



Forord

Velkommen til DM i Partners!

Partners er et spil med mange klare regler og en masse uskrevne regler, som varierer alt efter, hvem man spiller sammen med.

Ideen med spillet har altid været, at mange af reglerne kan være op til deltagernes egen fortolkning, så de selv kan tilpasse spillet efter egne behov. Ved DM i Partners er vi dog nødt til at ensrette disse regler, så alle ved, hvad der gælder. Derfor denne DM-guide, der giver alle jer deltagere flere indgangsvinkler til de samme svar.

Det vil være en stor fordel, hvis du og din partner på forhånd har sat jer ind i de efterfølgende sider, hvor vi gennemgår og giver eksempler på spillereglerne og de mest oplagte og kendte diskussionspunkter. Der er dog dommere ved alle turneringer, der kan hjælpe med at afklare spørgsmål til reglerne. Dommeren har dog altid ret, så det kan ikke nytte noget at diskutere videre bagefter...

Til sæsonen 2023 har vi valgt at indføre en ny vigtig turnerings-regel. Hvis man skal flytte en brik i slutfeltet, så SKAL brikken nu enten låses fast eller flyttes så mange træk, at den ender på en af spillepladens nummererede felter. Denne regel har vi indført med henblik på at sikre en god oplevelse for alle deltagere og undgå stillestående "fedtspil".

Fair play er nemlig altid en vigtig ting, når man spiller Partners!

Vi ses i DM-turneringen.

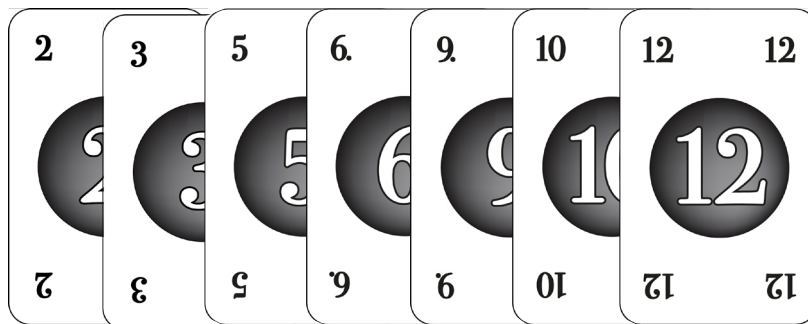
*Team Partners fra
Game InVentorS*



Kortene og spillepladen

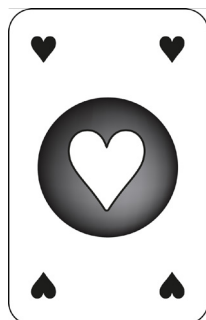
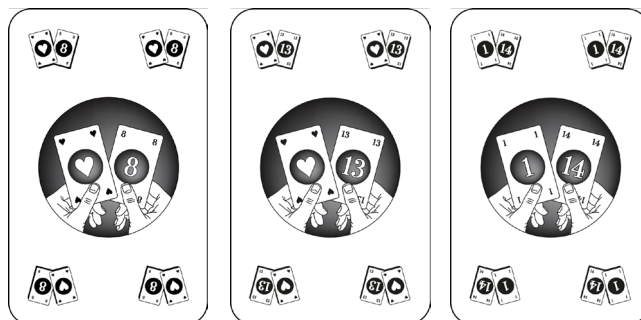
De gængse nummerede kort

Med disse kort kan man flytte EN brik, det antal felter, som kortet viser.



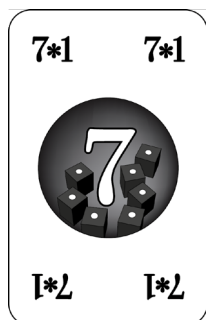
Kort med to funktioner

Spiller man et af disse kort kan man selv vælge, om man vil bruge den ene eller den anden af kortets to mulige funktioner.



Hjerterkortet

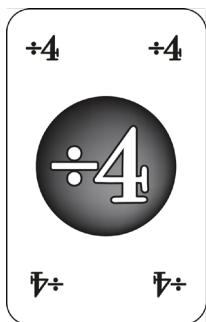
Dette kort kan KUN bruges til at flytte en brik fra startcirklen ud på startfeltet. Kortet rummer ikke andre muligheder.



