

PARTNERS

25 år



2



SPILLEREGLER

Forberedelse og opstilling

Spillepladen placeres midt på bordet. De deltagere, der sidder diagonalt over for hinanden, danner par og er "partners". Det vil sige, at gul danner par med blå, og rød danner par med grøn.

Hver deltager modtager 4 brikker i deres valgte farve og brikkerne placeres i deltagerens hjem på spillepladen.

Uddeling af kort

En af deltagerne blander kortene og deler 4 kort ud til hver af de 4 deltagere. Deltagerne tager de 4 kort op på hånden, mens den resterende bunke af kort placeres ved siden af spillepladen.



Bytning af kort

Hver deltager bytter ét af sine 4 kort med et kort fra sin partner. (Se mere under afsnittet KORTENES VÆRDIER).

Kortene byttes samtidig og med bagsiden opad, således at ingen kan se deres værdi.

Når alle har byttet et kort med deres partner kan spillet starte.




SELVE SPILLET



Deltageren til venstre for kortgiveren indleder spillet ved at lægge ét af sine kort med forsiden opad midt på spillepladen og foretage det træk, som kortet viser. For at kunne flytte en brik fra hjemmet og ud på startfeltet , skal man have et kort med startsymbolet .

Deltagerne bruger udelukkende startfelterne til at rykke deres brikker fra hjemmet ud i spil. Derfor tæller startfelterne ikke med, når man bevæger sig rundt på pladen og ej heller, når deltagerne rykker deres brikker ind og ud af målcirklerne.

Når en deltager har lagt ét af sine kort ned og foretaget sit træk, går turen videre til den næste deltager i urets retning.



Spærring

Hvis en deltager har én eller flere af sine brikker stående på sit startfelt , så spærrer den eller disse brikker for de øvrige deltagers brikker, så de ikke kan passere. Deltagerens egne brikker kan dog  passere baglæns hen over startfeltet med . (Se mere under afsnittet KORTENES VÆRDIER).

Det er desuden muligt for de øvrige deltagere, at passere andres startfelt, såfremt der spilles  . (Se mere under afsnittet KORTENES VÆRDIER).

Ingen træk mulige

Hvis en deltager kommer i en situation, hvor deltageren ikke kan anvende nogle af sine kort på hånden og dermed ikke er i stand til at foretage et træk med sine egne brikker, så skal deltageren smide alle kortene fra hånden i bunken på spillepladen – uden at foretage et træk. Opstår denne situation, er deltageren først med i spillet igen, når der igen bliver delt kort ud.

Bemærk: En deltager kan godt bruge   uden at deltageren selv har en brik i spil. (Se mere under afsnittet KORTENES VÆRDIER)

Slå brikker hjem

Hvis en deltager flytter en brik til et felt, hvor der allerede står én brik, så bliver denne brik "slået hjem" og flyttes derfor tilbage til modspillerens/partnerens hjem for at starte forfra.

Hvis en deltager derimod flytter en brik til et felt, hvor der allerede står 2 eller flere brikker, så er det brikken, der lander på feltet, der bliver "slået hjem".



Runden slutter

Når alle deltagere har spillet deres 4 kort i runden, tager kortuddeleren bunken med de resterende kort og deler 4 nye kort ud til hver deltager. Derefter bytter partnerne igen ét kort med hinanden, og spillet fortsætter.

Ny kortuddeler

Når en kortuddeler har delt kort ud 3 gange, så er det næste deltager i urets retning, der skal dele kort ud. Alle kortene samles ind, og den nye kortuddeler blander dem og deler 4 kort ud til hver deltager.

Turen som kortuddeler skifter på denne måde imellem deltagerne, indtil spillet er slut.

Få brikkerne i mål

Når en brik flyttes ind på én af de 4 målcirkler, er brikken ”fredet”. Målcirklerne fyldes op fra midten af spillepladen. Den første brik er altså i mål, når den står placeret på den inderste målcirkel. Den anden brik er i mål, når den står på den næstinderste målcirkel osv. Når en brik er i mål, er den låst fast og kan ikke længere flyttes.


