

Hvad er turnerings-l'hombre?

- og hvordan spiller man det?

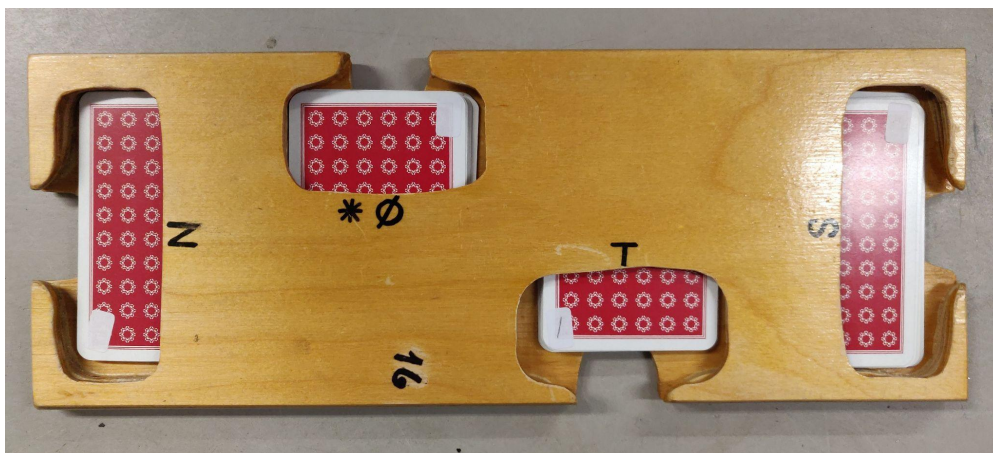
I det følgende vil jeg give en indføring i, hvordan man spiller l'hombre som turneringsspil.

Læseren skal ikke lade sig afskrække af, at der er forholdsvis mange detaljer i denne artikel.

Som med mange andre ting i livet, kan de virke vanskelige på afstand men viser sig at være ganske lette, når man først har prøvet dem i praksis. Når du har spillet turnerings-l'hombre i et par timer, vil enhver detalje virke som den naturligste ting i verden.

Selve l'hombre-spillet, altså hvordan man melder, køber, spiller ud osv. vil jeg ikke komme ind på i denne artikel. Det forudsættes, at læseren kender l'hombre-spillet. Dog kan det nævnes at man i turneringer som Danmarksmesterskabet, Fynsmesterskabet og Jysk Mesterskab anvender Dansk L'hombre Unions regler, og disse kan findes på DLU's hjemmeside, www.lhombre.dk. Det er imidlertid ikke noget i vejen for, at man kunne gennemføre l'hombre-turneringer med alternative regler eller "narrestreger", som de også nogle gange kaldes.

Når man spiller l'hombre i almindeligt, privat regi, kan man have "tur i den". Det vil sige, at man har gode kort, så det er muligt at vinde en del spil, solo'er, nolo'er osv. Man er kort sagt lidt heldig med de kort, man får tildelt. Det er ikke nødvendigvis et udtryk for hvor godt, man spiller. I turnerings-l'hombre forsøges det at fjerne denne "tilfældigheds"-faktor, og det gøres ved at benytte turnerings-kasser, hvori kortene til de enkelte spil opbevares. Herunder er der et billede af en sådan kasse.



