingen må købe.

Spilleren må ingen stik få.

4.-manden kan deltage.

### 7.6 Grand

Skal meldes som Grand. Hvis der tidligere er foretaget en tournémelding oplyser tournémeldereren herefter om Grand, der gælder 18 pinde, er nok til at slå den tidligere melding.

Grand er et trumfspil, hvor kun ♠ Es og ♣ Es er trumfer. De øvrige kort følger Fusrækkefølgen.

Spilleren skal købe mindst 5 kort.

For at vinde spillet skal spilleren have mindst 5 stik.

### 7.7 Købe-nolo Ouvert

Skal meldes som Købe-nolo Ouvert. Hvis der tidligere er foretaget en tournémelding oplyser tournémeldereren herefter om Købe-nolo Ouvert, der gælder 25 pinde er nok til at slå den tidligere melding.

Spilleren har lov til at købe et ”ekstra” kort uden, at det koster ekstra at tabe spillet.

Modspillerne må **ikke** købe.

4.-manden kan deltage.

Spilleren (spillerne) må ingen stik få, og skal lægge sine (deres) kort åbent på bordet inden første udspil.

Flere spillere kan spille Købe-nolo Ouvert samtidig, og 4. manden kan gå med mod at betale 5 pinde for at kikke, hvis han alligevel ikke spiller med.

### 7.8 Tourné til ♥ Knægt

Meldes som Tourné, men ved en forudgående Tournémelding skal det først afklares, om meldingens værdi på 30 pinde er høj nok til at slå den tidligere melding.

Der må kun vippes en gang, selv om der vendes et tournékort, og meldingens værdi tillægges ikke ekstra, hvis der vendes et tournekort. Dvs. meldingens værdi er altid 30.

Spilleren må købe og medtage det vendte kort.

### 7.9 Tourné til ♦ Konge

Meldes som Tourné, men ved en forudgående Tournémelding skal det først afklares, om meldingens værdi på 40 pinde er høj nok til at slå den tidligere melding.

Der må kun vippes én gang, uanset om der vendes et tournékort eller ej. Det vendte kort bliver trumf, og meldingens værdi tillægges ikke ekstra, hvis der vendes et tournekort. Dvs. meldingens værdi er altid 40.

Spilleren må købe og medtage det vendte kort.

Spilleren kan ikke blive kruk.

### 7.10 Ren Nolo Ouvert

Skal meldes som Ren Nolo Ouvert, men ved en forudgående Tournémelding skal det først afklares, om meldingens værdi er høj nok til at slå den tidligere melding.

Ingen må købe.

Flere kan spille Ren Nolo Ouvert samtidig, og 4.-manden kan deltage.

Spilleren (spillerne) må ingen stik få, og skal lægge sine kort åbent på bordet inden første udspil.

**Alle købe-spil må smides til bet**, hvis spilleren efter købet og efter evt. at have set første udspil vurderer, at det ikke er muligt at vinde meldingen. Når spilleren sidder i baghånd skal mellemhånden oplyses om, at der ikke må lægges til, før spilleren har besluttet om spillet skal smides. Ved at smide spillet til bet undgås det at blive kruk.

## 8. Købe (bytte) kort

Når meldeforløbet er afsluttet, er der i trumfspillene, to af nolospillene og Grand mulighed for at bytte sine dårlige kort væk og købe nye kort fra **Talonen**. Først frasorteres de kort, som ønskes byttet, og herefter tildeles et tilsvarende antal kort fra Talonen.

Først køber spilleren, det antal han/hun ønsker. Herefter køber modspilleren, der sidder til højre for spilleren, og til sidst køber modspilleren til venstre for spilleren. Talonen indeholder fra starten 13



kort, og muligheden for køb begrænses af dette. Alle har pligt til at oplyse, hvor mange kort de køber fra Talonen.

## 9. Tournéregler for Høm L'hombre

Tournéreglerne for Høm-l'hombre er lidt specielle og gennemgås derfor ret detaljeret.

Tourné kan meldes, hvis man ved kortgivningen har fået et eller flere "tournékort på hånden.