7'eren

Dette kort kan bruges til at flytte en eller flere brikker. De 7 træk kan fordeles mellem alle de brikker, man har i spil, men man SKAL dog kunne flytte alle 7 træk. Man flytter brikkerne efter hinanden og man kan kun flytte hver brik EN gang.

Kan man bringe sin sidste brik ind i den yderste målcirkel og dermed få alle sine egne brikker låst fast ved kun at bruge nogle af de 7 træk, så må man det, HVIS man kan bruge de overskydende træk på en eller flere af sin partners brikker.

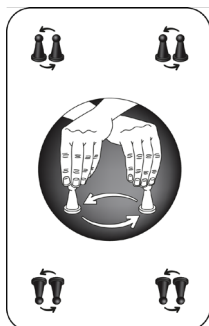


-4 kortet

Dette kort betyder, at man skal rykke en brik fire felter baglæns (mod uret).

Kortet kan IKKE anvendes på brikker, der befinder sig i en af de fire målcirkler.

Tip: Kortet kan med fordel bruges, hvis man har en af sine brikker stående i sit startfelt eller i felterne 1, 2, 3 og 4 umiddelbart efter sit startfelt, da man på den måde kan bringe sig meget tæt på målcirklerne UDEN at skulle bringe brikken hele spillepladen rundt.



Byttekortet

Dette kort kan bruges til at flytte to vilkårlige brikker på spillepladen - både dine egne, din partners og dine modstanderes.

Kortet kan bruges selv om man ikke selv har brikker i spil.

Kortet kan IKKE anvendes til at bytte brikker, der er fredede, altså brikker, der opholder sig i en målcirkel i slutfeltet eller brikker, der opholder sig på et felt sammen med en eller flere brikker i samme farve.

Kortet kan heller ikke anvendes til at bytte brikker, der opholder sig i deres startfelt eller i startcirklen.

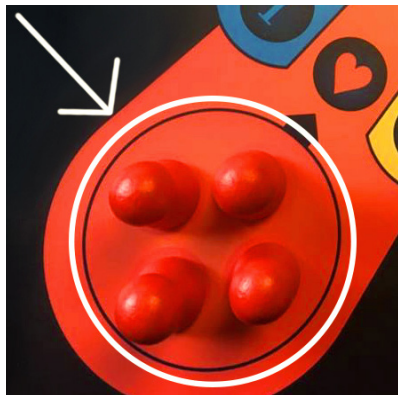
Hvad hvis man slet ikke kan spille et brugbart kort?

Hvis man slet ikke kan bruge nogle af sine kort på hånden og derfor ikke kan foretage sig et træk - eksempelvis fordi alle ens brikker står i startcirklen og man IKKE har et kort med en hjerter på hånden - så må man smide ALLE sine kort uden at foretage et træk.

Herefter går turen videre i urets retning og man træder først ind i spillet igen, når der er uddelt nye kort.

1. Startcirklen

I startcirklen er brikkerne som sådan ikke en del af spillet. En brik bringes først i spil, når der spilles enten et hjerterkort eller et kort med to funktioner med en hjerter på. Sker dette, flyttes brikken fra startcirklen og ud i startfeltet. Ingen andre træk er en mulighed.



2. Startfeltet

Startfeltet tæller ALDRIG med som et felt, når man flytter sine brikker på spillepladen.

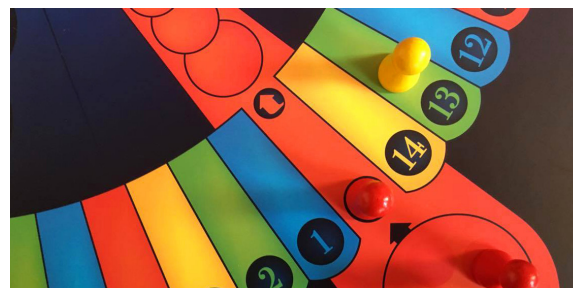
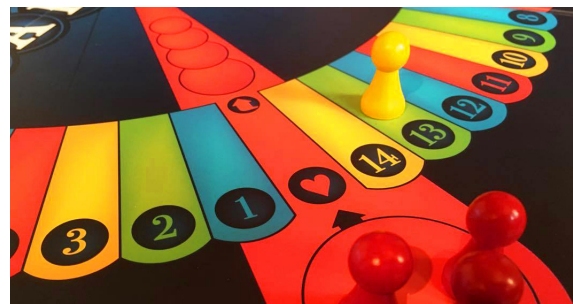
I eksemplet øverst til højre flytter den gule brik sig altså først til felt 14 og herefter videre til felt 1.

