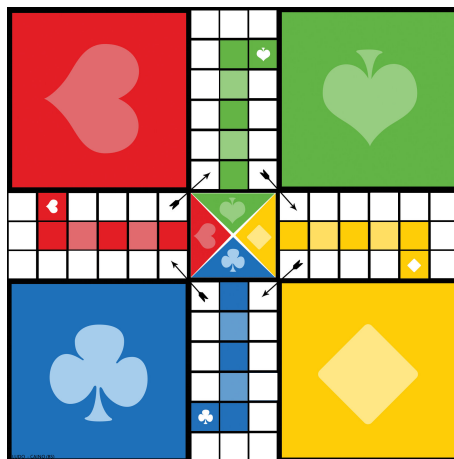


Ludøls lille håndbok

Realfagskjellern

29. april 2018



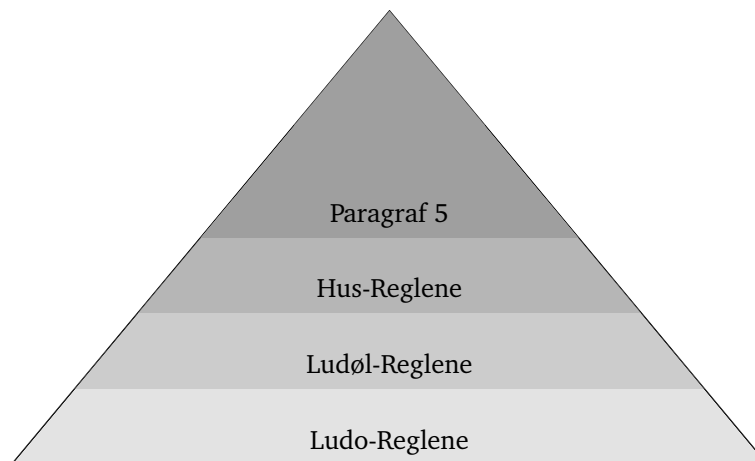
Forord

Ludøl er et fantastisk spill, og hovedforfatter av dette dokumentet har spilt 2 ganger, vært coach 2 ganger, og dømt mer enn en håndfull parti. Dersom det gjennomføres riktig, er det en magisk opplevelse både å se på, dømme, coache og spille.

Ludøl krever dog endel forberedelse av arrangørene, spillerne, coaches og dommer. Det har skjedd at spillere har blitt sendt med ambulanse til sykehuset, og dette er noe en for all del vil unngå. Siden dette spillet – uheldigvis – ikke spilles hver uke, er denne håndboken et forsøk på en blanding av styringsdokument, erfaringsoverføring og råd. Dersom du bare ønsker et raskt eksempel på spillets gang se avsnitt 7.1. Dokumentet er noe langt, så du trenger bare å lese de delene som er relevant for deg.

Først følger de vanlige ludo reglene, deretter ludøl reglene i sin helhet, og tilslutt noen vanlige hus-regler. Derneft informeres det om hva som kreves for å arrangere spillet, også følger kapitlene til spiller, coach og dommer. Disse introduseres med en kort anekdote, før det kommer råd og tips. Hvert kapittel avsluttes med *satans råd* som er humoristiske råd en absolutt ikke burde følge, men er alle basert på ekte hendelser.

Figur 1 viser regel-hierarkiet en vanligvis følger i ludøl. I bunnen finner vi ludo reglene som alt bygges på. Disse reglene overskrives av alle reglene over. Slik at Ludøl-reglene har prioritet over Ludo reglene, Hus-reglene har prioritet over Ludøl-reglene også videre. På toppen finner vi paragraf 5, som sier at dommer etter eget skjønn kan fravike fra alle regler i pyramiden.