**Tournékort og værdier**, hvor værdien er angivet i parentes i "pinde":

**♠Es (2), ♣Es (2), ♥Es (8), ♦7(10), ♦Es (11), ♥7 (15), ♥Kn (30), ♦Ko (40)**

Der findes tre slags tournékort, hvor reglerne er lidt forskellige:

1. ♠Es , ♣Es , ♥Es , ♦Es , ♥7
2. ♦7 + evt. et eller flere af følgende kort ♠Es , ♣Es , ♥Es , ♦Es , ♥7
3. ♥Kn eller ♦Ko

Når der ikke tidligere er foretaget meldinger eller kun er meldt pas, meldes i første omgang Tourné uden at oplyse meldingens værdi. Hvis den næste spiller i meldeforløbet ønsker at melde andet end pas, spørges tournémeldereren om et konkret angivet spil er nok til at overtage meldingen. Tournémeldereren skal herefter svare ja eller nej. Ved nej meldes pas, og så er det næste spillers tur til at melde. Svares ja, er meldingen overtaget. Således fortsættes indtil alle har meldt. Bemærk, at en spiller, som overmeldes, eller ikke får meldingen ikke kan melde om. Der er kun en chance. Får man meldingen Tourné, skal man, når de to andre har sagt Pas, lægge de tournékort, som ønskes medregnet ved optællingen af meldingens værdi, ned på bordet, hvor kortene skal ligge synlige indtil købet. Herefter vendes (**vippes**) det øverste kort fra talonen én eller flere gange (se eksemplerne på dette senere), og det sidst vendte kort bliver trumf. Spilletets værdi kan nu endelig opgøres ved tillæg af evt. yderligere pinde for vendte tournékort og ekstra vip. Herefter kan spilleren købe (bytte) kort. Dette foregår i praksis ved, at spilleren fra bordet tager de nedlagte og vippede kort, som ønskes benyttet på hånden og herefter kaster de kort, som ønskes byttet. Herefter suppleres op fra Talonen, så spilleren har 9 kort på hånden. Derefter køber modspilleren til højre for spilleren så mange kort han /hun ønsker, dog evt. begrænset af talonens antal kort. Sidst køber modspilleren til venstre for spilleren det antal kort han/hun ønsker, igen begrænset af, hvor mange kort, der er tilbage i talonen.

### 9.1 Tourné til et eller flere af kortene: ♠Es (2), ♣Es (2), ♥Es, ♦Es , ♥7

Antal pinde til brug for at finde ud af, hvem der får meldingen, beregnes som summen af værdierne for tournékortene, som senere skal oplægges på bordet. Er der to sorte esser imellem, tæller disse 12 tilsammen, medens et enkelt sort es tæller 2.

Der vippes (vendes et kort), som herefter bliver trumf. Hvis imidlertid det vendte kort er et af kortene ♠Es, ♣Es, ♥Es, ♦Es , ♥7 eller ♦7 har spilleren, hvis det ønskes ret til endnu et vip. Således kan fortsættes, så længe der vippes et af de netop nævnte tournékort. Det sidste vippede kort angiver trumffarven. Vippes ♦7, regnes dette for et almindeligt tournékort og giver ret, men ikke pligt til ét ekstra vip, helt som for de øvrige tournékort.

Spilleets værdi til brug ved **regnskabet** findes herefter som summen af værdierne for de oplagte og de vippede kort, hvor det sidst vippede kort, der angiver trumffarven ikke tæller med. Er der blandt de nedlagte samt de vippede kort fremkommet to sorte esser, tæller disse tilsammen 12 pinde, når blot ikke et af de sorte esser er vippet sidst og bestemmer trumffarven.

Spilleren kan ved købet frit benytte de vippede kort.