Startfeltet tæller heller ikke med, hvis man har bragt sin brik rundt om pladen og skal rykke ind i sit slutfelt.

Står ens brik i sit startfelt, så spærrer den vejen for alle andres brikker, så de ikke kan passere feltet og fortsætte deres fremmarch på spillepladen.

I eksemplet nederst til højre spærrer rød brik for gul, som kun har et enkelt felt at rykke frem på (felt 14).

Man kan godt have flere brikker stående i sit startfelt.



Brikker i startfeltet blokerer vejen i begge retninger - altså både i og imod urets retning.

I eksemplet til venstre kan rød på felt 3 godt spille et -4 kort og gå fire felter bagud til felt 13. Det kan rød, fordi røds egen brik i startfeltet KUN spærrer for de øvrige spilleres brikker og IKKE rød selv. Blå på felt 2 kan IKKE spille et -4 kort og gå fire felter bagud, da rød står i startfeltet og spærrer.



3. Nummererede felter på spillepladen

Der er 4 x 14 felter med numre på spillepladen og fra disse flyttes brikkerne i urets retning, når der spilles et almindeligt nummerkort.

Til venstre har grøn spillet en 3'er og kan derfor flytte sin brik fra felt 9 til felt 12.



4. De 4 målcirkler i slutfeltet

Målcirklerne (se foto) ses i spillets slutfelt og brikkerne låses fast inde fra spillepladens midte og udad. Dvs. at den første brik er i mål og låst fast, når den står på den inderste målcirkel (se eksempel ovenfor). Den anden brik er i mål og låst fast, når den står på den næstinderste målcirkel (nummer 2) osv.

Når en brik er låst fast kan den ikke flyttes igen.

I de fire målcirkler kan man IKKE springe over sine brikker. Man skal derfor spille et kort med en værdi, der betyder at man kan rykke sin brik på plads i en målcirkel, hvor den bliver låst.

Kan man ikke få sin brik låst fast, fordi antallet

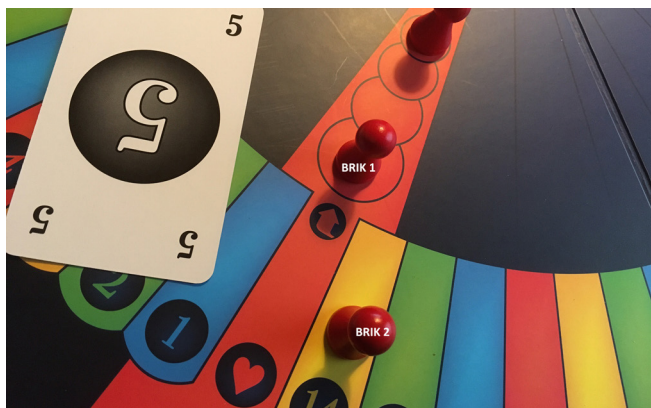
af træk på kortet ikke passer, så SKAL man flytte sin brik det resterende antal felter fra kortet baglæns imod spilleretningen.

Bemærk: Hvis man flytter en brik, der står inde slutfeltet, SKAL brikken enten kunne låses fast eller også SKAL den kunne gå hele vejen ud af slutfeltet og ud på de nummererede felter!

(Se eksempel 1 og 2 på næste side)

En brik, der befinder sig på en af de fire målcirkler er fredet og ens modstandere kan derfor ALDRIG flytte den. Det kan man heller ikke selv, hvis brikken er låst fast!

