

Spillet vindes

- Det par, der først får alle otte brikker i "hus", har vundet.

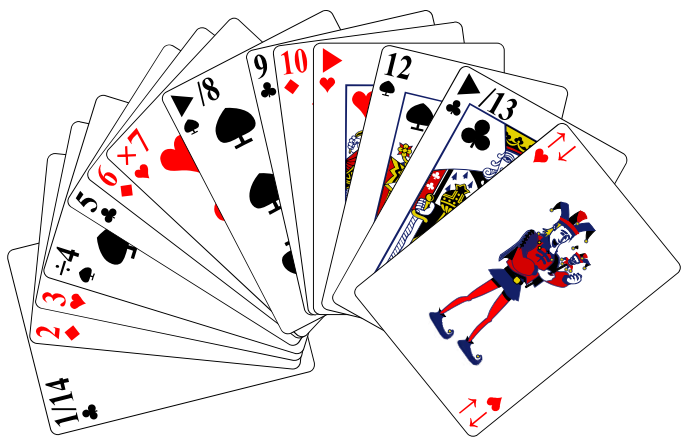
Værd at overveje

- **En spiller er aldrig tættere på at vinde end partneren er!**
- Det er (næsten) lige så vigtigt at genere modstanderne, som det er at hjælpe sig selv!
- En brik, der står på et af felterne 0, 1, 2 eller 3, drager stor nytte af at blive flyttet +4.
- Det kan være dumt at stå på felt 11, hvis en anden spillers brik på nærmeste felt 0 flyttes +4.
- Har en spiller en brik placeret på 0 og en på 15, og en anden spiller lander på 0/15, vil brikken på 15 blive slået hjem af den sidst ankomne brik, der dog bliver slået hjem af brikken på 0. Brikken på 0 er altså den eneste tilbageblevne brik.
- Når to brikker skal byttes, er det høfligt: Først at placere en finger på det felt, den første brik skal flyttes fra; dernæst at flytte den første brik med den anden hånd, til det felt, hvor den anden brik står, hvorefter den anden brik, stadig med den anden hånd, flyttes til det felt, som fingeren på den første hånd peger på.

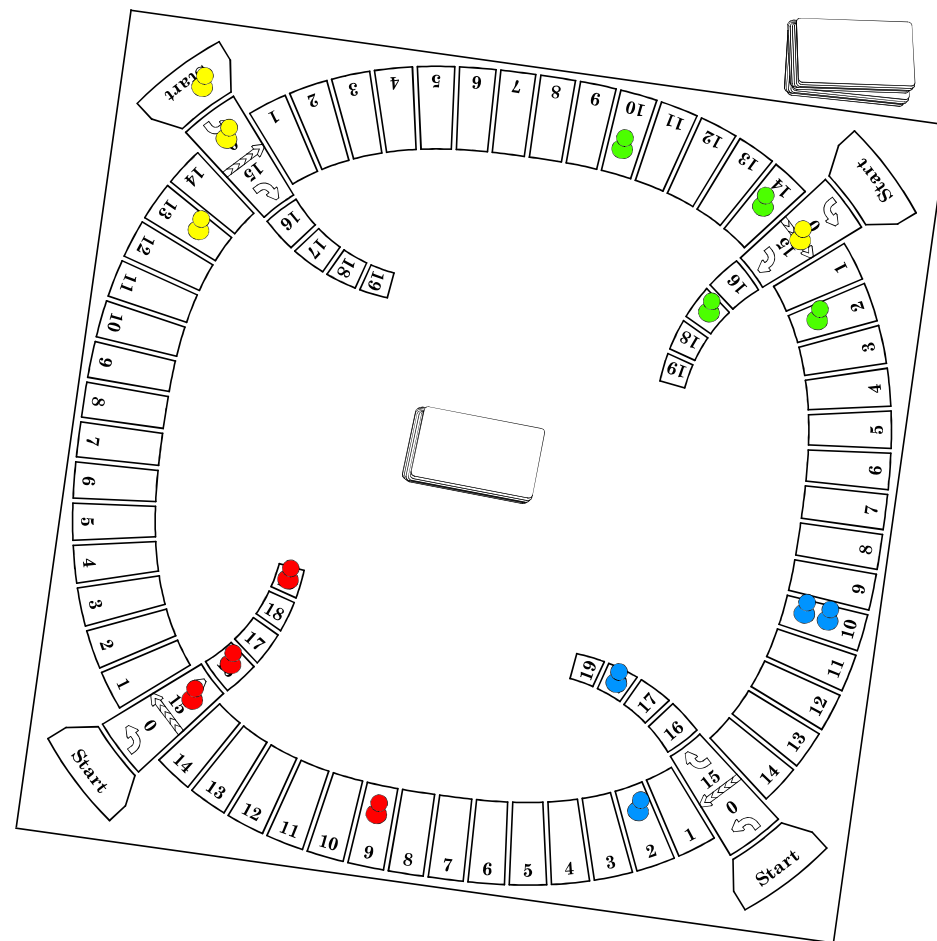
Det giver mulighed for, at de tre øvrige spillere kan følge med i processen.