Figur 1

Innhold

1	Ludo	1
1.1	Historie	1
1.2	Regler	1
2	Ludøl	3
2.1	Historie	3
2.2	Regler	4
3	Husregler	6
4	Forberedelse	7
5	For Spiller	9
5.1	Råd og tips	9
5.2	Satans Råd	10
6	For Coach	12
6.1	Øl-ape	13
6.2	Satans Råd	13
7	For Dommer	15
7.1	Førstegangss dommer	16
7.2	Dømmestil	17
7.3	Røros regler	18
8	O'store	19
8.1	Finalen	21
9	Quiz	22
9.1	Spørsmål	22
9.2	Svar på quiz	24

Kapittel 1

Ludo

1.1 Historie

Patchesi fikk i 1795 for første gang et engelsk derivat da John Jaques & Son begynte å produsere det. Denne varianten var i bruk frem til 1920-årene[2]. Ludo, som kom i 1896, er en sterkt forenklet og mer barnevennlig versjon av Patchesi. Spilleveiene er klarere fargemarkert og dessuten indisert med piler. En større forskjell fra Patchesi er at man ved Ludo flytter brikkene med klokka. Dermed ble Ludo det første Pachisi-derivatet som endret den opprinnelige bevegelsesretningen.

1.2 Regler

Reglene under er de opprinnelige ludo-reglene. De reglene som overstyres av ludøl-reglene er streket ut, mens reglene i kursiv er regler som er overstyres av husreglene.

- §-1. Hver spiller starter med 4 brikker, i hver sin bås (blå, gul, rød og grønn).
- §-2. ~~Målet med spillet er å være den første til å få alle brikkene sine i målet (med samme farge som brikkene og båsen). Se paragraf 20.~~
- §-3. Brikkene flyttes fra båsen til målet ved at de først settes i spill og plasseres på spillerens frifelt, deretter flyttes de ved hjelp av terningkast med klokken på de hvite feltene rundt spillebrettet. *Når en brikke er flyttet gjennom hele banen og står under den fargede midtrekken som leder opp til ens eget mål i midten, flyttes brikken oppover de fargede feltene mot mål.¹*
- §-4. *Den som har de røde brikkene begynner , deretter de gule , de blå og til slutt de grønne.²*
- §-5. ~~Når og bare når en spiller kaster seks (6), så kan en brikke flyttes ut av båsen og settes i spill. [overskrides av Røros-konvensjonen, se paragraf 15.] Når en spiller kaster N ($1 - 6$) på terningen, og har brikker i spill, så kan han flytte en brikke som allerede er i spill N felt fremover.~~

¹Overskrives av husregel 8

²Overskrides av husregel 7.

- §-6. Når en spiller ikke har noen brikker i spill, har han opp til tre forsøk på å kaste seks (6) og dermed få en brikke i spill. Dette gjelder både dersom spilleren har alle fire brikker i startfeltet og når en eller flere er i mål.
- §-7. Når en spiller kaster seks (6) og har gjort sitt trekk, så får han et nytt kast og kan gjøre et trekk til.
- §-8. Feltet utenfor startbåsen er frifelt for brikker av samme farge. Stripen inn mot mål er også frie, da ingen andre brikker kan bevege seg på de feltene.
- §-9. Dersom en spillers brikke lander på et felt der en motspiller brikke står fra før, blir motspillerens brikke slått inn, tilbake til båsen. Dette gjelder ikke hvis motspillerens brikke står på sitt frifelt, *eller hvis brikken flyttes videre i samme omgang etter at det har vært kastet 6.*³ En kan likevel flytte videre fra eget frifelt i samme omgang dersom en motspiller brikke slås inn der.
- §-10. ~~Dersom en spillers brikke lander på et felt der en egen brikke står fra før, danner disse brikkene en sperre for motspilleres brikker slik at de ikke kan passere. To brikker på samme felt kan heller ikke slås inn. Det samme gjelder ved tre eller fire brikker på samme felt. Brikkene må flyttes videre enkeltvis. [Overstyres av paragraf 13.]~~
- §-11. *Eksakt kast kreves for å få en brikke i mål.* ⁴
- §-12. ~~Vinneren er den første spilleren som får alle sine brikker i mål. [Overstyres av paragraf 20.]~~
- §-13. ~~Dersom det står to (2) eller flere står på samme felt så er det sperre. Du kan ikke flytte forbi disse eller slå de ut. [Se paragraf 13].~~

³red.adm, vent er dette en ting? Aldri spilt med den reglen hvertfall.