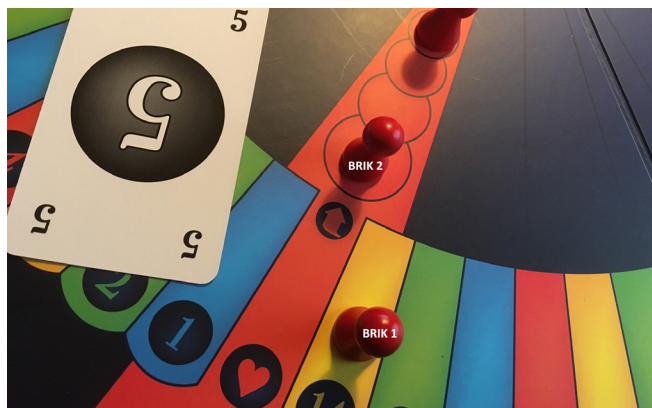
(Se eksempel 4 på næste side).



Eksempel 1:

Rød har spillet en 5'er og vil gerne flytte sin brik 1, da brik 2 ikke kan flyttes.

Brik 1 kan dog ikke lande på sin målcirkel (den næsttinderste) og blive låst fast, da dette ville kræve en 2'er. Brik 1 må derfor flyttes to træk fremad og derefter tre træk baglæns, så den ender på det gule felt sammen med brik 2.



Eksempel 3:

Rød har spillet en 5'er og vil gerne flytte sin brik 1 på det gule felt ind i slutfeltet med målcirkler.

Rød kan dog ikke flytte brik 1, da brik 2 spærrer og der ikke er en fri målcirkel "at vende på". Derfor må rød i stedet flytte brik 2, der først rykker to felter frem og derefter tre felter bagud, så den ender på samme felt som brik 1.



Eksempel 2:

Rød har spillet en 3'er og vil flytte Brik 2. Det kan dog ikke lade sig gøre, da Brik 1 står i slutfeltet og spærrer og Brik 2 ikke har en målcirkel "at vende på". Rød kan derfor kun flytte Brik 1, der er tvunget til at gå et felt frem og to felter bagud (til felt 14).



Eksempel 4:

En brik, der befinder sig på en af de fire målcirkler er ALTID fredet og ens modstandere kan derfor ALDRIG flytte den. (Det kan man i øvrigt heller ikke selv, hvis brikken er låst fast, hvilket dog ikke er tilfældet i denne situation.)

Flere eksempler på spil i og ved slutfeltet

Rød har kun en 5'er på hånden at spille (se nedenstående foto). Hvad må rød?

Spørgsmål: Må brikken på felt 13 flyttes?

Svar: Rød kan IKKE bruge brikken på felt 13, da den ikke kan springe over brikken i målcirkel 4 og heller ikke kan rykke frem og derefter tilbage, da der ikke er en fri målcirkel, til "at vende på".

Spørgsmål: Må rød flytte brikken på målcirkel 4 to træk frem til målcirkel 2 og låse den uden at bruge de sidste tre træk eller skal brikken rykkes de sidste tre træk bagud, så den ender på felt 14?