Bemærk: For at låse en brik skal der spilles et kort med en værdi, der betyder, at brikken lander præcis i den inderste, ledige målcirkel.

Kan en deltager ikke få en brik låst fast, fordi kortets værdi er for høj eller fordi en anden brik spærrer vejen, så SKAL brikken flyttes det resterende antal felter fra kortet baglæns mod spillerretningen.

Hvis en deltager vil flytte en brik, der står i en af målcirklerne, skal den ENTEN kunne flyttes i mål og låses fast ELLER kunne flyttes ud af målcirklerne og ud på spillepladens nummerede felter. Alternativt kan brikken ikke flyttes!

Det er ikke tilladt at springe over brikker, der befinder sig i målcirklerne og det er KUN på en målcirkel, at en brik kan skifte retning. En deltager skal altså kunne flytte brikken fremad på en cirkel, før der kan flyttes baglæns mod spillerretningen.

Når en deltager har fået alle sine brikker i mål

Så snart en deltager har fået sine egne brikker i mål (låst fast i de 4 målcirkler), så skal denne deltager hjælpe med at få partnerens brikker i mål. Dette gøres ved enten at bruge sine kort til at flytte sin partners brikker eller ved at gøre livet sværere for modspillerne ved eksempelvis at bytte modspillernes brikker ved hjælp af 

Deltageren, der har fået sine brikker i mål, skal således bruge de kort, deltageren har (og får) af kortuddeleren til at hjælpe sin partner og forhindre modspillerne i at få alle deres brikker i mål først. Partnerne skal fortsat bytte et kort med hinanden, hver gang nye kort uddeles.

SÅDAN VINDES SPILLET

Målet med spillet er at få både sine egne og sin partners brikker placeret i målzonen, før modstanderne. Det par, der først får alle deres brikker i mål, har vundet!

God fornøjelse! ☺



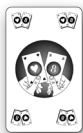
Kortenes værdier



Brikken flyttes det antal felter frem, der vises på kortet.



Brikken flyttes enten fra hjemmet og ud på startfeltet ♥ eller 1 felt frem.



Brikken flyttes enten fra hjemmet og ud på startfeltet ♥ eller 8 felter frem.



Brikken flyttes enten fra hjemmet og ud på startfeltet ♥ eller 13 felter frem.



Dette kort kan bruges til at flytte én eller flere brikker i alt 4 felter. De 4 felter kan fordeles mellem alle de brikker, man har i spil, men man SKAL dog kunne flytte alle 4 felter. Man flytter brikkerne efter hinanden og man må kun flytte hver brik EN gang.

Bemærk: Man kan - uden at benytte alle kortets 4 træk på sin egen brik - anvende dette kort til at bringe sin SIDSTE brik i mål. De resterende træk SKAL man dog kunne bruge på at flytte en eller flere af sin partners brikker.



Med dette kort har man mulighed for at rykke 5 felter frem, men kortet har også den særlige egenskab, at det tillader en deltager at springe hen over en anden deltagers startfelt, selvom der står en eller flere brikker og spærrer i det. Ingen andre kort har denne særlige egenskab.



En brik flyttes enten 6 felter frem eller også kan to brikker i stedet flyttes 3 felter frem hver.

Bemærk: Man kan - ved flyt to brikker 3 felter - anvende dette kort til at bringe sin SIDSTE brik i mål. De resterende 3 træk SKAL man dog kunne bruge på at flytte en af sin partners brikker.



Brikken flyttes enten 7 felter frem eller 2 felter frem og dernæst 5 felter baglæns - altså mod spilleretningen.

+2-5 kan med fordel bruges, hvis man har en brik på startfeltet eller på felt 1, 2 og 3 efter startfeltet, idet man på den måde kan få sin brik meget tæt på målzonen.

Bemærk: Bruger man kortet til at flytte 2 frem og 5 tilbage(+2-5), så kan man slå brikken hjem, som man lander på, allerede når man bruger den første del af trækket. Man kan altså slå en brik hjem, der står 2 felter foran ens egen og derefter også slå en brik hjem, der befinder sig der, hvor man ender, når man har flyttet de 5 træk baglæns mod spilleretningen.