⁴Denne regelen overskrives indirekte av husregel 8, siden det ikke er mulig å få brikker i mål.

Kapittel 2

Ludøl

2.1 Historie

Ludo fikk 17. oktober 1987 for første gang en norsk derivat da Christian Larsen & Geir Wagbø begynte å konsumere øl. Denne varianten var i bruk frem til 1990-årene[2]. Ludøl, som kom i 1991, er en sterkt forvansket og mindre barnevennlig versjon av Ludo. Spilleveiene er klarere fargemarkert og dessuten indisert med piler. En større forskjell fra Ludo er at man ved Ludøl flytter glass og ikke brikker med klokka. Dermed ble Ludøl det første Ludo-derivatet som endret spillets opprinnelige hensikt, og det ble i stedet ett meningsfylt fritidstilbud for studenter landet rundt.



Figur 2.1: Ludøl i aksjon med anonymiserte spillere.

2.2 Regler

- §-1. Spillet navn er LUD ØL.
- §-2. Spillet hensikt er å gi studenter et meningsfylt fritidstilbud.
- §-3. Spillet skal kun ha én dommer. Hvis spillet etterhvert skulle utvikle seg mot kaotiske tilstander og anarki, eller hvis dommeren av andre årsaker skulle miste kontrollen, kan denne utpeke to linjedommere som hjelpemannskap.
- §-4. Dommeren plikter på forhånd å gjøre seg kjent med Ludøl-spilletts paragrafer og bør selv ha gjennomgått Ludøl's prøvelser.
- §-5. Dommeren kan etter eget skjønn avvike fra disse paragrafer.
- §-6. Spillet skal ha maksimalt fire (4) deltakere.
- §-7. To eller flere deltakere kan ikke dele samme farge.
- §-8. En deltaker kan godt spille flere farger.
- §-9. Spillet følger alminnelige ludo-regler med de utvidelser som er nedfelt i disse paragrafer.
- §-10. Deltakerne kaster om å begynne. Spilleren med høyest terningkast starter og blir tildelt bokstav A, spilleren til venstre blir tildelt B, nestemann C osv. For å få brikkene hjem, må de havne på riktig felt i avslutningsfeltet.
- §-11. Som brikker benyttes glass som (mens de er i aktivt spill) skal være fylt med edelt Pilsner-Øl (4.5 %) eller sterkere drikke.
- §-12. Idet et glass blir slått hjem, skal spilleren som eier glasset tømme dette innen 10 sekunder. De andre deltakerne plikter å telle høyt og tydelig fra 10 til 0.
- §-13. En spiller kan sperre andre fra å passere ved å ha to eller fire glass stående på samme felt. Merk at tre glass *ikke* sperrer. Ved hjemslåing må alle glass tømmes. En spiller kan fritt passere sin egen sperre.
- §-14. En spiller kan ikke slås hjem når han/hun står i sitt «startfelt».
- §-15. Røros-konvensjonen gjelder under alle normale kast. For de uinvidde betyr dette at spilleren som kaster terningen fritt kan velge om han/hun ønsker å benytte oversiden eller undersiden av terningen.
- §-16. Paragraf 15 trer ikke i kraft under følgende omstendigheter:
 - 1. Ved innledende kast om hvilken spiller som skal begynne.
 - 2. I det en brikke befinner seg i, eller flyttes inn i avslutningsfeltet. Merk at paragraf 18 har prioritet over denne paragrafen. Overskrides av husregel 19.
- §-17. Dommeren kan etter eget skjønn tildele en eller flere spillere straffepils. Det anbefales på det sterkeste at dette gjøres ved følgende tilfeller:

