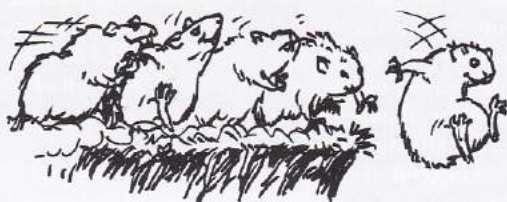


LEMMING SAMLINGEN



ET TOTALT TÅBELIGT TERNINGESPIL OM SMÅ, KORTHALEDE
GNAVERES HÅRDE, MEN SPENDENDE HVERDAG...

Light



- Originalt Koncept
- Basis Lemming
- Peter Dyring-Olsen

- Expert Lemming
- Merlin P. Mann

- Illustrations Lemming
- Palle Schmidt

DELTAGERE

1-25 (26 bliver lidt for rodet)

ANBEFALET IQ

Under 85

ADVARSEL

Bør ikke spilles i spirituspåvirket tilstand. Hjernen kan tage permanent skade.

LEMMINGER er små, meget korthaalede gnaver med seriøse selvmords-tendenser. Fra tid til anden - de såkaldte lemminge-år - samler de sig i store flokke og begiver sig ud i vanvittige massevandring, der altid fører dem til høje klipper, som de uden tøven kaster sig ud fra. Dette tåbelige dyr er hovedpersonen i **LEMMING - Samlingen!**

SPILLETS BAGGRUND

Hver spiller kontrollerer en flok lemminger, der skal forsøge at overleve og formere sig i en barsk, dødbringende verden - i skarp konkurrence med andre flokke, der alle stræber efter verdensudbredelse. Kun een flok kan blive bestandens retmæssige grundlag. Bliver det din..?



LEMMING BASIS REGLER

[Sværhedsgrad: Ubegavet Chimpanse]

HVORDAN STARTER MAN

Sæt dig ned med et meget stort antal 6-side terninger. Tag ca. halvdelen til side - dette er din Flok, som du kan navngive efter behag. Resten af terningerne er Arvemassen, som man skal forsøge at få andel i. Hvis I er flere spillere, skal alle have det samme antal til at starte med.

HVORDAN SPILLER MAN

Lemming kører i sæsoner. Hver sæson gennemgår spillerne samtidigt følgende procedure:

- Kast alle dine lemminger (altså terninger...).
- Se hvad du har slået - og saml 1'ere for sig og 6'ere for sig. Se bort fra andre udfald (se dog **LEDER-LEMMINGER**). Effekterne er:
1'ere: DYB SORG! Disse stakkels lemminger er bukket under for det hårde liv og er søgt til de hinsides græsgange. Vip disse terninger ud over kanten af bordet - de er ikke længere i spil.
6'ere: TOTAL JUBEL! Disse lemminger har med held kastet sig ud i kåd elskovsleg og nedkommer hver med ét nyt, pelset medlem til stammen. For hver 6'er må du tage en terning fra Arvemassen over til din Flok.
- Spilleren med færrest lemminger (træk lod, hvis der er flere) kaster to terninger. Hvis udfaldet er to ens, ligger sæsonen i et... Lemminge-år! AAAARG!

En lemming i flokken har fået storhedsvanvid, og begynder at vandre mod "Det Fantastiske Lemming-Land". Alle spillere kaster deres terninger (altså lemminger) og alle, der ikke falder ud som 5'ere eller 6'ere går hjernedødt med i massevandringen. De vipkes ud over bordkanten og er ikke længere med i spillet.

NB! To lemminge-år kan ikke ligge lige efter hinanden. Har det været lemminge-år den ene sæson, skal man derfor ikke slå for det sæsonen efter.

- Begynd en ny sæson fra pkt. 1.



LEDER LEMMINGER

Hver flok har en leder, der er specielt sej. Vælg en terning du kan genkende til at bære dette hverv. Lederen har visse evner, så når du slår sæsonens terninger, har følgende slag også effekt:

- **2'ere:** Ved hjælp af sin overtalende personlighed lokker lederen en lemming fra naboflokken (den til venstre for dig - spiller du alene, tager du een fra Arvemassen) over til din flok.
- **5'ere:** Lederens charme og sædskvalitet er høj i år, og således har han befrugtet TO af sine mange elskerinder. Læg derfor to terninger fra Arvemassen til din flok.
- **3'ere og 4'ere:** Ingen effekt.

