

Partners DUO

Leikreglur Íslenska

Undirbúningur og uppstilling

Leikborðið er lagt á mitt borðið. Það eru tvö gul heimasvæði fyrir annan leikmanninn og tvö rauð heimasvæði fyrir hinn.

Hvor leikmaður fær sex peð – þrjú með hnúð og þrjú með holu. Heimasvæðin sýna hvert hvaða peð eiga að fara. Peðin byrja og enda á sama heima/marksvæði.


Annar leikmaðurinn stokkar spilin og gefur sér og hinum leikmanninum fjögur spil hvorum. Leikmenn taka spilin upp á hendi. Afgangurinn af spilunum er settur í bunka við hlið leikborðsins.

Leikmenn skiptast nú á einu af spilunum sínum fjórum (sjá nánar undir ‚Gildi spila‘). Spilunum er skipt samtímis með bakhliðina upp svo enginn sjái gildi spilanna.


Gangur leiksins

Leikmaðurinn sem ekki gaf spilin, byrjar á því að leggja eitt af spilunum sínum með framhliðina upp á mitt leikborðið og framkvæmir þá aðgerð sem spilið segir til um. Til að geta flutt peð af heimasvæðinu yfir á byrjunarreit, verður leikmaður að hafa spil merkt með byrjunartákninu (hjarta). Leikmenn hafa frjálst val um hvert af peðunum sínum þeir færa.

Ef leikmaður er með eitt eða fleiri af peðunum sínum á byrjunarreit, getur hinn leikmaðurinn ekki fært peðið sitt framhjá – leikmaður getur heldur ekki flutt eigið peð frá hinu heimasvæðinu– nema að eiga

spilið  (sjá nánar undir ‚Gildi spila‘).

Ef leikmaður getur ekki notað neitt af spilunum sínu, t.d. af því hann vantar byrjunarspil, leggur hann öll spilin sín af hendi niður fyrir framan sig, án þess að framkvæma aðgerð. Þegar leikmaður hefur lagt niður spilin sín, getur hann fyrst tekið aftur þátt í leiknum þegar spilum er næst útdeilt.

ATHUGIÐ að leikmaður má nota spilið  án þess að vera sjálfur með virkt peð í umferð. Þegar fyrsti leikmaðurinn hefur lagt niður eitt af spilunum sínum og framkvæmt aðgerð, á andstæðingurinn leik.

Ef peð leikmanns lendir á reit þar sem þegar er eitt af peðum andstæðingsins eða annað af hans eigin peðum af andstæðu heimasvæði, er peðið sem var á reitnum látið ‚hopa heim‘ og er sett aftur á heimasvæðið sitt til að byrja upp á nýtt, þ.e.a.s. með byrjunarspili. Hinsvegar ef peð lendir á reit þar sem eru fleiri en eitt af peðum andstæðingsins eða önnur af eigin peðum leikmanns af andstæðu heimasvæði þá er það seinna peðið sem ‚hopar heim‘ og verður að byrja aftur.

Þegar leikmenn hafa lagt niður spilin sín fjögur, eða lagt þau niður fyrir framan sig, tekur sá sem gefur spilabunkann með þeim spilum sem eftir eru og gefur hvorum leikmanni fjögur ný spil. Síðan skiptast leikmenn á einu spili og leikurinn heldur áfram.

Þegar sami leikmaður hefur gefið spilin þrisvar sinnum, á hinn leikmaðurinn að gefa. Leikmaðurinn safnar saman öllum spilunum, stokkar þau og gefur báðum leikmönnum fjögur spil. Þannig gengur spilagjöfin fyrir sig til leiksloka.

Reitir marksvæðisins fyllast út frá miðju leikborðsins, þ.e.a.s. fyrsta peðið nær marki sínu þegar það er komið á innsta hringinn, annað peðið nær marki sínu þegar það er á miðjuhringnum og þriðja peðið nær marki sínu þegar það kemst á ysta hringinn. Þegar peð er komið í mark er það óhult á læstu svæði og ekki hægt að færa það lengur.

Ef leikmaður getur ekki læst peðið á reitnum af því gildi spilsins er of hátt, er það fært tilbaka um fjölda reita sem það átti eftir. Það á þó BARA við þegar peð er á marksvæðinu sem það getur breytt um stefnu. Þegar peðið er komið á reit innan marksvæðisins, má ekki færa það aftur.

Sigurvegurinn

Leikmaðurinn sem fyrstu kemur öllum sex peðunum sínum á hringi á marksvæðinu sigrar leikinn.

Góða skemmtun

Gildi spila



Peðið er fært áfram um þann fjölda reita sem talan á spilinu segir til um.



Peðið er annað hvort fært af heimasvæði á byrjunarreit eða áfram um einn reit.



Peðið er annað hvort fært af heimasvæði á byrjunarreit eða áfram um sex reiti.



Peðið er annað hvort fært af heimasvæði á byrjunarreit eða áfram um 8 reiti.



Peðið er fært annað hvort tvo reiti til baka, þ.e.a.s. rangsælis, eða tvo reiti áfram. Spilið er t.d. hægt að nota ef leikmaður er með peð á byrjunarreit eða á öðrum af tveimur fyrstu reitunum eftir byrjunarreitinn þar sem maður getur komist mjög nálægt markinu með því að færa peðið afturábak.



Spilið er notað annað hvort til að færa peð áfram um níu reiti eða til að láta tvö peð af handahófi skiptast á stöðum á leikborðinu. Bæði á skipta tveimur af sínum eigin peðum eða sínu og peði andstæðingsins. Hægt er að nota spilið þó leikmaður eigi sjálfur ekkert peð í umferð.

EKKI má þó nota spilið til að skipta á peði sem er ‚friðað‘, þ.e.a.s. peð sem eru annað hvort í marki eða á heimasvæðinu, eða ef peð frá sama heimasvæði eru á sama reit.



Þetta spil er notað til að eitt eða fleiri peð um samtals fjóra reiti. Þessum fjórum reitum má skipta á milli peða sem eru í umferð frá sama heimasvæði, en það VERÐUR að nota alla fjóra reitina. Peðin eru færð hvert á eftir öðru og aðeins má færa hvert peð EINU sinni.

Athugið: Ef leikmaður getur komið síðasta peðinu í mark við eitt af tveimur heimasvæðum sínum, þarf hann ekki að nota alla fjóra reitina sem spilið býður upp á. En það á aðeins við ef hann getur notað afgangareiti spilsins fyrir peð af hinu heimasvæðinu.



Með þessu spili er hægt að sækja fram um fimm reiti en spilið hefur einnig þann sérstaka eiginleika að gera leikmanni kleift að stökkva yfir lokaðan byrjunarreit. Það gildir bæði um byrjunarreit á heimasvæði andstæðingsins og manns eigin byrjunarreit á andstæðu heimasvæði. Ekkert annað spil býr yfir þessum eiginleika.