

# Partners - Félagar!

## Íhlutir:


1 spilaborð, 56 spil, 1 reglubæklingur, 16 spilapeð - 4 í hverjum lit

## Markmið:

Það lið vinnur sem fyrst kemur öllum peðum sínum **heim**. Úrslit leiksins ráðast af hæfileikum félaganna að vinna saman.

## Undirbúningur:

Setjið spilaborðið á borð! Leikmenn sem sitja andspænis hvor öðrum eru í sama liði. Gulur og blár í liði eru saman og rauður og grænn eru saman.

Hver leikmaður fær 4 leikpeð, sem þeir setja á **byrjunarhringinn** .

Einn leikmaður stokkar spilin, gefur hverjum leikmanni fjögur spil og stokkurinn er settur til hliðar.

## Gangur leiksins:

Leikmenn skoða spilin sín en verða að halda þeim leyndum fyrir hinum spilurunum.


Hver leikmaður velur eitt sínum af fjórum spilum til þess að gefa féлага sínum. Félagar skiptast á spilum samtímis og á hvolfi til þess að andstæðingarnir sjái ekki hvað er á þeim.

Í upphafi leiksins er ekki mikil herkænska í þessum viðskiptum en þegar líður á spilið verður mun mikilvægara hvaða spilum er skipt.


Leikmaðurinn vinstra megin við þann sem gaf byrjar á því að leika út spili á mitt spilaborðið (þetta er ruslabunkinn) og fer eftir því sem spilið sýnir (sjá betur tegundir af spilum undir **Hvernig virka spilin** fyrir neðan). Spilapeðin hreyfast réttisælis á borðinu.

Leikmaður má einungis setja spilapeð á byrjunarreitinn sinn ef hann leggur út **byrjunarspil**  og færir þá eitt peð á **byrjunarreitinn** .

Ef að leikmaður getur ekki notað neitt af spilunum sínum þegar hann á að gera, þá verður hann að leggja öll spilin sín til hliðar og verður að bíða þangað til það er gefið aftur. (Athugið að þú mátt spila út **skiptispili** jafnvel þó að ekkert af þínum peðum séu í leiknum)

Ef að leikmaður er með eitt eða fleiri peð á sínum eigin **byrjunarreit**  þá má enginn annar leikmaður færa peð sín framhjá þeim reit, ekki einu sinni félagi hans.

Þegar fyrsti leikmaður er búinn að leggja út eitt spil þá gerir næsti leikmaður til vinstri og síðan réttisælis koll af kalli.

Ef að peðið þitt lendir á reit þar sem peð annars leikmanns er nú þegar, þá drepur þú peðið og hann þarf að fá annað **byrjunarspil**  til þess að geta komið því aftur inn á borðið. Ef að þú lendir hinsvegar á reit þar sem eru tvö peð annars leikmanns þá deyr þitt peð.

Þegar allir eru búnir að spila út öllum fjórum spilunum sínum, fá leikmenn fjögur ný spil og verða að skipta á einu þeirra við féлага sinn.

Eftir þrjár umferðir tekur næsti leikmaður til vinstri við þann sem gaf áður öll spilin úr ruslabankanum, stokkar þau og gefur. Spilið heldur svona áfram og leikmenn skiptast á að gefa réttisælis.

Þegar peð er komið **heim** á einn af fjórum endareitunum þá er það öruggt og ekki hægt að nota **skiptispil** á það. Peð sem eru **heima** geta ekki farið framhjá hvert öðru. Það er þessvegna nauðsinlegt að nota einhver spil til þess að færa peðin á réttan stað innan **heimasvæðisins**. Fyrsta peðið er þannig ekki komið í mark fyrr en á innsta hringnum, annað á næst innsta hringnum o.s.fr.

Ef að talan á spilinu er meiri en þarf, á að færa peðið til baka þar til það er búíð að fara þann fjölda reita sem spilið sagði til um.

## Lok leiksins:

Markmið leiksins er að koma öllum peðunum sínum **heim** og að hjálpa féлага sínum. Um leið og einhver er búinn að koma öllum peðunum á leiðarenda þá getur hann hjálpað féлага sínum að koma hans peðum í mark. Þetta gerir hann með því að nota eigin spil til þess að færa peð félagans eða með því að færa peð mótspilaranna með **skiptispilinu**.

Þannig nota leikmenn spilin sín bæði til að hjálpa féлага sínum og til að hindra mótspilarana í að koma öllum sínum peðum á áfangastað. Félagar verða samt ennþá að skiptast á spilum í hvert skipti þegar þeir fá fjögur ný spil.

Útkoma leiksins veltur þannig einnig á því hverjir eru bestur í að tefja og trufla andstæðingana.

Þeir félagar sem fyrst koma öllum peðunum sínum í mark vinna!


## Gangi ykkur vel!

## Hvernig spilin virka:



Peðin færast áfram um þann fjölda reita sem talan segir um.



Peð færast frá byrjunarhringnum á byrjunarreitinn. .



Peð er **annaðhvort** fært frá byrjunarhringnum á byrjunarreitinn **eða** áfram um þá reiti sem talan segir um.



Með þessu spili getur leikmaður fært eitt af peðunum sínu aftur um fjóra reiti. Þetta er hinsvegar ekki hægt að nota á peð sem eru komin **heim**. Þau peð eru örugg og geta ekki verið færð. Ef þú ert með -4 spil og peð á byrjunarreitnum þínum eða fyrstu þremur reitunum þá er mjög gott að færa það aftur um fjóra reiti og vera þar með kominn mjög nálægt **heimasvæðinu** þínu.



Peð er **annaðhvort** fært um 1 **eða** 14 reiti.



Með þessu spili má deila hreyfingunni á milli eins, tveggja eða fleiri peða. Leikmaður má t.d. hreyfa eitt peð um fimm reiti og annað um tvo reiti. Ef maður á aðeins eitt peð eftir og notar t.d. aðeins fjóra til að koma því í mark má félagi manns nota afganginn af hreyfingunni, í þessu tilviki þrjá.



Þegar þessu spili er spilað má leikmaður skipta um stað á einhverjum tveimur peðum sem eru í leiknum. Það geta bæði vera þín eigin peð, féлага þíns eða mótspilara sem er skipt á. Ef að leikmaður hefur engin peð í leiknum gæti hann notað spilið til þess að hjálpa féлага sínum eða til þess að trufla andstæðinga sína og valda þeim óþægindum. Spilið má ekki nota til þess að færa peð sem eru örugg heima eða peð á reit þar sem eru fleiri en eitt peð af sama lit.