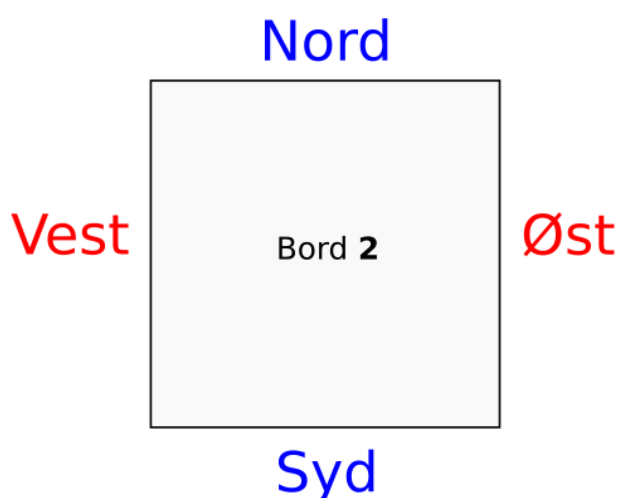
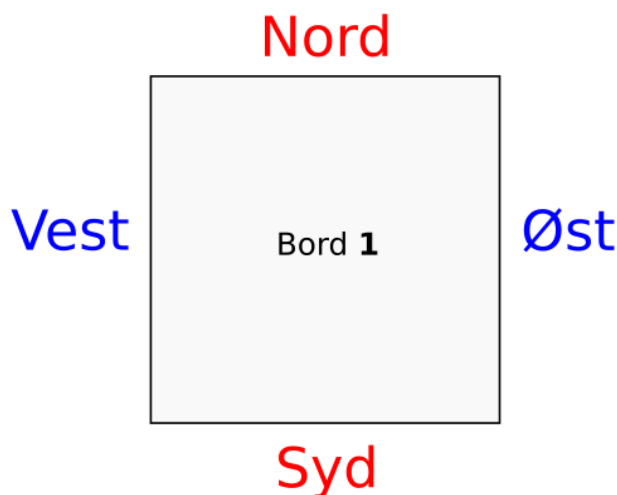
"Turnerings-kasse"

Som det ses, er der huller i denne kasse, hvori kortene placeres. Disse huller benævnes med de pladser ved spillebordet, hvor de enkelte spillere sidder, og her byder traditionen, at de hedder Nord(N), Syd(S), Øst(Ø) og Vest(V). I denne kasses tilfælde er Vest oversidder, og derfor står der ikke V ved denne plads, men T for Talon. I dette kort-hul ligger altså de 13 kort, der gør det ud for talon'en i dette spil.

Kortgiveren, i dette tilfælde Øst, er markeret med en stjerne *. Kassen har også et nummer, i dette tilfælde 16. Det skyldes, at en kamp mellem to l'hombre-hold normalt består af mange spil, typisk 40, men det kan være mere eller mindre end det. Til en kamp på 40 spil, vil der således skulle bruges 40 sådanne "turnerings-kasser".

Desuden kan man se, at der er små mærkater af papir på de enkelte kort. Disse mærkater er tomme undtagen på de kort, der ligger i talonen. Talon-kortene er nummereret med tallene 1 til 13, skrevet med blyant, så de kan viskes ud. Forklaring følger...

Ideen med disse kort-kasser er, at det samme spil kan spilles på mange forskellige borde af forskellige spillere. Vi vil nu gennemgå et eksempel på en meget kort kamp. Kampen består af 1 spil og spilles mellem **rødt** hold og **blåt** hold. Hvert hold har 4 spillere og de placerer sig ved 2 borde således:



Klargøring af en turneringskasse

Nu skal en af spillerne, f.eks Vest fra bord 1, klargøre kortene i kasse 16, og det gøres således:

- 1) Først tages kortene ud af hullerne i kortkassen, og dernæst viskes tallene fra mærkaterne på talon-kortene ud med et almindeligt viskelæder.
- 2) Vedkommende blander derefter alle 40 kort fra kortkasse 16 GRUNDIGT. Hun/han må selvfølgelig ikke se nogen af kortene.
- 3) Efter blandingen deles kort ud i 3 bunker a' 9 kort, 3 ad gangen, som man skal i l'hombre. Disse bunker placeres i korthullerne for Nord, Syd og Øst i kortkasse 16.
- 4) Dernæst skrives tallene fra 1 til 13 med en "blød" blyant på mærkaterne på de tiloversblevne 13 kort, der skal udgøre talonen. Om man vil starte med at skrive 1 og slutte med 13 eller omvendt er ligegyldigt. Jeg starter altid med at skrive 13 og lægger derefter de følgende kort ovenpå, så jeg ender med at have talonkort 1 øverst, som det skal være. At nogen gør det omvendt, så de derefter skal "vende bunken" forstår jeg ikke, men der er jo så meget andet, jeg heller ikke forstår... Talon-kortene placeres dernæst i kassens talon-korthul med kort nummer 1 øverst. Nu er kasse 16 klar til at blive spillet, først på bord 1.

