

HELTE-LUDO

af Mette Finderup og Kristoffer Apollo

HelteLudo er et fantastisk spil med en masse anarkistiske brikker, der følger deres egne regler og hader brikkerne fra de andre hold så meget, at de vil gå en ekstra runde for at tvære dem ud. Nogle Ludobrikker er ret seje, og nogle er så bange, at de næsten ikke tør liste banen rundt. Men alle Ludobrikker nærer et ønske om at blive brættets allerstørste helt, og det er dig, deres leder, der skal føre dem til sejr ved hjælp af denne udvidelse af de gode gamle regler.

LIDT REGLER

Hver spiller har 4 brikker.

Du skal slå en 6'er for at få en brik ud af din hjembase. Du må slå 3 gange, hvis du ikke har nogle brikker i spil.

En 6'er giver ekstra slag.

Lander din brik på et felt, hvor der står en modstander, slår du denne tilbage til sin hjembase. Står der allerede to modstandere på et felt, bliver din brik slået hjem i stedet.

Globus er helle. Lander din brik på en globus, hvor der allerede står en modstander, bliver din brik slået hjem. Med mindre det er globussen udenfor din hjembase; da ryger modstanderen hjem i stedet.

Lander din brik på en stjerne, hopper den videre til næste stjerne. Du kan vælge at lade den blive stående på en første stjerne, hvis der står en modstander, du har lyst til at slå hjem (ellers bliver den nemlig ikke).

For at komme i mål skal din brik ramme det midterste fællesfelt rent; med andre ord løbe frem og tilbage til den rammer præcist. Lander den på stjernen udenfor målet, hopper den direkte i mål.

Spillet stopper når der er en spiller tilbage.

ET LUDOHOLD BLIVER SKABT

Du starter dit hold med finde 4 brikker, som du skriver nummer eller navn på. Du kan også vælge at bruge din lillebrors plastichøns eller dine aflagte blyfigurer til formålet. Hovedsagen er, at både du og dine modstandere kan se forskel på brikkerne.

Før du begynder at spille, må du fordele 6 slag på HelteTabellen mellem dine brikker. Du skal fordele slagene mellem brikkerne, før du ruller terninger.

DE HELTEMODIGE BRIKKER

I Helte-Ludo scorer brikkerne heltepoint, når de udfører noget stort. Heltepointene bruger de til at udvikle helteevner. Ludobrikkerne opnår eller mister heltepoint efter følgende skala:

Slå en anden hjem: 1 point

Blive slået hjem: -1 point

Første brik i mål i spillet: 1 point

Homerun: (komme i mål uden at blive slået hjem) 2 point

Ekstra omgang på homerun: 1 point pr runde

Vinde spillet: 1 point til alle på holdet

Hvis en mur (flere brikker på et felt) slår hjem, deler de heltepointet.

HELTES SPECIELLE EVNER

Efter hvert spil tælles heltepointene sammen. For hver 2 heltepoint din ludobrik har, skal den slå en gang på heltetabellen. Hvis ludobrikken har negativ score, mister den en evne for hver 2 minuspoint (tilfældigt valgt, hvis den har flere evner). Slår du en niveaudelt evne (markeret med *) flere gange, får din brik denne evne på et højere niveau. Din brik kan højst komme op på 4. niveau i en evne. Slå om, hvis din brik allerede har niveau 4 i den evne, du slog. Slår du en evne, der ikke er niveaudelt, og som brikken har i forvejen, slår du også om. Spiller du i en turnering, beholder ludobrikkerne deres evner til evig arv og fornøjelse efter hvert spil.

