

Ludo - et spil for

48

Light

Skrevet af
Mette Finderup og
Kristoffer Apollo

Illustreret af Jan Kjær

Mette Finderup og
Kristoffer Apollo er
medlemmer af Fønix
Århusredaktion.
De har også været
Formænd for Fasta i
Århus og har begge
arrangeret Fastaval.



LUDO ER EN KLASSIKER i spillenes verden.

Et spil, som selv din oldemor elskede, dengang hun stod i lære. I dag bliver det desværre både overset og hånet. Spørger man diskret sine venner, om de vil spille et slag Ludo, tvinger de én til at æde brikkerne...

Gør du også det? Jamen, så har du misforstået det hele! Ludo 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.

HELTE-LUDO ER LAVET TIL FØLGENDE AFART AF STANDARD-LUDOREGLERNE:

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 nogen 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 den første stjerne, hvis der står en modstander, du har lyst til at slå hjem.

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.

ET LUDOHOLD BLIVER FØDT

Du starter dit hold med at 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 evnerne.

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 højest 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

rigtige helte



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 Superhelletabel

(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

FORKLARING AF EVNERNE

Atlet: Brikken kan springe buk over andre. Hvis den lander på et felt, hvor der står en brik i forvejen, 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 denne 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 denne ikke flytte i 1d6 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 hævntrøst.

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

Begrebet "Ludo" opstod sandsynligvis i det sydlige Europa i det 13. århundrede, hvor det blev udviklet som en parallel til riderturneringerne i de germanske og angelsaksiske lande. Ordet "Ludo" er efter al sandsynlighed en sammentrækning af det latinske "*ludens dominus*"; magtens leg. I 1675 blev "Live Ludo" forbudt i Spanien på grund af de mange dødsfald og lemlæstelser i arenaen. I dag overlever denne specielle duel-form kun som familie-spil.

(uddrag af "Alverdens lege", Gyldenborgs Forlag, 1982)



Hipiebrik



Globetrotterbrik



Soldaterbrik

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 modstandernes målområder (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, hvilket modstanderhold brikken hader. Hvis den senere i spillet befinder sig på samme fjerdedel af brættet som en brik, den 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 én 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 én gang pr. spil.

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

Stifinder: Brikken må modificere alle flytte-terningslag med 1.

Stjernehopper: Når brikken lander på en stjerne, hopper den 2 stjerner frem. Den hopper i mål, hvis målet er indenfor 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.

Helte-Ludo er tilegnet Morten Vadgaard



Supermanbrik