Gennemførelse af et spil

1. Kortkassen placeres midt på spillebordet, så Nord-hullet vender mod rødt holds Nord-spiller osv. Derefter tager Nord, Syd og Øst deres respektive kort op af kassen. Spillerne skal sikre sig, at de

har præcis 9 kort, INDEN de ser kortene. Talonen forbliver som udgangspunkt i sit kort-hul. Det er dog helt almindeligt, at oversidderen tager den op og placerer den ovenpå kort-kassen, så spillerne ikke skal besværes med det. Selvfølgelig på en måde, så ingen kan se f.eks. bundkortet.

2. Nu meldes der som i helt normal l'hombre. Meldingernes rangorden er som udgangspunkt den, der er beskrevet i DLU's regelsæt. Når meldekampen er overstået, kan man afhængigt af spiltypen begynde at købe, men der er en ting, som evt. skal overstås, og det er meget vigtigt:
3. I spil/kasse 16 er Vest fra blåt hold oversidder. Hvis nu Nord eller Syd fra rødt hold ved bord 1 vinder meldekampen, så skal den røde spiller, der IKKE vandt meldekampen, aflevere sine kort til Vest, som så træder ind i spillet for blåt hold. Og det skal ske, INDEN der købes. Hvis man ikke gjorde dette, så ville en rød spiller komme til at spille modspil mod en spillfører fra sit eget røde hold og kunne så spille forkert med vilje for at gøre det let for sin holdkammerat at vinde.
4. Derefter kan der afhængigt af meldingen købes af talonen. Når man gør det, skal man sikre sig, at talon-kortene ligger i den rigtige rækkefølge med 1 øverst og 13 nederst. Hvis du som den første køber skal købe 4 kort, så SKAL du have talonkortene med nummer 1-4, osv. Og de kort, man bytter væk SKAL lægges tilbage i det rigtige korthul. Nord's kort i Nord-hullet osv. Hvis Vest er trådt ind i spillet som nævnt i punkt 3, så skal kortene selvfølgelig lægges tilbage i kort-hullet, der matcher den spiller, man trådte ind i stedet for. I dette tilfælde ville det være Nord eller Syd fra rødt hold.
5. Derefter gennemføres spillet næsten som normalt. Det er dog meget vigtigt, at spillernes kort ikke blandes sammen. Sker det, kan man måske ikke få lagt kortene tilbage i kassen på NØJAGTIG samme måde, som de lå, da man modtog kassen. Og det skal de. Derfor gør man følgende: I stedet for at lægge de 3 kort i et givet udspil ud midt på bordet, hvorefter den spiller, der får stikket, tager dem til sig som et stik som i traditionel l'hombre, så beholder den enkelte spiller sine kort foran sig, efter de er spillet. Man lægger et kort på den "høje" led, hvis man fik stik på et kort, ellers på den "lave" led, således:



Her har spilleren spillet ud 6 gange og fået 2 stik, og det er let for alle spillere at se. Således fortsættes der, til spillet er afgjort.

6. Når spillet er slut, lægger den enkelte spiller kortene tilbage i de rigtige kort-huller, og talon-kortenes rækkefølge "rekonstrueres" ved hjælp af tallene på deres mærkater og lægges i talon-hullet med kort nummer 1 øverst. Derefter er kassen klar til at blive sendt videre til næste bord, i dette tilfælde bord 2.
7. Inden man ved bord 1 går videre til det næste spil, skriver hver spiller på en såkaldt kamp-seddel, hvem der vandt i dette just overståede spil 16, og hvor mange points det kastede af sig. Mere om det senere. Nu "transporteres" kasse 16 videre til næste bord, og spillerne ved bord 1 kan gå i gang med næste spil, der normalt ville være spil nr. 17.

Når kasse 16 ankommer til bord 2, så følger man samme procedure her som beskrevet ovenfor. Og resultatet er, at rødt holds Nord får nøjagtig de samme kort som blåt holds Nord og ligeledes for de andre spillere. I dette tilfælde bestod kampen af blot 1 spil, så når det spil er overstået på bord 2, så er kampen slut.