Hvis lederen dør, kan du udpege en ny leder fra næste sæson.

HVORDAN VINDER MAN

Spiller man Lemming med sig selv, gælder det ganske simpelt om at undgå at blive udsløjet og tilegne sig hele Arvemassen. Spiller man flere personer er der flere muligheder:

- Man aftaler at gennemspille et bestemt antal Lemminge-år, og den største flok vinder.



- Man spiller til kun een flok er tilbage - nemlig vinderen (sørg for at have god tid...)
- Man spiller til hele Arvemassen er opbrugt, og den største flok vinder.

I tilfælde af uafgjort spilles ekstra omgange, indtil der findes en vinder - **There Can Be Only One... Lemming!**

LEMMING EXPERT REGLER

[Sværhedsgrad: Begavet Chimpanse]

HVORDAN SPILLER MAN EXPERT LEMMING

Når du er blevet fortrolig med reglerne til Lemming, kan du gøre spillet endnu mere

udfordrende med Expert Lemming. Selve spillet fungerer på samme måde, men du kan tilføje een eller flere af de følgende ekstra-regler alt efter behag. Bemærk dog, at Expert-reglerne kun kan bruges, hvis man er flere spillere.



HELTE LEMMINGER

Under et Lemminge-år bukker flokkens svageste under, men af de, der overlever, er der altid een, der er blevet stærkere - de kaldes... Helte!

Efter hvert Lemminge-år samles hele Arvemassen derfor i en pose, hat eller anden ugenomsigtigt beholder. Hver spiller, der stadig har overlevende lemminger i sin flok, trækker een terning, som nu repræsenterer en Helt. Helten må ikke blandes med resten af flokken, og dens farve afgør hvilken slags Helt den er. Her er foreslået 4 forskellige - dem må I justere efter de terninger I spiller med (I skal helst bruge terninger i flere forskellige farver).

ARNOLD (Sort): En rigtigt kriger-helt. Når du har slået for sæsonens resultat, kan du slå for Arnold på følgende tabel:

- 1'er: AV! Arnold røg i totterne på en aggressiv grævling. Vip ham ud over bordkanten.
- 2, 3 & 4'ere: Intet specielt.
- 5 & 6'ere: GRRR! Arnold går over til en rivaliserende flok (du vælger selv) og sparker en tilfældig lemming ud over bordkanten (brug tommel- og pegefinger).

WINSTON (Blå): En politisk helt. Efter sæsonens resultat, slår du for Winston på følgende tabel:

- 1'er: SKANDALE! Winston afsløres i pinligheder og hopper selv ud over bordkanten.
- 2, 3, 4 & 5'ere: Intet specielt.
- 6'er: SUCCES! Winston går over til en rivaliserende flok (du vælger selv) og smører tykt på. Flokken kastes og alle 1'ere følger Winston tilbage til din flok.



SPECIELLE LEMMINGE ÅR

Det er ikke altid vandre-dillen, der griber disse smådyr. Nogle gange er det andre vanvittige idéer de får i hovedet. Hvis der er Lemminge-år, skal I checke resultatet:

- **To 1, 2 eller 3'ere:** Et almindeligt Lemminge-år. Se Basis-reglerne.
- **To 4'ere:** REGNDANS! En lemming har lokket flokken til regndans, hvilket resulterer i en flodbølge. Alle spillere stiller deres lemminger op i en række nøjagtigt på kanten af bordet. Spilleren til venstre placerer hovedet 25cm (hav lineal klar!) fra flokken. Han må nu, uden at bevæge hovedet, puste alt hvad han kan imod flokken, og alle, der drætter på gulvet, er døde!
- **To 5'ere:** PARTY! Lemmingerne har holdt årtiers fede fest - men alle, der ikke formerede sig, blev så fulde, at de ikke kan formere sig sæsonen efter. Næste sæson skal du stadig slå for deres resultat. Hvis de slår 1 dør de nemlig alligevel - og hvis de slår 6, har de holdt branderten ved lige og kan heller ikke lave noget sæsonen efter.
- **To 6'ere:** HØJE AMBITIONER! Alle lemmingeflokke vil bygge verdens højeste gnaver-tårn. Efter tur skal alle spillere stable deres terninger efter følgende procedure:
 - 1) Den mindste flok starter med at lægge een af sine lemminger foran sig. Det samme gør alle andre efter tur. Turen går venstre om.
 - 2) Nu kan spillerne placere yderligere en terning ovenpå den foregående, hvis de vil. Stadig efter tur og venstre om.
 - 3) Pkt. 2 fortsætter indtil enten:
 - a) En lemmingestabel vælter. Flokken er ude af konkurrencen, og alle lemminger, der ryger på gulvet er døde.
 - b) En spiller vælger at stoppe sin stabel og håbe på at alle andre braser sammen inden runden er omme.
 - 4) Hvis en hel runde køres igennem UDEN nogen lægger lemminger til deres stabel - ELLER kun een stabel er tilbage - vinder den flok, der har den højeste stabel på bordet. Vinderen må tage en lemming fra hver af de andre flokke - dog højst det antal han selv har stablet.