### 9.2 Tourné til ♦7 samt evt. et eller flere af følgende kort: ♠Es, ♣Es, ♥Es, ♦Es, ♥7

Der tournéres som ovenfor beskrevet, men med den tilføjelse, at når ♦7 indgår i meldingen, må der vippes op til tre gange. Når der vippes tredje gang (og kun tredje gang), giver det ret, men ikke pligt til et ekstra vip, hvis det vendte kort er et af kortene ♠Es, ♣Es, ♥Es, ♦Es, ♥7. Således kan fortsættes, så længe der vippes et af de netop nævnte tournékort. Det sidste vippede kort angiver trumffarven og tæller ikke med ved beregningen af spilleets værdi til brug for regnskabet.

Spilleets værdi findes som tidligere nævnt, men med tillæg af 10 pinde for andet og 10 pinde for tredje vip. Øvrige vip er ”gratis”.

Den højst mulige tournémelding (inden der vippes) er 56, og efter tre vip bliver spilleets værdi 76 pinde.

### 9.3 Tourné til ♥Kn eller ♦Ko

Tourne til et af tournékortene ♥Kn eller ♦Ko giver ret til ét vip, hvorefter trumffarven er fastlagt, uanset hvilket kort der vendes. Spilleets værdi er 30 eller 40 pinde, uanset hvad der vendes. Det vendte kort må medtages eller kastes ved købet.

## 10. Beregning af værdier for tournémeldinger i Høm-l'hombre

| Nr. | Tournékort på hånden.             | Værdi | Vip | Vippede kort                     | Trumf | Værdi af vip | Værdi af melding |
|-----|-----------------------------------|-------|-----|----------------------------------|-------|--------------|------------------|
| 1   | ♠Es ♥7<br>2 + 15                  | 17    | 1   | ♣5<br>0                          | ♣     | 0            | 17               |
| 2   | ♠Es ♥7 ♣Es<br>2 + 15 + 10         | 27    | 1   | ♦Es ♦7 ♠2<br>11 + 10 + 0         | ♠     | 0            | 48               |
| 3   | ♣Es ♦Es<br>2 + 11                 | 13    | 1   | ♠Es<br>0                         | ♠     | 0            | 13               |
| 4   | ♦7 ♠Es<br>10 + 2                  | 12    | 3   | ♠4 ♦2<br>0 + 0                   | ♦     | 10           | 22               |
| 5   | ♦7 ♠Es<br>10 + 2                  | 12    | 3   | ♠5 ♦Ko ♣Es ♦Es<br>0 + 0 + 10 + 0 | ♦     | 20           | 42               |
| 6   | ♦7 ♠Es ♥Es ♦Es<br>10 + 2 + 8 + 11 | 31    | 3   | ♥7 ♣Es ♦5<br>15 + 10 + 0         | ♦     | 20           | 76               |
| 7   | ♥Kn<br>30                         | 30    | 1   | ♦7<br>0                          | ♦     | 0            | 30               |
| 8   | ♥Kn<br>30                         | 30    | 1   | ♠Es<br>0                         | ♠     | 0            | 30               |
| 9   | ♦Ko<br>40                         | 40    | 1   | ♠6<br>0                          | ♠     | 0            | 40               |
| 10  | ♦Ko<br>40                         | 40    | 1   | ♥Kn<br>0                         | ♥     | 0            | 40               |

Ad 1. Der vippes en fus, der bliver trumf

Ad 2. ♦Es giver ret til et ekstra vip, og ♦7 giver ligeledes ét ekstra vip, ♠2 bestemmer trumfen

Ad 3. ♠Es giver ret til ét ekstra vip, der ikke benyttes, ♠Es bestemmer trumfen og tæller ikke med, hvis der var vippet en gang til ville spar es tælle 10, fordi ♣Es i forvejen er på hånden

Ad 4. Kun de to vip benyttes, hvilket tæller 1 x 10 ekstra (første vip er "gratis")

Ad 5. ♦Ko tæller nul.