Om kampsedler

Det er vigtigt, at alle 4 spillere ved hvert bord sammenligner deres *kampsedler* ved kampens afslutning og bliver enige om det samlede resultat for deres bord. Når det er sket, kan alle spillerne i stor spænding mødes og sammenligne resultaterne fra de to borde. Måske vandt Nord fra rødt hold et klør-spil i spil 16 ved bord 1, mens Nord fra blå hold spillede tourné og gik kruk ved bord 2 i samme spil 16. I dette tilfælde ville de røde spillere fra bord 1 have +1 point som deres resultat, og de røde spillere fra bord 2 ville have +3 som deres resultat. I alt ville kampen ende med resultatet +4 points til rødt hold og tilsvarende -4 points til blå hold.

Jeg refererer et par gange i det foregående til en kampseddel. Dette er en seddel, som hver enkelt spiller i en l'hombre-kamp bruger til at føre "regnskab" på. De er udformet på forskellig vis fra klub til klub, men kunne f.eks se således ud:

L'hombre – turneringsseddel



Dato: 26/9/2021 Bord nr.: 4 Runde nr.: 1

Hold nr.: 3	Hold nr.: 7
Nord: Jens Ole	Øst: Peter
Syd: Birgit	Vest: Else

Nr	Melding	Farve	Af	+/-	I alt
1	Spil	K	Ø	+1	
2	Pas				
3	Købe nolo		S	-2	
4	Solo	R	S	-3	-4
5	Tourne	S	N	+2	
6					
7					
8					
9					
10					

Her er de ting, som spilleren (i dette tilfælde Else, der spiller Vest for hold 7) har skrevet, markeret med blå bogstaver. Vi kan øverst se, hvilken dato kampsedlen er udfyldt på, hvilket bordnummer den er udfyldt på, og hvilken runde i turneringen. Dette er ikke en officiel seddel, men en seddel som Else bruger til at holde styr på, hvordan det er gået under spillet af de forskellige "kasser" i kampen. Hun skriver for hvert spil, hvad der blev spillet af hvem samt resultatet. Her kan vi se at Øst(Elles makker Peter) vandt et klør-spil i spil 1, dernæst var der pas, så vinder Syd først en købe-nolo og derefter en solo i ruder, hvorefter Nord går bet i en spar-tourne. Under farve er det så heldigt indrettet, at de forskellige kulører, ruder, hjerter, spar og klør alle har et forskelligt startbogstav, så man behøver bare at skrive det. Else skriver plus-points, når hun eller hendes makker vinder eller modstanderne taber og ellers minus. Ved pas behøver man ikke skrive noget som helst. Der er tradition for at man "tæller sammen" for hver 4. spil, derfor kolonnen yderst til højre.

Det er vigtigt, at man ikke lader sig distrahere af kampsedlen, så hvis man ikke synes, at man vil binde an med at føre kamp-seddel, så er det tilladt at lade være. Men der SKAL være mindst en spiller fra hvert hold ved hvert bord, som gør det.

Her kan man kun se de første 10 spil, men på en "rigtig" seddel vil der typisk være plads til 40 spil, 20 på hver side af sedlen. Nå alle spil er spillet, så "afstemmer" de to hold ved et bord deres sedler ved at sammenligne dem. Hvis Øst/Vest har det samlede resultat -11, så skal Nord/Syd ved samme bord have +11 som resultat.

Lad os sige, at Øst/Vest for hold 7 har det samlede resultat -11 og deres makkere, som jo spillede kampen ved et andet bord, har resultatet +2, så ender kampen med det samlede resultat -9 for hold 7 i denne runde. Om det så betyder, at de taber kampen, er op til reglerne for den pågældende turnering. I øjeblikket mener jeg, at reglerne for f.eks Fynsturneringen er, at man efter 40 spil vinder kampen med +6 points, -5 til +5 betyder uafgjort.

Der findes en "elektronisk" kampseddel, som man kan føre på sin mobiltelefon, f.eks. Den fungerer fuldstændig som papirsedlen, men det fører for vidt at komme ind på den her.

