



# PARTNERS

LEIKREGLUR

# Leikreglur



2

## LEIKREGLUR

### Undirbúningur:

Leggið leikborðið á borð.  
Liðsfélagar eiga að sitja á móti hvorum öðrum. Hver leikmaður fær 4 leikped í sama lit. Gulur og blár eru saman í liði og rauður og grænn.

Leikmenn setja leikpedin sín 4 á ♠ upphafshringina.

Spilin eru stokkuð og hverjum leikmanni gefin 4 spil en stokkurinn settur til hliðar við leikborðið.

Hver leikmaður skiptir á spilum við féлага sinn (sjá nánar undir Spilin og gildi þeirra). Félagar skiptast samtímis á spilum og renna þeim yfir borðið með framhliðina niður svo hinir sjái þau ekki.

Leikurinn er auðveldur til að byrja með og krefst ekki mikillar herkaensku en þegar líða fer á spilið þarf að hugsa vandlega hvaða spilum er skipt.

### Leikreglur:

- Leikmaðurinn vinstra megin við þann sem gaf byrjar á því að leggja spil á mitt leikborðið (þetta verður að kastbunka) og framkvæmir þá aðgerð sem spilið segir til um. Leikmaður getur aðeins sett ped á upphafsreitinn ♠ með því að spila út byrjunarspili ♠.

Ef leikmaður er með fleiri en eitt ped á eigin upphafsreit ♠, má enginn hinna leikmannanna færa sig fram fyrir þann reit, þ.m.t. félagi hans.

Ef leikmaður getur ekki spilað út neinu spili þegar hann á að gera, t.d. af því hann á ekkert byrjunarspili, verður hann að kasta öllum spilunum sínum. Síðan þarf hann að bíða þar til spil eru gefin aftur. Ath. að leikmaður má spila út skiptispili þó svo að öll pedin hans séu föst í upphafshringnum.

- Þegar fyrsti leikmaður hefur spilað út spili og valið aðgerð gengur leikurinn réttisælís um borðið.

Ef ped leikmanns lendir á reit þar sem eitt af pedum hinna leikmannanna er fyrir, slær hann ped hins úr leik svo það fer aftur

í upphafshringinn og spila þarf út öðru byrjunarspili til að koma því inn. Ef ped leikmanns lendir á reit þar sem 2 af pedum annars leikmanns er fyrir, dettur hans ped úr leik.

- Þegar allir leikmenn hafa spilað út sínum spilum, fá þeir önnur 4 spil og leikurinn heldur áfram. Í hvert sinn eftir að spil eru gefin þurfa liðsfélagar að skiptast á 1 af spilunum sínum 4.

Eftir þrjár umferðir safnar næsti leikmaður saman öllum spilunum, stokkar þau og gefur aftur. Leikurinn heldur svona áfram þar til honum lýkur.

- Þegar ped er í heimahöfn er það öruggt og ekki hægt að skipta því út. Ped í heimahöfn má ekki færa fram fyrir hvort annað. Þess vegna þarf að nota spil til að færa ped úr stað innan heimahafnar. Fyrsta pedið þarf að komast inn í innsta hring heimahafnarinnar og næsta ped í næst innsta hring o.s.fr. Ef talan á spilinu og fjöldi reita sem eru eftir að heimahöfn passa ekki saman, þarf að færa pedið tilbaka. T.d. ef talan 5 er á spilinu en 3 reitir eftir í heimahöfn, þarf að færa pedið aftur um 2 reiti.

3

## Sigur

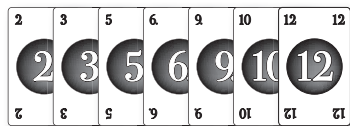
Um leið og þeð leikmanns eru öll í heimhöfn getur hann hjálpað félaganum sínum með því að nota eigin spil til að færa þeð félagsins eða hindra mótlíðið í að koma sínum þeðum í heimahöfn á undan.

Félagarnir verða samt sem áður að skiptast á spilum í hvert sinn sem þau eru gefin.

Parið, eða félagarnir, sem fyrst kemur öllum þeðunum sínum í heimhöfn vinnur.

Góða skemmtun!

## Spilin og gildi þeirra



Þeð færast áfram um jafn marga reiti og spilið segir til um.



Þeð færast frá upphafshringnum á upphafsreitinn.



Þeð færast annað hvort frá upphafshringnum á upphafsreitinn eða 8 reiti áfram.



Þeð færast annað hvort frá upphafshringnum á upphafsreitinn eða 13 reiti áfram.



