

# L'hombre (dansk)



## Inledning

L'hombre är ett sticktagningsspel med budgivning och spelas med en vanlig kortlek där åttor, nior och tior har tagits bort. Det är ett spel för tre aktiva spelare, men man spelar ofta på fyra och turas om att stå över. L'hombre är ett klassiskt kortspel som var mycket utbredd under 1700-talet och även spelades i Sverige under namnet *lomber*. Spelet har på de flesta ställen trängts undan av andra spel, men har överlevt bland annat hos vår södra granne Danmark. Här återges de nuvarande danska reglerna.

## Utrustning och förberedelser

L'hombre spelas med en vanlig kortlek där åttorna, niorna och tiorna har tagits bort, så att fyrtio kort återstår. För att snabba upp spelet, använder man ofta två kortlekar. Medan den ena delas ut i den aktuella givn, blandas den andra så att den är färdig att användas i nästa giv. Vinst och förlust markeras med spelmarker. Om man spelar om pengar, måste spelarna komma överens om vilket värde poängen skall ha.

## Kortens ordning

Kortens rangordning är annorlunda än den vanliga med ess högst och skiljer sig också mellan olika speltyper. Nollspelen spelas alltid i sang, och ordningen i de svarta färgerna är från högst till lägst: kung, dam, knekt, sju, sex, fem, fyra, tre, två och ess. I de röda färgerna är ordningen: kung, dam, knekt, ess, två, tre, fyra, fem, sex och sju.

I trumfspel utses alltid en av de fyra färgerna till trumf. I sidofärgerna – de färger som inte är trumf – har korten samma ordning som i nollspelen, med undantag för att essen i de svarta färgerna räknas till trumffärgen. Ordningen i de svarta färgerna blir således: kung, dam, knekt, sju, sex, fem, fyra, tre och två.

Trumfen består av de båda svarta essen, som är stående trumf, och av alla övriga kort i den angivna färgen. Spader ess är högsta trumf och kallas för *spadille*, och klöver ess är tredje högsta trumf och kallas för *basta*. Det nominellt sett lägsta kortet i trumffärgen – tvåan i svarta färger och sjuan i röda färger – är alltid näst högsta trumf och kallas för *manille*. Om en röd färg är trumf, blir dessutom esset i den angivna färgen fjärde högsta trumf och kallas för *ponto*. De tre högsta trumfen – spadille, manille och basta – kallas för *matadorer* eller *dorer*. Övriga kort följer under den lägsta matadoren (svarta färger) eller ponto (röda färger) och har samma inbördes ordning som i sidofärgerna.

Sammanfattningsvis gäller att om en svart färg är trumf, finns det elva trumfkort som rangordnas i fallande ordning: spader ess (högst), tvåan i trumffärgen, klöver ess och övriga kort i trumffärgen i ordningen kung, dam, knekt, sju, sex, fem, fyra och trea (lägst). Om en röd färg är trumf, finns det tolv trumfkort som rangordnas: spader ess (högst), sjuan i trumffärgen, klöver ess, esset i trumffärgen och övriga kort i trumffärgen i ordningen kung, dam, knekt, tvåa, trea, fyra, fem, sex och sju (lägst).

## Giv

Given går liksom spelet i övrigt motsols. Givaren blandar korten och delar ut nio kort till varje spelare. Korten ges tre och tre med början hos spelaren till höger om givaren. Resterande tretton kort bildar talongen och placeras mitt på bordet med baksidan upp. Spelaren till höger om givaren kallas *förhand*, nästa aktiva spelare i riktning motsols kallas *mellanhand* och givaren kallas *efterhand*.

Det är bara tre spelare som är aktiva i varje giv, men det är vanligt att spela på fyra och låta spelaren mitt emot givaren stå över den aktuella given.