Lidt om opførsel

Vi har heldigvis tradition for, at l'hombre-spillere er "honette" folk, der opfører sig høfligt og ordentligt, og sådan vil det forhåbentlig vedblive at være. Det betyder, at snyderi og den slags er yderst sjældent. Man må gerne samtale om løst og fast under en kamp og hygge sig. Det kan forekomme, at man er løbet tør for "kasser" og derfor skal vente. Og i en sådan situation er det jo naturligt at samtale med både makker og modspillere.

Under et spil må man selvfølgelig ikke på nogen måde signalere til sin makker, hvad vedkommende skal gøre, det siger sig selv. Det er ligeledes forkert f.eks at "brokke" sig til turneringslederen eller spillere ved et andet bord over, at man mangler kort ved ens eget bord. Alle spiller ikke lige hurtigt, og det skal der være forståelse for.

Skulle der opstå tvivl om en regel under eller efter et spil, kan man tilkalde turneringslederen eller en erfaren spiller, som så kan afgøre en eventuel uenighed - i mindelighed.

Om "kasse-transport og -tænkning...."

Det er ikke tidligere blevet nævnt, men "transporten" af spillekasser fra et bord til det næste kan gennemføres på forskellig vis. Der vil på et givet tidspunkt være x spillekasser på et bord. Nogle af disse kasser har man spillet, og nogen venter på at blive spillet. Det er almindeligt, at man placerer to ekstra stole ved hjørnerne af hvert spillebord. På den ene stol placeres "færdige" kasser og på den anden "ventende" kasser, alt imens man har en "aktiv" kasse på bordet.

Af og til ses det, at man på et bord har en høj "stak" af uspillede kasser placeret midt på bordet i stedet. Det er efter min mening ret så irriterende, hvis man knap nok kan kigge op over sådan en stak kasser, når man skal se, hvad der er spillet ud. Men igen, hvis man kan blive enige om det ved et bord, så er det også i orden.

Når man f.eks. har 3-4 "færdige" kasser, så kan en af spillerne tage disse kasser og så gå hen til det bord, der nu skal have dem og placere dem på dette bords "ventestol". Når man gør det, skal man IKKE gøre ophold og følge med i et eventuelt igangværende spil. Dette spil kan jo evt. være et, som man ikke har spillet endnu ved ens eget bord. Man gør det hurtigt og diskret.

Denne opgave med at "transportere" kortkasser rundt kan varetages af en turneringsleder, hvis det er en meget seriøs turnering, som f.eks. Danmarksmesterskabet. Vedkommende vil så bevæge sig lidt rundt, holde øje med alle borde og sørge for, at de alle har kortkasser at spille hele tiden.

Afrunding

Dette er egentlig alt, hvad man bør vide for at kunne deltage i turnerings-l'hombre. Og som nævnt indledningsvis, så er det ganske enkelt, når man først har vænnet sig til det.

Turnerings-l'hombre er jo i sagens natur konkurrence-orienteret, og man skal da bestemt gøre, hvad man kan for at vinde kampe - både for sin egen skyld men især for sine holdkammeraters skyld.

I privat-l'hombre møder man af og til spillere, der meget gerne vil være spilfører og derfor melder "hårdt" og måske er ligeglade med, om de går bet og evt. kruk rigtig tit. Det kan være irriterende, men turnerings-l'hombre kan måske vænne dem lidt af med det - de risikerer ihvertfald at få studset knurhårene tættere, end de er vant til!

Charmen ved turnerings-l'hombre er måske netop, at det er en kunst at spille sine kort optimalt og helt ud til risiko-kanten, men så heller ikke længere. Desuden kan turnerings-l'hombren sætte fokus på det meget vigtige aspekt af l'hombre, der hedder MODSPIL. Mange kampe vindes utvivlsomt på grund af godt modspil.

Glæden ved at spille vores allesammens gamle, smukke kortspil L'hombre sammen med andre er dog ubetinget det vigtigste. Det er sjovt at spille l'hombre!

Hans Otto Lunde, Hou, 1/9/2021