En passende straf, hvis proceduren ikke overholdes er, at den formastelige spiller kun får tildelt tre kort, når der gives kort næste gang!

Må de heldigste være de dygtigste;-)



Partners



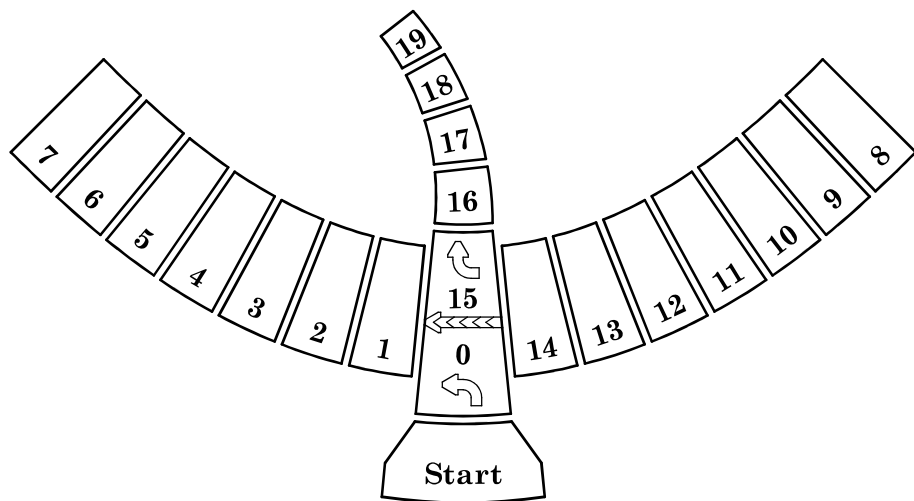
♥ Tillid ♦ Samarbejde ♣ Strategi ♠

Et strategisk og underholdende spil for to par, hvor det gælder om at blive det par, der først får alle brikker i Hus. Spillets udfald afgøres i høj grad af, hvor gode de to partners er til, at samarbejde om at få egne brikker i Hus og til, at forhindre modstanderne i at få deres brikker i Hus.

God fornøjelse

Spillepladens felter

- Feltet **Start**, hvor brikkerne står før spillet begynder og hvortil brikker slås hjem.
- Felterne 0, 1, ..., 14, 15 kaldes **Banen**.
Felterne **0** og **15** er to forskellige felter ud for en spillers eget Startfelt.
Felterne 0 og 15 er ét felt ud for de øvrige tre spilleres Startfelt og kaldes her **0/15**.
- Felterne 16, 17, 18 og 19 kaldes **Hus**.