De tre vip benyttes og ♣Es i tredje vip giver ret til et ekstra vip, som aktiverer værdien 10, da ♠Es er lagt ned. ♦Es giver ret til et ekstra vip, der ikke benyttes. ♦Es tæller nul, da ♦ bliver trumf

Ad 6 ♣Es tæller 10, da den er sammen med ♠Es

Ad. 7-10. Uanset hvad der vippes, tæller det nul, og der er aldrig ekstra vip

## 11. Udspil

Når alle har byttet, skal **forhånden** (spilleren der sidder til højre for kortgiveren) spille ud. Herefter lægger **mellemhånden** (spilleren der sidder til højre for forhånden) et kort til. Den sidste, der lægger et kort til, er **baghånden**. Alle tre spillere har pligt til at lægge kort til, så kortet ligger frit og synligt på bordet. Når et kort er spillet ud eller lagt til "fanger bordet". Den, der får stikket, vender det, og har nu fået retten til at spille ud, og spillet fortsætter, indtil det er vundet eller kruk. Nolo-spil stopper dog, hvis spilleren bliver bet (når flere spiller nolo til alle er bet). Stik skal lægges, så alle spillere kan se antallet af stik hos de enkelte spillere.

Spilles der et købe-spil, og vurderer spilleren, at det er umuligt at vinde dette spil, må spilleren "smide spillet til bet" - altså opgive mod at betale for en bet. Spilleren må se udspillet, inden han/hun beslutter, om spillet skal smides. Når spilleren sidder i baghånd skal mellemhånden oplyses om, at der ikke må lægges til, før spilleren har besluttet om spillet skal smides.

## 12. Bekende farve - eller svigte kulør

Man skal bekende den farve, der er spillet ud, hvis man har kort i den udspillede farve. Der er dog **én undtagelse**: Har man i et Trumf-spil en (eller flere) af de **tre Matadorer** og ingen andre trumfer, behøver man ikke at bekende trumf, når der spilles en trumf ud, der er mindre end den Matador, man har på hånden, så. Husk, at der med udspil kun menes det første kort, der spilles ud til et stik – de næste to kort "lægges til". Det er således udspillet, som afgør, om man skal bekende med en matador. Da ♠Es altid er den højeste matador, skal aldrig bekendes med denne.

De tre Matadorer er Spadille (♠Es), Manille (den næststørste trumf) og Basta (♣Es).

Skal man ikke bekende den udspillede farve, bestemmer man frit, hvilket kort man vil smide. Er der spillet en fus (ikke trumfkort) ud i et trumf-spil, og man er renonce i farven, bestemmer man således selv om man vil stikke med en trumf eller smide en fus i en anden farve.

Eksempler:

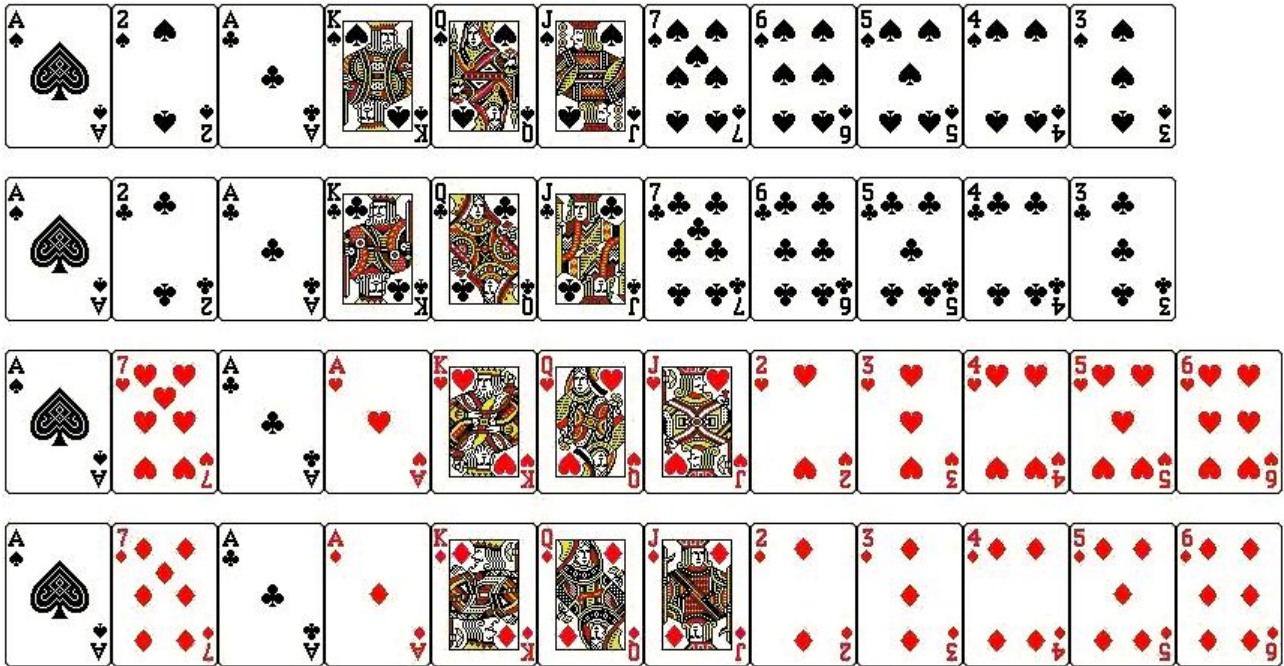
Forhånden spiller ♠Es ud, og mellemhånden eller baghånden sidder med ♣Es som eneste trumf tilbage. Da det er udspillet, som er afgørende, skal ♣Es lægges til. Hvis en lille trumf eller en fus spilles ud af forhånden, og mellemhånden stikker med ♠Es, så skal baghånden ikke lægge ♣Es til, selvom den er eneste trumf på hånden. Igen er det udspillet, som er afgørende.

