

BRÆTSPIL, FAMILIESPIL, SPIL FOR 4

PARTNERS

2017-12-14 SPILREGLER.DK

For: 2 – 6 spillere

Fra: 6 år



Spilleets formål

Det par, der først får begges 4 spillebrikker i “hus”, har vundet. Spilleets udfald afgøres i høj grad af, hvor god de to “partners” evne til sammenspil er. Spilleets opbygning kræver, at deltagerne tænker praktisk og nøje overvejer hvert træk.

Forberedelse

Spillepladen lægges på bordet, og de spillere, der sidder overfor hinanden, er nu “partners”. Det vil sige, at gul og rød danner par, og blå og sort danner par, og grøn og hvid danner par. Hver deltager får 4 spillebrikker, som placeres uden for spillepladen. En af deltagerne blander kortene og giver hver deltager 4 kort.

Spillet begynder

Hver deltager tager sine 4 kort op på hånden og kan nu bytte et af disse 4 kort med sin partner. Kortene skal byttes samtidigt ved de tre par og holdes skjult, så modstanderne ikke ser kortets værdi.

I spillets begyndelse vil den taktiske dimension være lille, men efterhånden som spillet skrider frem, vil denne kortudveksling få stor betydning.

Spilleren til venstre for kortgiveren starter spillet ved at lægge et kort ned på spillepladen og foretage det træk, som kortet viser. Der spilles med urets retning.

Man må kun sætte en brik ud i det trekantede startfelt, hvis man har et startkort. Hvis man ikke kan bruge nogle af sine kort, skal man lægge samtlige kort ned uden at foretage et træk. Spilleren skal så vente, til der bliver delt kort ud igen. (Bemærk, at byttekort kan benyttes, uden man har en brik i spil.)

Særlige spillekorts værdier

Hvis man får dette kort, skal man rykke en af sine egne brikker 4 felter mod spilleretningen. Dette gælder dog ikke for de brikker, der måtte være i “hus”. Disse er fredet og kan ikke rykkes ud eller byttes om.

Dette kort kan deles i 7 enheder, det vil sige, at en spiller kan flytte alle de brikker, han har i spil, således han f.eks. kan rykke to felter med én brik, og fem felter med en anden brik.

Når dette kort lægges må man bytte to vilkårlige spillebrikker på brættet (dog undtaget spillebrikker som er i "hus"). Selvom man ikke selv har brikker i spil, kan man bytte to brikker til størst mulig hjælp for ens "partner" eller til gene for modstanderne.

Kortet tæller både 1 og 14.

Ved de øvrige kort rykker man en af sine brikker det antal felter frem, der er trykt på kortet.

Næste runde

Når alle har spillet deres 4 kort, deler kortgiveren 4 nye kort ud til hver deltager, og spillet fortsætter herfra.

Når den første kortgiver efter tre spillerunder har delt alle kortene ud (der vil være 4 tilovers, disse lægges blot i bunken!), tager den næste spiller de brugte kort, blander dem påny og deler dem ud. Sådan fortsætter uddelingen af spillekort, indtil spillet er slut.

Hver gang der bliver givet kort, skal partnerne bytte 1 af de 4 kort med hinanden. Står man med en eller flere af sine egne brikker i eget startfelt, kan andre ikke passere (dette gælder også for ens "partner"!).

Hvis man sidder med en 4'er, og ens brik er i startfeltet, kan man med stor fordel starte med at rykke denne brik 4 felter mod spillerretningen og dermed komme tæt på eget "hus".

Lander man på et felt, hvor der i forvejen står en brik, og denne tilhører en af de fem øvrige spillere, vil den brik, der stod der først, blive slået ud af spillet og skal starte forfra med et nyt startkort. Hvis man lander på et felt, hvor der står 2 ens brikker, der tilhører en af de tre øvrige spillere, bliver ens egen brik slået ud af spillet og skal starte forfra med et nyt startkort.

2 ens brikker, der står på samme felt, er fredet og må ikke byttes.

Når en brik er i "hus" er denne fredet.

Brikker, der er i "hus", kan ikke rykke forbi hinanden. Det er derfor nødvendigt at bruge nogle af sine kort til at rykke brikkerne helt på plads i "huset".

Såfremt man kommer i en situation, hvor man ikke kan benytte nogle af sine kort, skal man lægge de resterende kort, man måtte sidde med på hånden, og vente til næste gang, der bliver givet kort.

Spillet vindes

Formålet er at få både sine egne brikker i "hus" og hjælpe sin "partner". Så snart den ene af de to "partners" har fået sine brikker i "hus", hjælper han den anden med at få de sidste brikker i "hus", det vil sige, at han bruger de kort, han har/får af uddeleren. (Der byttes stadig kort med "partneren"). Spillets udfald afhænger også af, hvem der er bedst til at forhindre modstanderne i at komme først.

Alternativ spil

Spillet kan også spilles som almindelig ludo