1. En spiller kaster terningen slik at den faller på gulvet.
 2. Ved alle tilfeller der en spiller er ansvarlig for ødsling av edelt drikke.
 3. Hvis en spiller unnlater å benytte anledningen til å slå hjem en brikke av annen farge.
 4. Hvis en spiller ikke er tilstede idet det er dennes tur til å kaste terningen og nedtelling fra 10 til 0 er utført av de andre deltakerne. Dette medfører at man bør være rask under eventuelle toalettbesøk.
 5. Hvis en spiller er tilstede, men (etter nedtelling) likevel ikke er klar over at det hans/hennes tur til å kaste terningen.
 6. Ved ethvert forsøk på å kverulere over dommerens avgjørelse.
 7. Hvis en spiller viser liten evne til å vite hvilken farge som er ens egen.
 8. Ved forsøk på passivt spill.
- §-18. En spiller kan i henhold til paragraf 15 velge om han/hun vil benytte terningen som en éner (1) eller sekser (6) hvis et av disse tallene oppnås under kast. Velger spilleren én (1), flyttes glasset ett felt framover, og spilleren får ikke ekstra kast (han/hun kan imidlertid risikere å bli idømt straffepils i henhold til paragraf 17.8). Hvis spilleren velger å benytte terningen som en sekser (6), flyttes glasset seks felter fram (eller et nytt glass flyttes «ut»), og spilleren får ekstrakast. Fra og med tredje kast, må spilleren imidlertid velge seks (6) hvis terningen viser én (1) eller seks (6), og spilleren idømmes i tillegg én straffepils for hver sekser (éner) fra og med den tredje.
- §-19. Den som for tredje gang ser seg nødt til å offentliggjøre sin middag, diskvalifiseres.
- §-20. . Spillet avsluttes når:
1. En spiller har fått alle sine glass hjem.
 2. I det dommeren har skjenket all drikke. ALLAH AHKBAR
 3. Alle untatt én er diskvalifisert i henhold til paragraf 19.
- §-21. Hvis spillet er avsluttet i henhold til paragraf 20.1. eller paragraf 20.3, er vinneren den person som fikk alle sine glass hjem/ikke ble diskvalifisert. Hvis spillet er avsluttet i henhold til paragraf 20.2, telles alle glass sin avstand (i felter) fra startfeltet. For de glass som ennå er hjemme, trekkes det ti (10) felter fra. For de glass som allerede er kommet inn, legges ti (10) felter til summen. Vinneren er den spilleren som oppnår høyest sum.
- §-22. Ved avslutning kan spillerne tømme sine respektive glass hvis de ønsker dette.
- §-23. Hvis spillet er avsluttet i henhold til paragraf 20.1 eller 20.3, blir vinneren tilkjent resten av kassen, såfremt den tømmes i løpet av kvelden.

Kapittel 3

Husregler

Ludøl er over 30 år gammelt, og forståelig nok har reglene endret seg noe på den tiden. Dette kapitelet er et forsøk på å skrive i stein de reglene som det har blitt spilt med i praksis, men så langt bare har vandret på folkemunne.

