

Ragnarok-ludo

Ragnarok-ludo er en variant af spillet Ludo med nogle tilføjelser og ændringer til de almindelige regler. Spillet afspejler, hvad der sker i kapitel 18, *Det sidste slag*, hvor Vatte går rundt mellem de kæmpende. Det bør ikke spilles, før dette kapitel er læst.

I skal bruge:

- Almindelige Ludospil (der kan være mellem 3 og 5 deltagere pr. spil).
- En ekstra brik pr. spil.
- Stumper af garn i to forskellige farver

Overordnede regler

De almindelige Ludoregler

Når intet andet er anført, gælder de almindelige Ludoregler med følgende varianter:

- Rammer man en brik, der står på en globus, bliver man selv slået.
- Hver farve ejer dog sin hjemglobus og vil her slå andre brikker.
- Man hopper til næste stjerne, når man lander på en stjerne.
- Man skal bruge en globus eller en sekser for at komme ud fra sit hjemfelt (gælder ikke Vatte)
- Når man har slået en globus, får man et ekstra slag.
- Hvis alle ens brikker står i hjemfeltet (eller er døde), har man tre slag, indtil man får en brik ud.
- To brikker af samme farve, der står på samme felt, har *ikke* helle.

De vigtigste særrregler

- De almindelige brikker (krigsbrikker) slår ikke hinanden hjem, men ihjel (= ud af spillet).
- En af spillerne har kun én brik (Vatte), som har særlige egenskaber.
- Krigsbrikker kan i løbet af spillet blive enten til fredsbrikker eller uhyrer.
- Man kan vinde på to måder: En krigssejr eller en fredssejr.



Typen af brikken

Vatte

Vattebrikken er en ekstra brik, der hentes i et andet spil eller tages fra den sidste farve, hvis der er mindre end fem deltagere. En af spillerne har brikken som sin eneste. Vattebrikken har følgende særlige egenskaber:

- Den kan ikke slås ihjel, men kun hjem.
- Dens "hjem" er midten af spillet, hvor den også starter ved spillets begyndelse.
- Den behøver ikke at slå en globus eller sekser for at komme ud igen.
- Den kan rykke i begge retninger, altså både mod højre og venstre, samt igennem midterfeltet.
- Slår den en globus, må den rykke til en hvilken som helst globus på brættet.
- Den kan enten slå krigsbrikker hjem eller gøre dem til fredsbrikker (se under krigsbrikker).

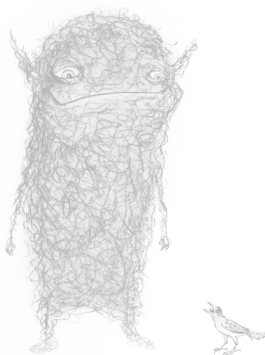
Krigsbrikken

Krigsbrikkerne opfører sig i vidt omfang som almindelige Ludobrikker. Forskellene er:

- Når de rammer en anden krigsbrik, bliver denne brik slået ihjel, dvs. helt ud af spillet.
- Når de rammer Vatte eller en fredsbrik (se nedenfor), bliver denne brik kun slået hjem.
- Hvis en krigsbrik bliver ramt af Vatte eller en fredsbrik, skal krigsbrikken ejer tage en beslutning (der kun gælder for denne ene brik). Brikken kan enten:
 - 1: Bliver slået hjem, som i almindelig Ludo.
 - 2: Bliver til en *fredsbrik* – og forbliver på brættet.
- Hvis en krigsbrik når hele vejen rundt om brættet og når midten (den behøver ikke at ramme præcist), bliver den til et *uhyre*.

Fredsbrikken

Fredsbrikker markeres med den ene farve garn (f.eks. hvid eller grå) bundet om halsen. De har næsten samme egenskaber som Vatte, men kan dog ikke rykke til en hvilken som helst globus. Hvis fredsbrikker bliver slået hjem, fungerer det som i normalt Ludo, dvs. at de skal bruge en globus eller en sekser for at komme ud.



Uhyrer

Uhyrer markeres med den anden farve garn (f.eks. rød eller sort) bundet om halsen. De er stærkere end de almindelige krigsbrikker, så hvis en almindelig krigsbrik rammer et uhyre, dør den almindelige krigsbrik. Kun et andet uhyre kan slå et uhyre ihjel. Desuden kan uhyrer gå i begge retninger og igennem midterfeltet, ligesom fredsbrikkerne. Overfor fredsbrikker og Vatte har uhyrerne dog de samme egenskaber som almindelige krigsbrikker. Et uhyre kan således godt blive en fredsbrik. I så fald er den som alle andre fredsbrikker.

Spillets forløb

Startopstilling

Stil Vatte i midten af spillet og alle andre brikker på farvens startfelt. Ryk derefter én brik fra hver farve frem på farvens hjemglobus, så alle spillere har en brik på brættet fra begyndelsen.

Spillet

Brikkerne bevæges rundt på brættet i overensstemmelse med reglerne for deres briktype. Når de rammer hinanden, bliver brikker slået ihjel, hjem eller gjort til fredsbrikker. En eller flere krigsbrikker er måske heldige at nå ind til midten og blive et uhyre. Efterhånden vil det begynde at stå klart for de enkelte farvers spillere, om de skal satse på en krigs- eller fredssejr.

Hvad sker der når ...

To fredsbrikker møder hinanden: Ingenting – de giver bare hinanden en krammer.

En fredsbrik og en krigsbrik af samme farve mødes: De glørlolmt på hinanden, men intet sker.

En brik rammer et felt, hvor der står to brikker: Det samme som hvis brikkerne stod alene.

Slutning

Spillet slutter når kun én farve har krigsbrikker i spil (inklusive uhyrer). Den, som spiller denne farve, er nu den sidste krigsherre.



Hvem har vundet?

Alle brikker, der enten er døde eller slået hjem, og dermed ikke i spil, holdes ude af sejr-beregningen. Her tælles:

- 1: Hvor mange krigsbrikker den sidste krigsherre har i spil.
- 2: Hvor mange fredsbrikker de andre farver enkeltvis har i spil.

Krigssejr

Hvis antallet af den sidste krigsherres krigsbrikker i spil er lig med eller højere end antallet af nogen enkelt farvers fredsbrikker i spil, har den sidste krigsherre vundet, og alle andre har tabt.

Fredssejr

Hvis der omvendt er mindst én af de andre spillere, der har flere fredsbrikker i spil, end den sidste krigsherre har krigsbrikker i spil, har den sidste krigsherre tabt, og alle andre har vundet – bortset fra spillere hvis, brikker alle sammen er slået ihjel.

Man kan godt vinde en krigssejr, selvom man har fredsbrikker. Og man kan godt indgå i en fredssejr, selvom man har krigsbrikker, der er slået hjem, når spillet slutter.

Strategier og forhandlingen

Spilleren, der har Vattebrikken, kan kun vinde en fredssejr, men for de andre spillere er begge dele en mulighed. Spillerne må gerne diskutere strategier eller forsøge at overtale hinanden til at gøre noget bestemt.