DEN FANTASTISKE HELTETABEL

("t66": Første terning er "10'erne", anden terning er "1'erne")

11-16	Slå på Nørdtabellen
21-22	Regeneration*
23	Selvantændelig*
24-25	Aura
26	Heldig*
31-32	Hurtig*
33	Hjemve
34-36	Booster*
41-42	Dræber*
43-45	Kampivrig*
46	Højdespringer
51-53	Sej*
54	Målsøgende
55	Atlet
56	Hypnotisør*
61-66	Slå på SUPERheltetabellen

DEN LATTERLIGE NØRDTABEL

(2 normale terninger)

2	Langsom*
3	Forbandet
4	Ingen stedsans*
5	Vatarm*
6	Racist*
7	Hævner
8	Pacifist*
9	Neurotiker
10	Uheldig*
11	Hovmodig*
12	Kryster

DEN TOTALT FANTASTISKE SUPERHELTETABEL

(2 normale terninger)

2	Usynlighed
3	Turbo*
4	Bakgear
5	Globetrotter
6	Bersærk*
7	Bredskuldret
8	Snigmorder
9	Kommandosoldat
10	Stjernehopper
11	Stifinder
12	(Vælg selv en evne)

BESKRIVELSE AF EVNERNE

(Alfabetisk rækkefølge)

ATLET

Brikken kan springe buk over andre. Hvis den lander på et felt, hvor der står en brik i forvejen (fjende som ven), kan den vælge at tage afsæt fra denne brik og flytte terningslaget én gang til. Den kan ikke springe over en modstander-brik og samtidig slå den hjem.

AURA

Brikken kan "opfinde" en globus til eget brug. I stedet for at flytte kan den bruge sin aura (og holdets tur) på at stå i sikkerhed. Den bliver stående i sikkerhed indtil holdets næste tur.

BAKGEAR

Brikken kan vælge at flytte hele terningslaget baglæns.

BERSÆRK

Brikken tramper på alle brikker, den passerer (også dens egen farve). Rul en terning pr. brik; på en 6'er bliver den slået hjem. Hvert ekstra bersærk-niveau giver +1 på terningslaget.

BOOST

For hvert boost-niveau må brikken én gang pr. spil slå en ekstra terning, når den flytter.

BREDSKULDRET:

Brikken står i vejen for andre. Man kan kun passere den via hop på stjerner, eller ved at slå en 6'er. En bredskuldret brik kan dog stadig slås hjem som normalt.

DRÆBER

For hvert dræber-niveau må brikken flytte et ekstra felt, hvis den kan slå en modstander hjem ved at gøre det.

FORBANDET

Brikken bringer ulykke over sit hold. Rul en terning før spillet starter; resultatet er det antal øjne, som holdet slår en ekstra flytte-terning på i stedet for på den normale 6'er.

GLOBETROTTER

Når brikken lander på en globus, hopper den videre til næste globus på brættet (eller i mål, hvis den lander på sidste globus før målet).

HELDIG

For hvert heldig-niveau må brikken én gang pr. spil vælge at slå et terningslag om (slaget skal bruges af den heldige brik).

HJEMVE

Brikken må vælge at flytte hele terningslaget baglæns, når den befinder sig i det farvede målområde.

HOVMODIG

Rul en terning, inden brikken går ind i målområdet; på en 5'er eller 6'er beslutter den sig for at løbe en omgang til. For hvert ekstra hovmodig-niveau stiger risikoen for spontant hovmod med 1.

HURTIG

Brikken får +1 på alle flytte-terningslag for hvert hurtig-niveau.

HYPNOTISØR

Brikken forsøger at hypnotisere alle modstandere, den passerer. Rul en terning pr. modstander; på en 6'er må den denne ikke flytte i d6 runder.

HÆVNER

Brikken hader at blive slået hjem. Hvis den befinder sig på samme fjerdedel af brættet som en brik, der tidligere i spillet har slået den hjem, skal den jage denne, indtil de ikke længere er på samme del af brættet, eller den overhaler modstanderen. Den tager med andre ord alle holdets ture for at mætte sin hævnthørst.

HØJDESPRINGER

Når brikken hopper på stjerner, hopper den så højt, at den først lander en tur senere end normalt. Indtil da hænger den i luftrummet og er reelt udenfor spillet. Lander den på en modstander, bliver denne slået hjem.

INGEN STEDSANS

Slå en terning hver gang brikken skal flytte; på en 6'er flytter den baglæns i stedet. For hvert ekstra ingen-stedsans-niveau stiger chancen for at brikken er desorienteret med 1.