Bemærk, at når der spilles Grand, kan situationen let opstå, hvis spilleren ikke har både ♠Es og ♣Es, da disse to matadorer er de eneste trumfer.

### 13. Kortrækkefølger

Kortene har forskellige rækkefølger, afhængig af om der spilles trumfspil, nolospil eller Grand.

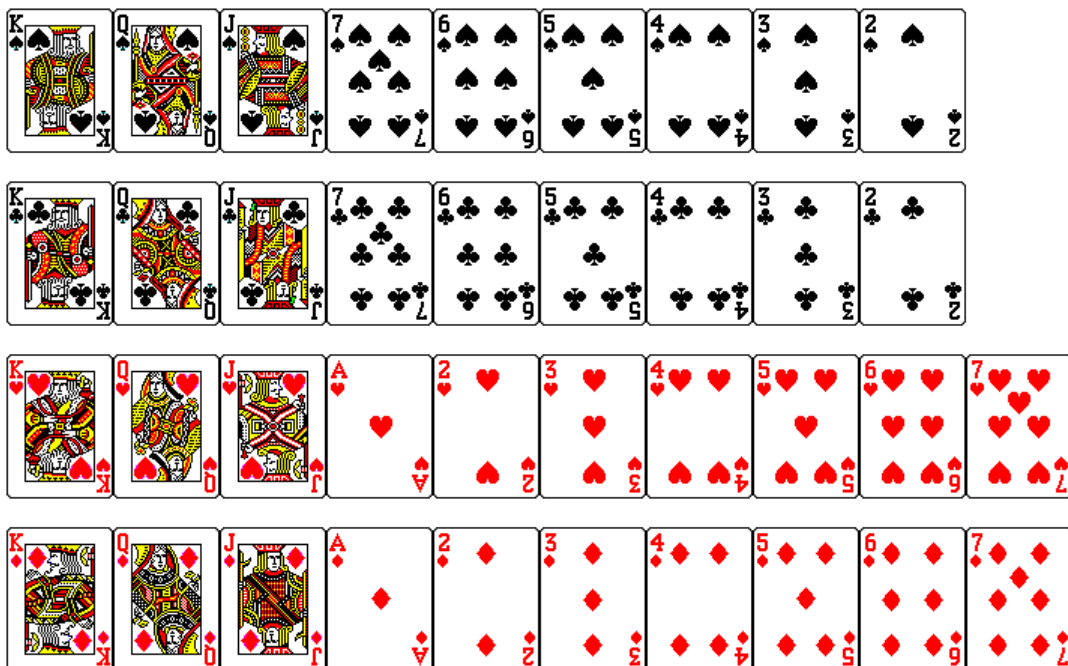
#### 13.1 Trumfrækkefølger



I trumfspil (undtagen Grand) anvendes en af ovenstående rækkefølger for den valgte trumf. I de øvrige farver gælder fus-rækkefølgerne.