- §-1. Det anbefales på det sterkeste å ha en til to linjedommere.
- §-2. Coach plikter seg til å passe på sin spiller fra og med spiller setter seg ned ved bordet til spiller ligger hjemme i sengen sin.
- §-3. Coach skal skrive telefonnummeret sitt og adressen til spiller på armen til sin spiller.
- §-4. Coach plikter seg til å kaste inn håndkleet dersom spiller virker ute av form til å fortsette.
- §-5. Hver spiller skal ha minst en coach, og kan og gjerne ansette en person til å åpne og fylle opp glassene med pils (øl-ape).
- §-6. Det er øl-apens ansvar å tømme bøtten, mens bøtten tommes overtar coach midlertidig ansvaret som øl-ape.
- §-7. Deltakerne kaster om å begynne. Spilleren med høyest terningkast starter og får velge farge. Deretter får spilleren med nest høyest terningkast velge farge osv. Dersom to spillere kaster likt blir det omkast til en spiller triller høyest.
- §-8. Det er ikke mulig å få brikkene i mål. Dersom en brikke har gått en runde rundt brettet fortsetter den å gå rundt og *ikke* opp de fargede feltene mot mål.
- §-9. Dommer kan etter eget skjønn tildele en eller flere spillere skåler. Det anbefales på det sterkeste at dette gjøres ved følgende tilfeller:
 - 1. Ved spillestart for å feire ett meningsfylt fritidstilbud.
 - 2. Når en spiller har klart å gå en runde rundt bordet.
 - 3. Når noen ser seg nødt til å offentliggjøre sin middag.
- §-10. Spillet avsluttes når alle unntatt én har sett seg nødt til å offentliggjøre sin middag tre ganger.

Kapittel 4

Forberedelse

Under følger en kort liste med nødvendig utstyr før spillet settes igang.

1. **Svært ludobrett.**

2. 200 ml **glass.**

Dette er et absolutt krav. Spillet KAN IKKE og MÅ IKKE spilles med hverken større eller mindre glass. Mindre glass gjør at spillerne ikke drikker raskt nok til å vise middagen sin før det blir farlig. Mens større glass gjør det umulig å fullføre glasset på 10 sekunder.

3. **Elektrikkertape eller fargede glass.**

Realfagskjelleren har lenge brukt elektrikkertape for å markere glassene. og dette er en flott måte å skille glassene til hver spiller fra hverandre. Elektrikertapen fra Biltema holder ca til 15 glass i hver farge. Undertegnede har vært dommer når det har blitt spilt med umerkede glass, og dette har vært kaos uten like.

Alternativt kan en bruke fargede glass som Abakus lenge har brukt. Det viktigste er at det er tydelig forskjell rød, grønn, gul og blå sine glass, samt at en enkelt skal se hvor fulle glassene skal være.

4. **5 Bøtter.**

Skaft en spy bøtte til hver spiller. Når en spiller er ferdig å spy, får spilleren reserve bøtta mens coach tømmer den andre. Dette er slik at spillet ikke skal stoppe for lenge opp.

Ikke be flere deltagere dele samme bøtte, og skaff nye bøtter ved jevne mellomrom. Undertegnede har og vært med på at det har vært brukt svært gamle bøtter med hull i. Ikke veldig kos når gulvet fylles med en blanding nuddler og leskende Dahls.

5. **Terning.**

Terningen bør være stor og vektet IKKE bruk en Yahtzee terning! Mange av reglene i Ludøl dreier seg nemlig om terningen. Dersom terningen havnet utenfor bordet, dersom terningen skumper borti glass slik det søles, eller dersom terningen viser for mange seksere (3) på rad skal det drikkes. De



Figur 4.1: Utstyr

to første punktene skjer langt oftere med en mongostor terning. Mens det siste punktet kan fikses ved å vekte terningen. F.eks. en stor Gummi-terning fungerer ypperlig, den spretter ut av bordet ofte.

6. Tusj!

Spillerne SKAL skrive adressen sin på armen før spillet start. Dette er for å forsikre oss om at spilleren kommer seg hvem tilslutt.

7. Mikrofon

Spillet kan ofte utarte seg til kaotiske tilstander. Dersom det står 100 mennesker i bakgrunnen og prater, kan det være umulig for spillere og ikke minst publikum å høre dommer. Utestemmen varer bare så lenge, så en god mikron (eller kanskje megafon? :p) kan komme godt med.

8. Lokalet med **toalett nærme** spillebordet. Bøtter må tømmes.

9. **Tørkepapir.** Masse tørkepapir.

10. **4 flaskeåpnere+.**

11. 4/5 kasser Dahls.

Det pleier å gå alt mellom $3 \cdot 24 \cdot 0.33l \approx 24$ til $5 \cdot 24 \cdot 0.33 = 40l$ totalt. Anbefales å regne litt over 4 kasser for å være trygg.