KAMPIVRIG

For hvert kampivrig-niveau får brikken +1 på terningslag for at komme ud af sin hjembase.

KOMMANDOSOLDAT

Brikken kan gå ind og hæрге i modstanderens målområde (den skal stadig i mål i sit eget område). Brikken kan også slå modstandere hjem, selvom de står på globussen udenfor deres base.

KRYSTER

Brikken er en bangebuks. Hvis den står på en globus, skal den slå en 6'er for at turde gå videre.

LANGSOM

For hvert langsom-niveau får brikken -1 på alle flytte-terningslag. Den kan dog aldrig komme til at gå baglæns af at være langsom.

MÅLSØGENDE

I stedet for at flytte normalt kan brikken vælge at bruge sin tur på at teleportere bagud og stille sig lige bagved en modstander.

NEUROTIKER

Brikken vil ikke være alene. Den må ikke være den sidste, der flytter ud fra hjembasen. Hvis den senere bliver slået hjem og er alene i hjembasen, skal den flytte ud så hurtigt som muligt.

PACIFIST

Brikken bryder sig ikke om at slå på andre. Rul en terning, hvis den har chance for at slå en modstander hjem; på en 5'er eller 6'er nægter den og bliver stående. For hvert ekstra pacifist-niveau stiger chancen for at den nægter med 1.

RACIST

Rul tilfældigt før kampen for at se, hvilken modstanderhold brikken hader. Hvis den senere i spillet befinder sig på samme fjerdedel af brættet som en brik, der hader, skal den jage denne indtil de ikke længere er på samme del af brættet, eller den overhaler modstanderen. Den tager med andre ord alle holdets ture for at mætte sit fremmedhad.

REGENERATION

Første gang brikken bliver slået hjem, ryger den ikke hjem, men kommer tilbage til samme sted efter at have stået over en tur. For hvert ekstra regeneration-niveau kan den gøre det en ekstra gang. Modstanderen, der slår den hjem, får ingen point, når brikken regenererer.

SEJ

Brikken er svær at slå hjem. Rul en terning, når den bliver overfaldet af en modstander. På en 6'er ryger modstanderen hjem i stedet for. For hvert ekstra niveau stiger chancen for at brikken er sej med 1.

SELVANTÆNDelig

Brikken kan bruge en tur på at eksplodere. Både den selv og alle andre brikker inden for 3 felter bliver slået hjem. Uddel heltepoint efter de normale regler. For hvert selvantændelig-niveau kan den eksplodere en ekstra gang pr. spil.

SNIGMORDER

Brikken kan slå modstandere hjem, selvom de står på globusser.

STIFINDER

Brikken må modificere alle flytteterningslag med 1.

STJERNEHOPPER

Når brikken lander på en stjerne, hopper den 2 stjerner frem. Den hopper i mål, hvis målet er inden for rækkevidde.

TURBO

Brikken slår igen på både 5'ere og 6'ere. For hvert ekstra turbo-niveau stiger chancen for at slå igen med 1. Det ekstra terningslag skal naturligvis bruges af brikken selv.

UHELDIG

For hvert uheldig-niveau må hver modstander én gang pr. spil forlange at brikken slår et terningslag om.

USYNLIGHED

Brikken kan vælge at blive usynlig i stedet for at bruge terningslaget til at flytte. Når den er usynlig, kan den ikke slås hjem. Usynligheden varer indtil den vælger at flytte igen. Hvis en anden brik lander på dens felt, sker der intet.

VATARM

Brikken er svagelig. Rul en terning, når den forsøger at slå en modstander hjem. På en 6'er ryger den selv hjem i stedet. For hvert ekstra vatarm-niveau bliver brikken 1 dårligere til at angribe.

MODSTRIDENDE EVNER

Det er muligt at komme i en situation, hvor flere brikker har evner, der tvinger dem til at flytte - hvis en brik for eksempel er Hævner og en anden er Racist. Hvis det sker, vælger holdets ejer, hvilken brik han vil flytte.