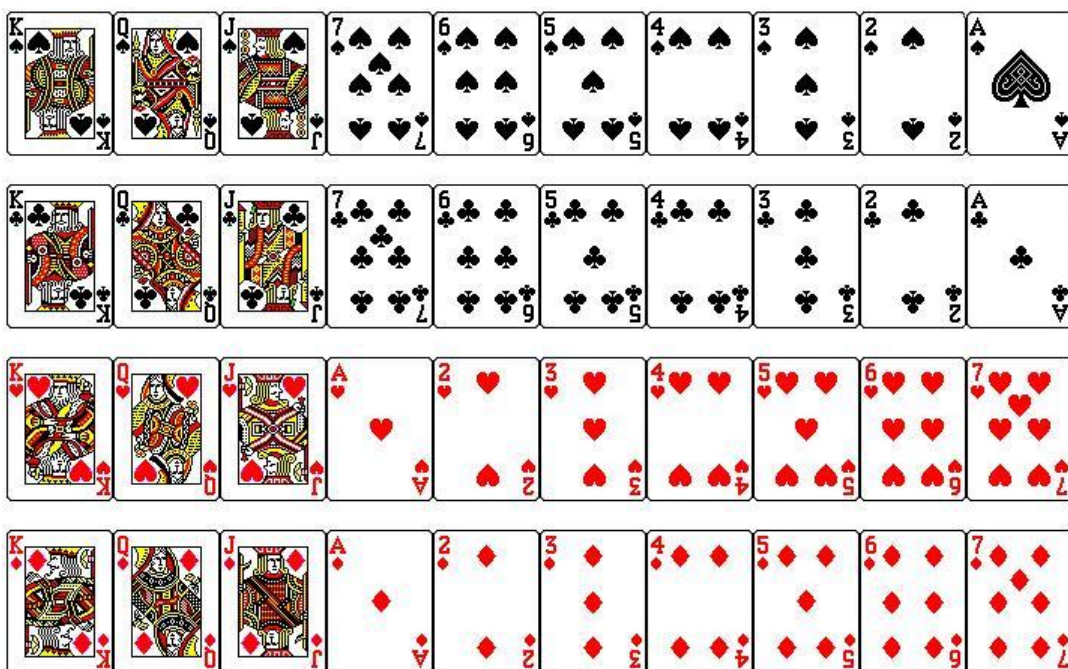
Bemærk, at i de røde farver er de røde esser (Ponto) den fjerde højeste trumf.

### 13.2 Fus-rækkefølger (rækkefølger når farven ikke er trumf)



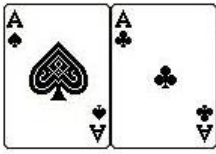
I trumfspil vil en af rækkerne erstattes med trumfrækkefølgen i trumffarven. Bemærk, at de to sorte esser altid er med som trumfer og derfor ikke findes i fus-rækkefølgen. Bemærk også, at de røde esser i fus-rækkefølgen rykker ned efter knægtene.