Man använder ofta två kortlekar för att snabba upp given. I den första given blandas då den ena kortleken av spelaren som sitter två steg till höger om givaren. Vid spel på fyra personer är det alltid den spelare som står över given, och vid spel på tre mellanhand. När spelaren är färdig, lägger hen leken med baksidan upp till vänster om sig. Givaren blandar samtidigt den andra kortleken och ger med den. I alla övriga givar använder givaren den färdiga leken till höger om sig, medan korten i den avslutade given samlas ihop och blandas av spelaren till höger om den som blandade i föregående giv.

## Spel

Det finns nio tillgängliga spel eller kontrakt i l'hombre.

**Spel.** Spelföraren anger valfri trumffärg och köper sedan minst ett kort ur talongen. När hen är färdig, får motspelarna köpa av de kvarvarande korten.

**Bättre spel.** Spader är trumf. Spelföraren köper minst ett kort ur talongen. När hen är färdig, får motspelarna köpa av de kvarvarande korten.

**Turné.** Spelföraren vänder upp talongens översta kort, och färgen på kortet blir trumf. Hen köper sedan minst två kort. Uppslagskortet ingår i köpet och är alltid det första kortet som spelföraren köper. När spelföraren har avslutat sitt köp, får motspelarna köpa av de kvarvarande korten.

**Turné respekt.** Spelföraren måste ha de båda svarta essen på handen och skall först lägga upp dem öppet på bordet. Hen vänder sedan upp talongens översta kort, och färgen på kortet blir trumf. Spelföraren köper minst två kort. Uppslagskortet ingår i köpet och är alltid det första kortet som spelföraren köper. När spelföraren har avslutat sitt köp, får motspelarna köpa av de kvarvarande korten.

**Solo.** Spelföraren anger valfri trumffärg. Motspelarna får sedan köpa ur talongen.

**Solo spader.** Spader är trumf. Motspelarna får köpa ur talongen.

**Köpnolla.** Man spelar i sang. Spelföraren köper minst ett kort ur talongen. Motspelarna får inte köpa.

**Ren nolla.** Man spelar i sang. Ingen får köpa något ur talongen.

**Noll ouvert.** Man spelar i sang. Spelföraren lägger upp sina kort på bordet med bildsidan upp före första utspelet. Ingen får köpa något ur talongen.

**Tabell I. Spelen i dansk lomber**

Beteckning	Rang	Grupp	Hem/Bet
Spel	7	I	1
Bättre spel	6	I	1
Turné	5	I	2
Köpnolla	5	I	2
Turné respekt	4	I	3
Solo	3	II	3
Solo spader	2	II	4
Ren nolla	2	III	4
Noll ouvert	1	IV	6

## Budgivning

Spelarna bjuder om rätten att bli spelförare. En spelare som talar kan antingen bjuda ett spel eller dra sig ur budgivningen genom att passa. En spelare som en gång har passat får inte bjuda igen.

Förhand börjar med att ge ett öppningsbud eller passa. Sedan är det mellanhands tur. Om förhand ger ett bud, måste mellanhand ge ett högre bud eller passa. Om mellanhand bjuder över förhand, följer en strid där spelarna talar varannan gång tills någon av dem passar. Förhand har prioritet, vilket innebär att hen bara måste bjuda minst lika högt som det senaste budet för att vara kvar i striden, medan mellanhand måste bjuda över. Att ge ett lika högt bud när man har prioritet kallas för att ta över budet i förhand och anges genom att namnge spelet med tillägget ”i förhand” eller bara säga ”i förhand”. Om förhand passar, ger mellanhand ett bud eller passar. Förhand får i detta fall inte tala igen.

När mellanhand har talat färdigt och en eventuell strid mot förhand har avgjorts, är det efterhands tur att tala. Om både förhand och mellanhand har passat, kan efterhand antingen ge ett bud, som då direkt blir slutbud, eller passa. Om förhand eller mellanhand fortfarande är kvar i budgivningen, får efterhand bjuda mot den kvarvarande spelaren på samma sätt som mellan mellanhand bjöd mot förhand. Den av förhand eller mellanhand som fortfarande är kvar har alltid prioritet mot efterhand, på samma sätt som förhand har prioritet mot mellanhand.