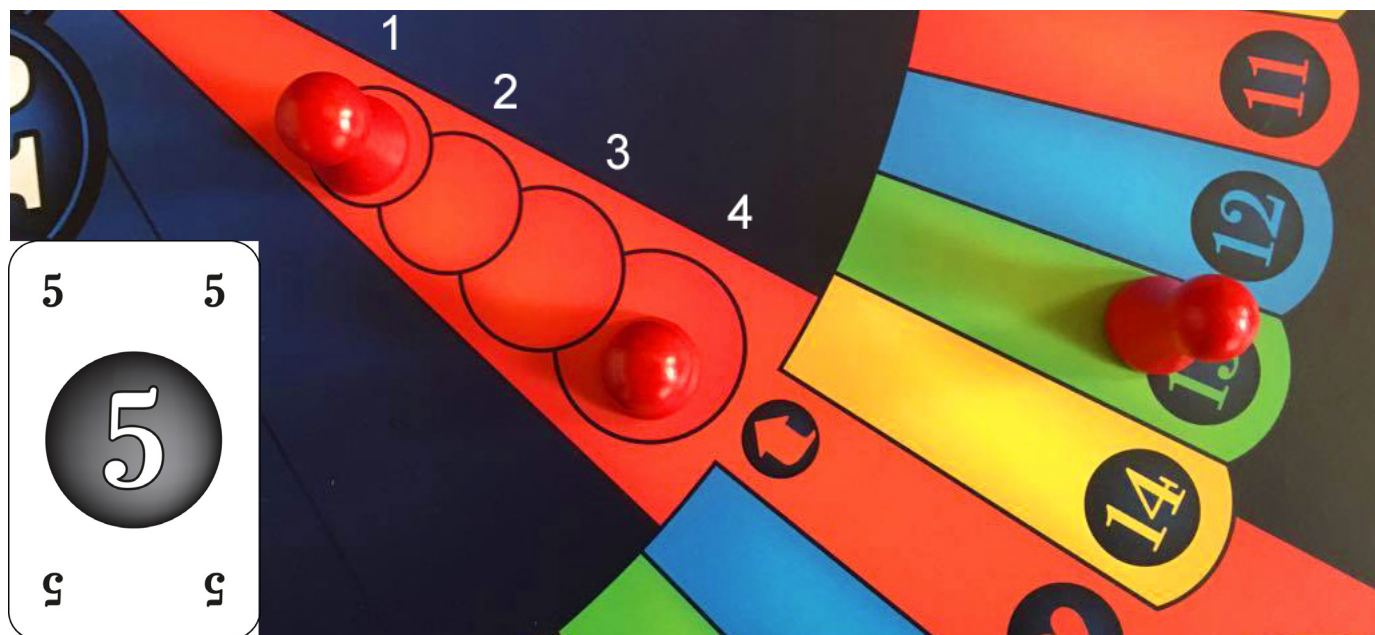
Svar: Rød kan kun rykke sin brik til målcirkel 2 og låse den, hvis kortet tillader at rykke to felter. I dette tilfælde skal brikken flyttes 5 træk (to frem og tre bagud), så den ender på felt 14.

Spørgsmål: Kan den røde brik på målcirkel 1 på nogen måde komme i spil?

Svar: Brikken på målcirkel 1 er allerede låst fast og den kan derfor IKKE bringes i spil igen.

Spørgsmål: Hvis rød i stedet havde haft en 3'er, ville rød så kunne flytte brikken på målcirkel 4?

Svar: Nej, hvis en brik i en målcirkel skal flyttes, så skal den enten kunne låses fast eller kunne komme ud af slutfeltet og ud på de nummerede felter på spillepladen. Ingen af delene kan lade sig gøre ved brug af en 3'er i dette tilfælde og derfor kan brikken slet ikke flyttes.



Specialkort i slutfeltet?

Spørgsmål: Rød vil gerne spille et -4 kort eller bruge et byttekort på en eller flere af brikkerne i sit slutfelt. Kan det lade sig gøre?

Svar: Det kan IKKE lade sig gøre at bruge nogle af delene! Ingen af kortene må nemlig anvendes på brikker, der befinder sig på en af de fire målcirkler i slutfeltet.

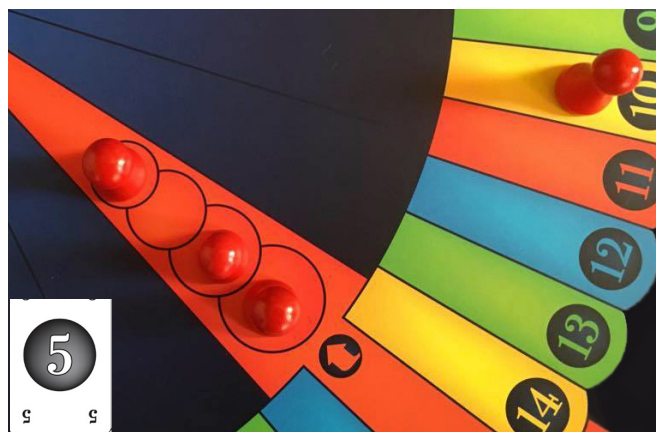


Spærring i slutfeltet?

Rød har kun en 5'er på hånden.

Spørgsmål: Kan rød flytte brikken på felt 10?

Svar: Rød kan IKKE flytte brikken på felt 10, da brikken i den yderste målcirkel spærrer vejen. Rød kan KUN flytte brikken på den næstyderste målcirkel fem træk. Brikken ender derefter på den næstinderste målcirkel og bliver låst fast.