NB

Hvis nogen skubber til bordet, bliver de straks diskvalificeret! Runden starter forfra for de andre og synderen må bøde med at slå en terning og hente...

- 1 eller 2'er: Burgere
- 3 eller 4'er: Pizza
- 5 eller 6'er: Grillkylling

..til alle andre. Ovenstående kan ændres til henholdsvis Cola, Chips og Slik, hvis selskabet allerede har spist.

SIGMUND (Rød): En terapeutisk helt. Under et Lemminge-år skal du kaste Sigmund og så overtaler han 1-5 lemminger til at blive hjemme. På en 6'er går han selv med i Vandringen - og ud over bordkanten.

JOHN (Hvid): En seksuel helt. Efter sæsonen er kastet, slår du for John på følgende tabel:

- 1'er: SYGDOM! John har fået en dårlig. Vip ham ud over bordkanten.
- 2, 3 & 4'ere: Intet specielt.
- 5'er: SCORING! John har fået ram på tøserne i flokken. Kast din flok endnu en gang. Alle 6'ere formerer sig.

- 6'er: ORGIE! John er ikke til at styre. Han befrugter alt, hvad han kan få fat i. Både din egen flok og begge dine sidemænds skal kastes igen. Alle 6'ere formerer sig.

SEJE LEDER LEMMINGER

Ledere bliver mere og mere rutinerede. Hver gang en leder overlever en sæson skal spilleren kaste ham. Hvis resultatet er et lige tal, er han blevet sejere!

Når en leder bliver sejere, bliver hans terning større - først bliver han en otte-sidet, næste gang en 10-sidet og til sidst en 12-sidet. Det betyder at han bliver bedre til at overleve, da chancen for at slå 1 bliver mindre.

Desuden får han ekstra leder-evner - han slår stadig som almindelige ledere (se Basis-reglerne), men nogle af de høje resultater har også effekt:

- 8'ere: CHARME-TROLD! Lederen lokker en sød lemming fra op til 3 rivaliserende flokke (du vælger selv) til at komme over til sin egen flok.

- 10'ere: SEX-UHYRE!

Lederen befrugter de lemminger i sin flok, som har slået 5'ere i denne sæson.

- 12'ere: GAL PROFET! Lederen starter et Lemminge-år for en rivaliserende flok (du vælger selv hvilken). Hvis I spiller med specielle Lemminge-år, skal han slå en terning og se på følgende tabel:
1,2 eller 3'er: Almindeligt lemminge-år
4 eller 5'er: PARTY!
6'er: REGNDANS!

ET SIDSTE FIF

Til at starte med kan Lemming virke totalt kaotisk, og det går enten for hurtigt eller for langsomt. Men hemmeligheden bag spillet er at finde balancen i antallet af terninger. I skal altså selv eksperimentere jer frem til det terningeantal I synes det er sjovest at spille med.

HVAD SKAL DET ENDE MED

Vi forudser at Lemming bliver den helt nye spiller-dille. Vi ser masser af specielle Lemming-terninger, T-shirts og tøjdyr. Vil du være med på moden, så hiv alle dine gamle terninger med til din næste spilleaften eller dit næste spiltræf. Så får I helt sikkert en masse idéer til ekstra-regler, og vi vil vældigt gerne høre om dem. Send dem derfor til Fønix - gerne sammen med en beskrivelse af dine største oplevelser med...
LEMMING! Gnav en god dag...