När efterhand har talat och en eventuell strid mellan efterhand och föregående budgivare har avgjorts, är budgivningen slut. Den spelare som gav det sista budet är spelförare och spelar ensam mot övriga två spelare. Om alla tre spelarna inleder med att passa, har det blivit rundpass. Given avslutas utan att någon poäng delas ut, och turen att ge går vidare motsols.

*Variant:* Om en spelare har spadille och ingen har givit ett bud innan spelaren talar, måste hen ge ett bud. Om förhand och mellanhand inleder med att passa, måste efterhand ge ett bud. Med dessa regler, är rundpass inte möjligt. Om efterhand tvingas bjuda och inte har spadille, kan hen trösta sig med att kortet måste ligga i talongen.

De tillgängliga spelen visas i tabell I, och spelens rang anges i kolumn två. Lägre siffra anger högre rang. Notera att spelen turné och köpnolla är likvärdiga och att solo spader

och ren nolla också är likvärdiga. Det innebär att en spelare som har prioritet över föregående budgivare till exempel kan bjuda över köpnolla med ”turné i förhand”.

En spelare som ger ett bud måste alltid bjuda på lägsta möjliga nivå inom den grupp som det angivna spelet tillhör. De fem lägsta spelen – spel, bättre spel, turné, köpnolla och turné respekt – tillhör alla samma grupp. Det innebär till exempel att om förhand passar, mellanhand vill bjuda bättre spel och förhand vill bjuda turné, så blir budgivningen:

Förhand: ”Pass!”  
Mellanhand: ”Spel!”  
Efterhand: ”Bättre spel!”  
Mellanhand: ”I förhand!”  
Efterhand ”Turné!”  
Mellanhand: ”Pass!”

Det är inte tillåtet för efterhand att rusa budgivningen och börja med turné. Däremot är det tillåtet att direkt gå till en högre grupp. Spelets grupp anges i den tredje kolumnen i tabell I.

### Val av trumf och köp av kort

Om slutbudet ligger i en grupp där det finns högre eller lika högt rankade spel, måste spelföraren ange sitt faktiska spel när budgivningen är slut. Spelföraren kan ändra till ett likvärdigt eller högre spel inom samma grupp, men inte till ett spel ur en högre grupp. Om ett spel med fritt val av trumffärg spelas, måste spelföraren ange trumf.

När spelet och eventuell trumffärg är fastställda, börjar köpet. En spelare som köper anger högt hur många kort som köps, lägger bort det angivna antalet kort från handen och drar lika många från talongen. Spelföraren köper först, och om motspelarna får köpa fortsätter turen sedan motsols. I alla spel med köp utom turnéer måste spelföraren köpa minst ett kort, men det finns ingen begränsning uppåt.



*Spelparti i Brøndrums hotell i Skagen, Danmark. Målning av Anna Palm de Rosa 1885.*

I turnéer vänder spelföraren upp det översta kortet från talongen, och kortets färg anger trumffärgen. Spelförarens köp går till som vid övriga spel med köp, dock med skillnaden att spelföraren minst måste köpa två kort. Notera att uppslagskortet ingår i spelförarens köp och därför räknas som det första kortet hen köper.

En motspelare som står på tur att köpa får köpa valfritt antal av de kort som återstår i talongen eller stå nöjd.

## Ge upp

Om ett spel där spelföraren får köpa spelas, har spelföraren rätt att ge upp innan hen har spelat ut eller spelat på ett kort till det första sticket. Det räknas i så fall som att spelföraren har gått bet. Notera att det inte är möjligt att ge upp solo, solo spader, ren nolla eller noll ouvert.

## Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg, det vill säga spela ett kort i samma färg som det utspelade kortet. En spelare som inte kan följa färg får spela valfritt kort. Notera att om det är ett trumfspel, så räknas alla trumfkort inklusive spadille och basta tillsammans som en egen färg.

Det finns ett undantag från regeln att följa färg: en matador kan bara tvingas ut av en utspelad högre matador. Om en spelare till exempel bara har en matador kvar i trumffärgen och ett lägre trumfkort än matadoren spelas ut till sticket, så är spelaren inte tvungen att spela matadoren. Detta innebär att spadille aldrig kan tvingas ut. Manille kan bara tvingas ut om spadille spelas ut och spelaren med manille inte har några andra trumf på handen.