7'eren i slutfeltet

Rød spiller en 7'er.

Spørgsmål: Kan rød få alle sine brikker i hus ved først at flytte brikken på målcirkel 3 frem og tilbage, så den ender på målcirkel 2 (fem træk) og derefter flytte brikken ved målcirkel 4 frem til målcirkel 3 (1 træk) samt flytte brikken på felt 14 til målcirkel 4 (1 træk).

Svar: Det kan rød godt. En 7'er kan fordeles over alle de brikker, som rød har i spil og der flyttes ingen brikker i slutfeltet, som ikke også bliver låst fast i samme træk.

Spærring med flere brikker?

Spørgsmål: Rød vil gerne bruge et -4 kort på brikken i sit startfelt. Kan dette lade sig gøre eller spærrer guls brikker i felt 14?

Svar: Kortet kan godt spilles. Selv om gul har fire brikker på felt 14, så spærrer disse brikker ikke for rød, der derfor kan rykke bagud til felt 11.

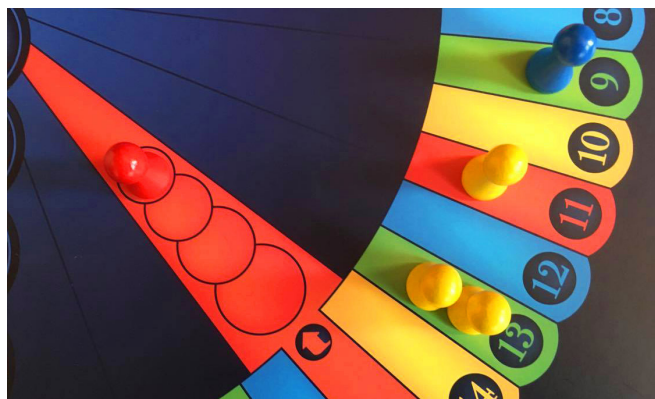
Kommer der derimod en brik fra den anden side, vil den blive slået hjem, hvis den lander på felt 14, da gul har mere end en brik i feltet.



Spærring med to brikker?

Spørgsmål: Gul har to brikker placeret på felt 13. Spærrer disse brikker for blås brik på felt 9 og guls egen brik på felt 11?

Svar: Nej, gul kan sagtens passere. Flere brikker på samme felt spærrer ikke for nogen. Derfor kan blå også gå forbi, men lander blå på felt 13, så bliver brikken slået hjem til startcirklen, da gul har mere end en brik stående i feltet.



Kan brikkerne byttes?

Spørgsmål: Blå har kun et byttekort tilbage. Kan blå bytte sin brik på felt 9 med en af brikkerne på felt 13.

Svar: Nej, man kan aldrig bytte en brik i et felt, hvor der står flere brikker i samme farve. Desuden må der ikke stå to brikker i hver sin farve på samme felt. Blå på felt 9 kan uden problemer bytte plads med den gule brik på felt 11. Den røde brik kan aldrig røres, da den er både låst og fredet.



Må man bytte eller hvad?

Rød har kun et byttekort på hånden. Hvad må rød?

Spørgsmål: Kan rød bytte brikken i den inderste målcirkel med en anden af sine brikker?

Svar: Nej, rød kan IKKE bytte brikken i den inderste målcirkel, da denne er låst fast og fredet.

Spørgsmål: Kan rød bytte brikken på startfeltet med brikken i startcirklen?

Svar: Rød kan IKKE bytte brikken i startfeltet med brikken i startcirklen, da brikken på startfeltet er fredet og den anden brik slet ikke er i spil. Kortet kan altså ikke spilles medmindre rød kan bytte andre brikker, end de viste!

Ofte stillede spørgsmål

EN HURTIG GUIDE, HVIS DU ER TVIVL

Spørgsmål: Tæller startfelterne med, når man tæller de felter, man må flytte sin brik?

Svar: Nej, aldrig! Startfeltet bruges kun af de brikker, der rykkes fra startcirklen og ind i spil. Det er derfor, feltet heller ikke har noget nummer.

Spørgsmål: Bliver man slået hjem, hvis man lander på et felt, hvor ens egen brik står?