### 13.3 Kortrækkefølger i nolo-spil



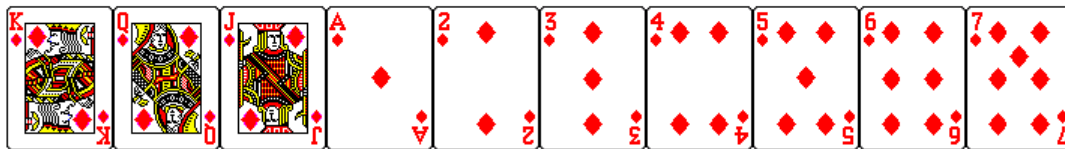
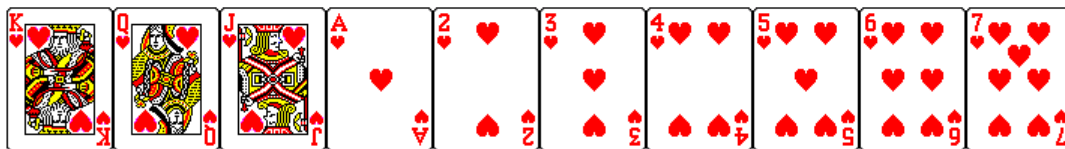
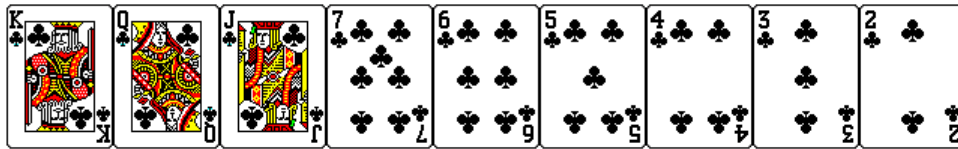
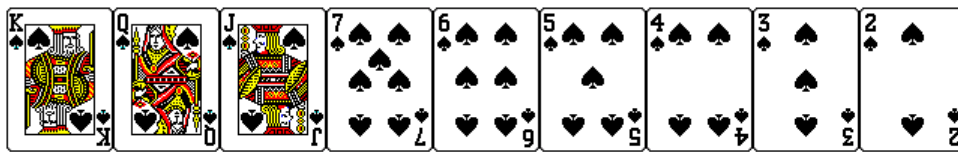
I nolo-spil har de sorte esser de laveste værdier i farven.

### 13.4 Kortrækkefølgen i Grand



De to sorte esser er **eneste trumfer**, og tæller således hverken for spar eller klør.

Rækkefølgerne er i de øvrige farver:



Rækkefølgerne er helt som fus-rækkefølgen i de øvrige trumfspil, men de to sorte esser er de eneste trumfer, og derfor findes i Grand fire fusrækkefølger og en trumfrækkefølge med kun to kort.

Husk, at i Grand skal der byttes mindst 5 kort, og det kræver 5 stik at vinde spillet.

Husk også, at når ♠ Es spilles ud, skal ♣ Es lægges til, men ikke omvendt, fordi en lavere matador ikke kan trække en højere matador (afsnit 12).

#### 14. L'hombre-regnskab efter forskellige metoder

En meget almindelig og velegnet metode er "Pot l'hombre", hvor opgørelsen foretages som vist nedenfor.

##### Regnskab ved "Pot l'hombre"

| Nord       | Syd       | Øst        | Vest       | Bemærkninger   |
|------------|-----------|------------|------------|--|
| 100        | 100       | 100        | 100        | Alle tildeles f.eks. 100 pinde                         |
|            |           | 122        |            | Øst vinder en Tourné til 22 pinde                      |
| 77         |           |            | 115        | Nord bliver kruk med en Tourné til $18 + 5 = 23$ pinde |
|            | 70        |            |            | Vest vinder en Købenolo, 15 pinde                      |
| 37         |           |            |            | Syd Taber en købenolo og har købt et ekstra kort       |
|            |           |            |            | Nord taber en Tourné til ruder konge, 40 pinde         |
| <b>37</b>  | <b>70</b> | <b>122</b> | <b>115</b> | SUM = 344  |
|            |           |            |            | Gennemsnit = $344/4 = 86$                              |
| -49        | -16       | 36         | 29         | Resultat i pinde (afstand fra gennemsnit)              |
| -12,25     | -4        | 9          | 7,25       | Resultat ved "25 øres l'hombre"                        |
| <b>-12</b> | <b>-4</b> | <b>9</b>   | <b>7</b>   | <b>Afrundet resultat i kr.</b>                         |

*Nord taber 12 kr., Syd taber 4 kr., Øst vinder 9 kr. og Vest vinder 7 kr.*

En anden metode er "Rasle l'hombre", hvor vinderen modtager gevinsten fra alle deltagere inklusive "oversidderen", eller betaler til alle efter hvert spil. Metoden er som vist nedenfor besværlig ved "papirregnskab". Langt lettere går det ved kontant afregning i jetoner eller penge, hvor indsatsen kan reguleres efter behov. Fordelen er, at det gode modspil belønnes, og fjerdemandens interesse må formodes øget.