Felternes betydning

- Start**
- Før spillet begynder, har hver spiller fire brikker placeret på Start.
 - En brik kan flyttes ud fra Start til 0, når spilleren lægger et Start-Kort.
- 0**
- En brik på 0 flyttes videre på Banen og kan ikke flyttes til 15 eller Hus.
 - En brik der flyttes forbi egen Start, mod spillerretningen, passerer 0 og ikke 15.
 - En brik på 0 er fredet.
 - En brik på 0 spærrer, så ingen andres brikker kan passere feltet 0/15.
- 15**
- En brik på 15, kan flyttes i Hus eller flyttes mod spillerretningen med et +4-Kort.
 - En brik der flyttes forbi start med spillerretningen passerer 15 og ikke 0.
 - En brik på 15 kan slås hjem af en mod- eller medspiller der lander på 0/15.
 - Der kan ikke byttes brikker til eller fra 15.
- 0/15**
- En brik på 0/15 kan slås hjem eller byttes.
 - To brikker på 0/15 er fredet, så der kan ikke rykkes ud fra Start til 0.
- Hus**
- En brik i Hus kan ikke flyttes tilbage på Banen igen.
 - Der må ikke stå to brikker på samme felt i Hus.
 - Brikker i Hus kan ikke passeres.
- Banen**
- En brik, der står alene på et felt, slås hjem, hvis en anden spillers brik lander på feltet.
 - To brikker, på samme felt, er fredet og slår en anden spillers brik hjem, hvis den lander på feltet.

Spillekortenes betydning

- 2, 3, 5, 6, 9, 10, 12 En brik skal flyttes det antal felter som kortet viser.
- 1 1/14 En brik skal flyttes ét eller 14 felter.
- 4 +4 En brik skal flyttes fire felter mod spillerretningen.
- 7 ×7 Syv må deles: En eller flere brikker skal tilsammen flyttes syv felter. Samme brik må højst flyttes én gang. Der skal flyttes præcist syv felter, også selv om det er en spillers sidste brik der flyttes.
- 8 ►/8 En brik skal flyttes fra Start til 0 eller en brik skal flyttes otte felter.
- 11 ► En brik skal flyttes fra Start til 0.
- 13 ►/13 En brik skal flyttes fra Start til 0 eller en brik skal flyttes 13 felter.
- * ↑↓ Byt Plads: To brikker på banen skal ombyttes. Det kan være egne, partnerens eller modstanderens brikker. Fredede brikker kan ikke bytte plads.

Før spillet

- Spillepladen lægges på bordet.
- De to spillere der sidder diagonalt over for hinanden, er nu "partners". Det vil sige, at grøn og rød danner par, gul og blå danner par.
- Hver spiller får fire brikker i spillerens farve, som placeres på spillerens eget Start.
- Den spiller der sidst har været i køkkenet, er første kortgiver.

Spillets gang

- Kortgiveren blander kortene og giver hver spiller fire kort.
- Hver spiller tager sine fire kort på hånden, så kun spilleren selv kan se kortenes værdi.
- Hver spiller skal nu bytte ét kort med partneren, modspillerne må ikke se hvilket. Kortet må ikke tages op på hånden, før spilleren selv har lagt et byttekort.
- Der spilles med urets retning.
- Spilleren til venstre for kortgiveren starter spillet, ved at lægge et kort midt på spillepladen og derefter foretage det træk som kortet viser.
- Kan der ikke foretages et træk, skal alle spillerens kort lægges i bunken midt på spillepladen. Spilleren sidder så over til der igen er givet kort.
- Kan der foretages et træk, skal der foretages et træk, også selv om det er ufordelagtigt.
- Kortet skal lægges før brikken flyttes. Flyttes en brik før kortet er lagt, skal kortet benyttes, men spilleren får kun tildelt tre kort, når der gives kort næste gang!
- Når alle fire spillere har spillet alle fire kort, deler kortgiveren fire nye kort til hver spiller og spillet fortsætter. Stakken med kort må ikke blandes.
- Når kortgiveren, efter tre spillerunder, har otte kort tilbage i stakken med u-spillede kort, lægges disse i bunken med spillede kort. Næste spiller er nu kortgiver og blander alle kortene før de gives.
- Når en spiller har fået egne brikker i hus, spillers der videre med at få partnerens brikker i hus. Et "7 må deles" kort kan da deles mellem egne og medspillerens brikker.
- To partnere må ikke snakke sammen om det igangværende spil. Straffen for at snakke om spillet er, at den modstander der sidder til venstre for spilleren der snakkede, må flytte en af modstandernes brikker fra banen tilbage til Start.