Svar: Nej. Når man har to af sine egne brikker stående ved siden af hinanden, så er det modstanderne (eller ens makkers) brikker, der slås hjem, hvis de lander på feltet med dine to brikker.

Spørgsmål: Spærrer man for andre, hvis man har to af sine egne brikker stående i samme felt?

Svar: Nej! Kun hvis de står i ens eget startfelt. (der er EN brik også nok til at spærre for andre)

Spørgsmål: Rykker man baglæns mod uret med sin egen brik, hvis man på vej rundt om pladen møder en modstanders brik, der spærrer i et startfelt og man ikke kan rykke forbi?

Svar: Nej, det gør man ikke. Man skal enten kunne blive på den rigtige side af "afspærringen" eller flytte en anden af sine brikker. Har man ingen kort på hånden, der kan bruges, må man smide dem alle og vente med at spille med til der er delt kort ud igen.

Spørgsmål: Kan man hoppe over sine egne brikker inde i målcirklerne?

Svar: Nej, det kan man ikke. Når man møder en af sine egne brikker i en målcirkel, så skal man flytte de resterende træk fra kortet mod spilretningen, såfremt der er en ledig målcirkel foran "at vende på". Flytter man brikken fra slutfeltet, skal den dog enten kunne låses fast eller ende udenfor slutfeltet på en af de nummererede felter på spillepladen.

Spørgsmål: Kan man bruge et byttekort til at bytte en brik i en målcirkel med en anden brik?

Svar: Nej, aldrig. Heller ikke selv om brikken ikke er låst fast. En brik i en målcirkel er fredet og kan ikke byttes med en anden.

Spørgsmål: Kan man egentlig bruge et byttekort, selv om man ikke har en eneste brik i spil?

Svar: Ja, det kan man. Man kan jo stadig bytte både sin partners og modstandernes brikker.

FORTSAT...

Spørgsmål: Kan man bytte to af sine egne brikker med hinanden, selv om det jo reelt ikke betyder noget for placeringen af ens brikker?

Svar: Ja, det kan man godt. Så længe brikkerne er i spil og hverken er låste eller fredede (dvs. opholder sig i en af de fire målcirkler, står placeret på et felt sammen med mindst én brik mere i samme farve eller er placeret i ens startfelt.)

Spørgsmål: Hvad betyder det egentlig, at en brik er "fredet"?

Svar: At den enten står i en af de fire målcirker eller også på et felt sammen med en eller flere brikker i samme farve og at modstanderne derfor ikke kan røre dem. Selv om en brik i dit startfelt som sådan ikke er fredet, så kan modstanderne dog heller ikke røre denne.

Spørgsmål: Er en brik i ens startfelt egentlig fredet?

Svar: Nej, det er den som sådan ikke. Hverken dine modstandere eller du selv kan dog flytte en brik på startfeltet i forbindelse med brug af byttekort.

Spørgsmål: Hvor mange brikker må man fordele sine træk over, hvis man spiller en 7'er?

Svar: Så mange man vil, såfremt de er i spil og ikke låst fast. (Der SKAL dog bruges 7 træk og hver brik må kun flyttes én gang)

Spørgsmål: Kan man spille et -4 kort og flytte en brik i en af sine målcirkler baglæns mod spille-retningen?

Svar: Nej, det er ikke tilladt at bruge et -4 kort på en brik i en af de fire målcirkler.

Spørgsmål: Hvis man spiller en 7'er og har to brikker i spil, må man så godt flytte den første brik, derefter den anden og slutteligt den første igen?

Svar: Nej, kortet må ikke deles, så man flytter den samme brik mere end én gang.

Spørgsmål: Må man slå sig selv hjem med vilje, hvis der er andre muligheder?

Svar: Ja, det må man da helt selv om.

FORTSAT...

Spørgsmål: Hvis man kun mangler at få en enkelt af sine egne brikker låst fast i den sidste målcirkel, kan man så spille en 7'er, selv om man ikke bruger alle trækkene?

Svar: Ja, det kan man godt, men KUN hvis man kan bruge resten af trækkene ved at flytte en eller flere af sin partners brikker.

Spørgsmål: Hvad betyder det egentlig, når man siger, at ens brik er låst fast i en målcirkel?