Þeð færast 4 reiti til baka.

Ef leikmaður er með þeð á upphafsreitnum eða einhverjum af fyrstu 3 reitunum á eftir honum, er hægt að nota þetta spil til að komast nær heimahöfn. Ekki er þó hægt að nota spilið á þeð sem eru þegar í heimahöfn.



Þeð færast áfram um annað hvort 1 eða 14 reiti.

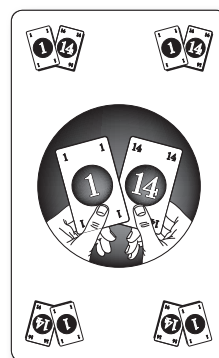
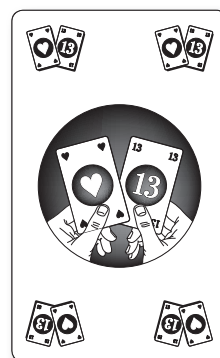
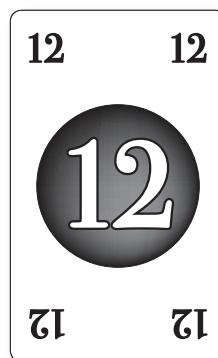
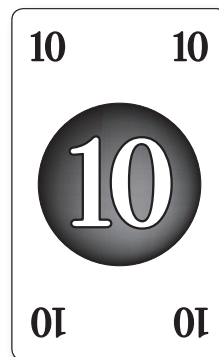
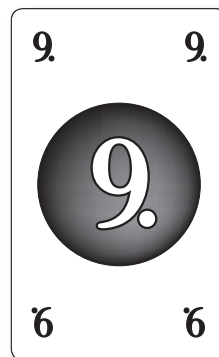
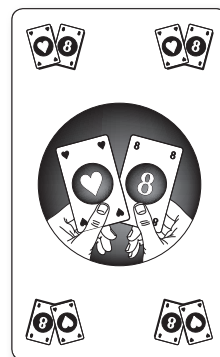
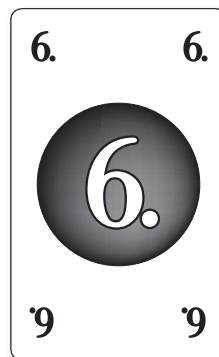
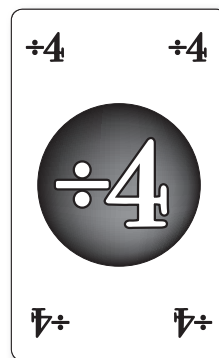
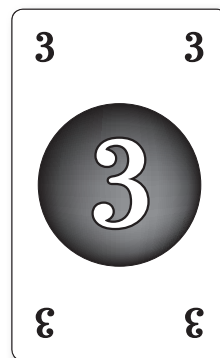
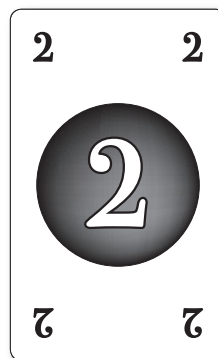
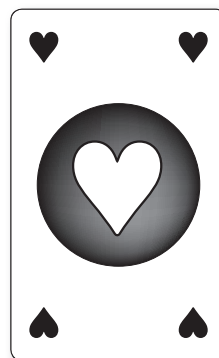


Spilið má nota til að framkvæma allt að 7 aðgerðir á 2 eða fleiri þeð. Leikmaður getur t.d. fært eitt af þeðunum sínum um 5 reiti og annað um 2, eða eitt af sínum um 4 og eitt af þeðum félagsins um 3. Ekki má nota spilið til að gera fleiri aðgerðir með sama þeðinu.



Með skiptispilinu getur leikmaður látið einhver tvö þeð sem eru inni í leiknum skipta um reiti. Það mega vera hans eigin þeð, þeð félagsins hans eða mótherja (en ekki þeð sem eru í heimahöfn, eða þeð á reit þar sem eru tvö eða fleiri þeð af sama lit).

Ef leikmaður á ekki þeð til að færa má hann nota spilið til að hjálpa félaganum sínum eða klekkja á andstæðingum sínum. T.d. ef 2 reitir eru á milli þeðs félagsins og andstæðings, getur leikmaður notað spilið til að færa þeð félagsins áfram um 3 reiti en þeð andstæðingsins aftur um 3 reiti.



[www.nordicgames.is](http://www.nordicgames.is)