Om det är ett trumfspel och trumf spelades till sticket, vinner den spelare som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den spelare som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick. Motspelarna måste spara sina stick separat i alla trumfspel. Om utgången av spelet är avgjord före sista sticket, lägger spelföraren upp sina kvarvarande kort och annonserar att spelet är slut (såvida det inte är ett trumfspel och spelföraren har angivit tout, se nedan).

## Tout

Spelföraren kan i alla trumfspel försöka ta alla nio sticken. Detta kallas *tout* och måste annonseras före utspelet till det sjätte sticket. Om spelföraren tar de första fem sticken och spelar ut till det sjätte utan att säga något, räknas det som försök till tout. En tout vinnas eller förloras alltid oberoende av själva spelet.

## Vinst och förlust

När alla nio sticken har spelats, räknar man antalet stick som varje spelare har tagit. Det finns bara en vinstnivå, men två olika förlustnivåer. Den lägre förlustnivån kallas *bet* och den högre *kodilj*. Det danska namnet för kodilj är ”kruk”.

I trumfspel skall spelarna ta stick. Om spelföraren tar fler stick än varje motspelare var för sig, går hen hem. Spelföraren går alltid hem med fem stick eller fler, och vinner med fyra stick om övriga stick fördelas 3–2 på motspelarna. Om spelföraren tar lika många stick som den motspelare som tog flest stick, går hen bet. Detta sker när sticken är

fördelade 3–3–3 eller 4–4–1. Om spel föraren tar färre stick än den ena eller båda motspelarna, är hen kodilj. Spel föraren är alltid kodilj med två stick eller färre, är kodilj med tre stick om övriga sex stick är fördelade ojämnt mellan motspelarna (6–0, 5–1 eller 4–2) och är kodilj med fyra stick om övriga stick är fördelade 5–0.

I nollspel skall man undvika att ta stick. Spel föraren går hem, om hen inte tar ett enda stick. Spel föraren går bet, om hen tar ett stick, och är kodilj, om hen tar två stick eller fler.

## Betalning

När vinst och förlust har fastställts, betalas spelet. Betalningen i poäng vid vunnit spel eller vid förlust på nivån bet framgår av kolumn fyra i tabell I. Om spel föraren vinner, betalar varje motspelare det angivna beloppet i spelmarker till spel föraren, och om spel föraren går bet, betalar spel föraren det angivna beloppet i spelmarker till varje motspelare. Om spel föraren är kodilj, betalar hen beloppet för bet plus en extra poäng till varje motspelare.

Tout vinns eller förloras alltid oberoende av spelet. Om spel föraren annonserar tout och vinner alla nio sticken, betalar varje motspelare en extra poäng till spel föraren. Om spel föraren förlorar ett stick efter att ha annonserat tout, får hen betala en poäng till varje motspelare men får fortfarande betalt för spelet (förutsatt att det gick hem).

## Spelets fortsatta gång

När en giv är avslutad, går turen att ge vidare motsols. Vid tävlingsspel är man normalt fyra personer vid borden. Man spelar i oberoende ronder om fyrtio givar med platsbyten mellan ronderna.

## Källor

1. Dansk L'hombre-Union: Vedtægter for Dansk L'hombre-Union. Regler for turnerings l'hombre. November 2018 [Läst den 27 december 2022]. [http://www.lhombre.dk/pdf/Vedtaegter\\_Regelhaefte\\_november\\_2018.pdf](http://www.lhombre.dk/pdf/Vedtaegter_Regelhaefte_november_2018.pdf)
2. L'hombrespillets regler. 2003 [Läst den 27 december 2022]. <http://www.nim.lhombre.dk/Regler+spil.htm>
3. John McLeod. L'Hombre. 27 oktober 2003 [Läst den 27 december 2022]. <https://www.pagat.com/lhombre/lhombre.html>