Svar: Ens brikker låses fast i målcirklerne fra spillepladens midte og udad. Når den første brik placeres i den inderste målcirkel, så låses den fast. Når næste brik placeres i næstinderste målcirkel låses den også fast og så fremdeles. Når en brik er låst fast bliver den inaktiv og kan IKKE flyttes igen i resten af spillet.

Spørgsmål: Hvad sker der egentlig, hvis man ikke kan bruge nogle af sine kort på hånden og derfor ikke kan foretage sig et træk?

Svar: Sker dette, så må man smide alle sine kort på hånden uden at foretage et træk. Man træder først ind i spillet igen, når der er uddelt nye kort. Husk dog på, at man kan bruge et byttekort uden selv at have egne brikker i spil.

Spørgsmål: Hvordan afgøres det nemmest, hvem der starter med at give kort i et spil?

Svar: Vi anbefaler, at man deler et kort ud til hver deltager og lader deltageren med det højeste kort starte som kortgiver. Byttekort og hjerter tæller 0. På kort med flere værdier, tæller kortets højeste værdi.

Spørgsmål: Når en kortgiver har givet kort 3 gange, så bliver der altid en smule kort tilbage. Hvad gør man med dem?

Svar: Ingenting. De bliver blandet sammen med alle de brugte kort af den næste kortgiver, inden der deles kort ud igen.

Vi takker alle, der har bidraget til tilblivelsen af denne 4. udgave af DM-guiden.

Copyright Game InVentorS 2023.

RETNINGSLINJERNE FOR FAIR PLAY

Spørgsmål: Hvornår regnes en brik for værende flyttet, så man ikke kan fortryde sit træk?

Svar: Når man har fjernet sin brik fra det felt, som den stod på - enten ved at løfte den eller på anden vis flytte den væk fra feltet, så er man nødt til at rykke med denne brik. Opdager man, at man slet ikke kan flytte brikken, fordi det ikke er muligt, så må man flytte en anden brik med det kort, man har spillet.

Spørgsmål: Må man gerne nævne, antyde eller signalere til sin partner, hvilket kort man gerne vil have selv/give partneren under kortbytningen?

Svar: Nej, det er ikke fair play! Man skal spille fair!

Spørgsmål: Kan man fortryde, hvis man har spillet et kort ud i ens tur?

Svar: Når man har spillet et kort ud, så fanger bordet, forstået på den måde, at man SKAL bruge dette kort, hvis det er muligt. Det er jo ens eget problem, hvis man har truffet et forkert valg, da man spillede kortet ud.

Spørgsmål: Hvad gør man, hvis man ved et uheld kommer til at spille et forkert kort og det slet ikke er muligt, at bruge dette kort?

Svar: I det tilfælde må man tage sit kort tilbage igen og spille et andet kort, hvis man har et andet kort på hånden, der kan bruges. Man SKAL altid spille et kort fra hånden, hvis man har et, der kan bruges! Har man ikke det, så må man smide ALLE sine kort.

Spørgsmål: Hvad sker der, hvis man kommer til at spille et kort ud, før det er ens egen tur?

Svar: Det er menneskeligt at fejle, men når det så bliver ens egen tur, så skal man i al fairness spille det samme kort igen, hvis det er altså muligt at bruge det..

Spørgsmål: Hvor lang tid har man til at spille et kort og foretage et træk, når det er ens tur?

Svar: Som udgangspunkt er man nødt til at spille ret hurtigt, men i visse situationer kan det naturligvis være nødvendigt, at bruge et øjeblik på at overveje et meget vigtigt træk. Vær dog rimelig!

Spørgsmål: Hvad sker der, hvis et spil tager rigtig lang tid, fordi det bliver låst eller står stille - eksempelvis pga. defensivt spil?

Svar: Et spil må vare maksimalt en time. Ellers skaber det for lang ventetid for de øvrige deltagere og risikerer, at ødelægge tidsplanen i den enkelte turnering. Derfor vil dommerne efter cirka 50 minutter gribe ind, hvis der er spil i gang, der virker låst eller på anden vis ser ud til, at ville trække ud over den tilladte times spilletid. Hvilke tiltag dommerne griber ind med, vurderes ud fra en overordnet betragtning.