Bruger man +2-5 og man i den første del af trækket (+2) lander på to eller flere brikker, der tilhører ens modspillere eller ens partner, så bliver man selv slået hjem.



Kortet bruges til enten at flytte en brik 9 felter frem eller til at bytte to vilkårlige brikker på spillepladen således, at brikkerne bytter plads med hinanden.

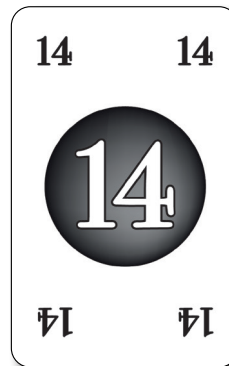
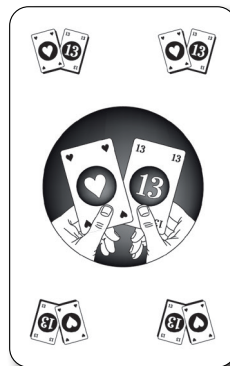
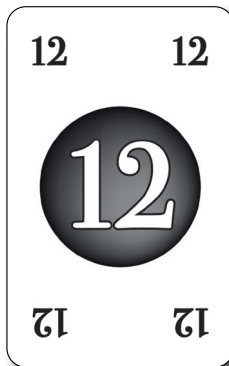
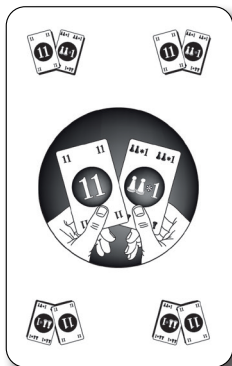
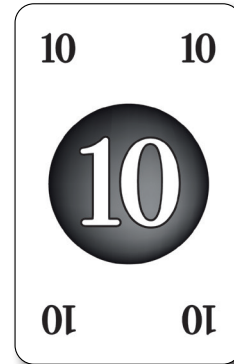
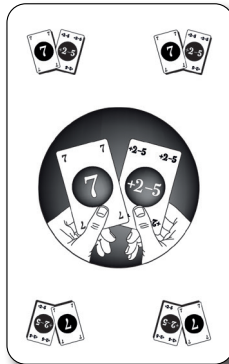
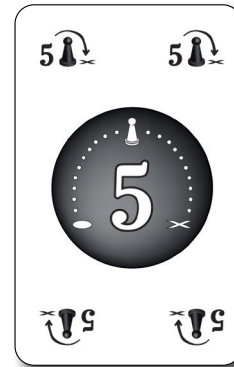
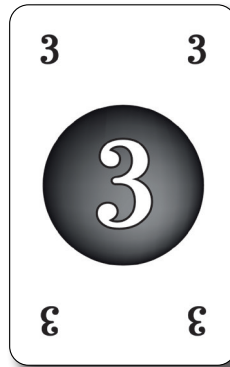
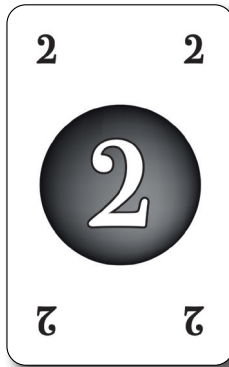
Man må bytte rundt på både sine egne og modstanderens brikker. Det kan således være muligt at bruge kortet, også selv om man ikke selv har nogen brikker i spil.

Kortet kan dog IKKE bruges til at bytte rundt på brikker der er ”fredede”, dvs. brikker der enten står i målcirklerne, startfelterne eller opholder sig på et felt sammen med en eller flere brikker i samme farve.



En brik flyttes enten 11 felter frem eller også kan to brikker i stedet flyttes 1 felt frem hver.

Bemærk: Man kan - ved flyt to brikker 1 felt - anvende dette kort til at bringe sin SIDSTE brik i mål. Det resterende træk SKAL man dog kunne brug på at flytte en af sin partners brikker.



7





www.gameinventors.dk