##### Regnskab ved "Rasle l'hombre" for samme spil som ovenfor

| Nord       | Syd        | Øst        | Vest       | Bemærkninger   |
|------------|------------|------------|------------|--|
| 100        | 100        | 100        | 100        | Alle tildeles f.eks. 100 pinde                         |
| 78         | 78         | 166        | 78         | Øst vinder en Tourné til 22 pinde                      |
| 9          | 101        | 189        | 101        | Nord bliver kruk med en Tourné til $18 + 5 = 23$ pinde |
| -6         | 86         | 174        | 146        | Vest vinder en Købenolo, 15 pinde                      |
| 24         | -4         | 204        | 176        | Syd taber en købenolo og har købt et ekstra kort       |
| -96        | 36         | 244        | 216        | Nord taber en Tourné til ruder konge, 40 pinde         |
| <b>-96</b> | <b>36</b>  | <b>244</b> | <b>216</b> | SUM = 400  |
|            |            |            |            | Gennemsnit = $400/4 = 100$                             |
| -196       | -64        | 144        | 116        | Resultat i pinde (afstand fra gennemsnit)              |
| 49         | -16        | 36         | 29         | Resultat ved "25 øres l'hombre"                        |
| <b>-49</b> | <b>-16</b> | <b>36</b>  | <b>29</b>  | <b>Afrundet resultat i kr.</b>                         |

*Nord taber 49 kr., Syd taber 16 kr. Øst vinder 36 kr. og Vest vinder 29 kr.*



## 15. Ordforklaring

|                |  |
|----------------|--|
| Baghånd        | Under meldeforløbet den spiller, der melder sidst (kortgiveren).   |
| Basta          | ♣ Es, som er den tredje højeste trumf.   |
| Bloc           | Kort i rækkefølge, f.eks. en konge-bloc, der består af konge, dame etc.  |
| Faux-matadorer | Trumfer i rækkefølge efter Spadille (♠ Es). Faux udtales Fo og betyder falsk.  |
| Fjerde         | F.eks. betyder Basta småt fjerde, ♣ Es samt tre mindre kort i klør dvs. i alt fire.                                  |
| Fus            | Kort i de farver, der ikke er trumf.   |
| Garderet       | En garderet dame betyder en dame med flere efterfølgende små kort.   |
| Håndkort       | De kort, der er på hånden inden køb.   |
| Kruk           | Spilleren får et stik mindre end den modspiller, der får flest stik.   |
| Kulørsvigt     | Glemme at bekende den farve, som udspilles.  |
| Manille        | Anden højeste trumf. I de sorte farver toeren og i de røde farver syveren.   |
| Masque         | Spille så medspilleren forvirres. F.eks. i forhånd at spille en dame ud, når også kongen i samme farve er på hånden. |
| Matadorer      | Trumfer i rækkefølge efter ♠ Es. Der kan således optræde helt op til 9 matadorer.                                    |
| Mellemhånd     | Spilleren, der afgiver sin melding efter forhånden. Under spillet den spiller, der lægger kort til som nummer to.    |
| Overkupering   | Baghånden overstikker spilleren i mellemhånd. Kaldes også at surcoupere.   |
| Ponto          | Når en rød farve er trumf, er Ponto esset i trumffarven. Fjerde højeste trumf.                                       |
| Renonce        | Når en spiller ikke har kort i en farve.   |
| Singleton      | Et kort, som er eneste kort i farven efter købet.  |
| Spadille       | Spar es (♠ Es), der er den højeste trumf i alle farver.  |
| Talon          | De 13 kort, der ligger på bordet efter kortgivningen.  |