Kapittel 5

For Spiller

Mindset: “hvordan fucke seg selv mest mulig?” Med mindre du kan ta noen andre

Førstegangsspiller

Det aller aller viktigste å huske er at du taper etter tre spy, se paragraf 19. Vinneren er den som ikke har spydd 3 ganger, jamfør husregel 10. Dersom du veier lite, eller ikke er vant med å konsumere store mengder øl, frarådes det sterkt å spille. Det samme dersom du ikke har sett spillet før. Men før strategier og flere advarsler gis tas en kort fortelling.

Som mangeårig fan av dette edle spillet er det godt å vite at det kommer etterfølgere som vil gå i de samme baner som det jeg selv har gjort. Det er helt vanlig å kjenne sommerfugler i magen før man skal spille, men husk på disse kommer mest sannsynlig til å ta følge med middagen under spillet. Dersom du synes øl er godt, er det ingenting som hindrer deg i å spille, ikke la frykten stå i veien for at du får et meningsfullt fritidstilbud. Noe av det viktigste ved spillet er at man har en coach som du stoler på og som virkelig vet hva Ludøl går ut på. Jeg husker selv den første gangen jeg skulle spille dette edle spillet, hverken jeg eller min coach hadde mye peiling på hva som ventet oss. Hva reglene var og hvordan en burde spille. Det ble ett hardt møte med virkeligheten, men det var verdt det. Jeg fikk se og føle på noe av det vakreste Trondheim har å by på. Det oppstår også et kameraderi mellom spillerne, vi var alle der for gjøre opp om ære og berømmelse, og bare ha en koselig kveld. (Brage Sæth)

5.1 Råd og tips

Det viktigste som spiller er å ansette ett godt støtteapparat rundt deg. Dette involverer en dyktig coach, en øl-ape se avsnitt 6.1 og om mulig noen som kan kjøre deg hjem. Det beste er å ha en coach som har sett spillet før, enda bedre spilt eller best ha dømt. Velg noen du kjenner godt og kan stole på passer på deg

etter endt spill. Det anbefales å spise en solid frokost før du skal spille, samt en liten lunsj.

Du er bøtta. Hva betyr dette? En flink spiller skal kunne drikke mye, og utelukkende følge rådene til coach nøye. Du kan gjerne komme med forslag til trekk til coach, men det er til syvende og sist coach som burde bestemme. Jobben din som spiller burde med andre bare være å drikke, men ikke for mye. Med andre ord minimer feilene dine, ikke krangle med dommer, kaste terningen utenfor bordet, trille for mange seksere, søle alkohol osv. Mens coachen din skal passe på at du ikke spiller passivt. Basert på tidligere erfaring kan det være lurt å ta en taktisk spy, etter ca 7-10 øl (0.33l), alt ettersom. Spy mest mulig når du spyr, her er det fingrene i halsen til du smaker galle. Stort sett får du spy så lenge du vil, så ta tiden til etterretning. Det samme er når du skal drikke, bruk de 10 sekundene. Det er ikke vits å sluke glasset på 4 sekunder dersom du ender opp med å søle.

Dersom du ønsker å vinne kan du fortsette å lese her, samt ta quizen på side 22.

1. For de beste vinnersjansene burde en spille en liten runde ludøl uten drikking på forhånd for å virkelig lære seg ludo, samt hvordan ikke spille passivt.
2. Flatrulling. Dette betyr at du legger terningen i håndflaten, og bare vipper den ut slik at den lander på det tallet du ønsker. Avhengig av dommer kan en gjøre dette mye eller lite, og det er ofte at dette straffes med drikking. Men dersom du ser ditt snitt til å eksempelvis slå ut tre av motstandernes glass dersom du flatruller, er det bare å kjøre på.
3. Minimer tapene dine. Anta at du spiller med to farger, og har trillet slik at du enten kan flytte fremover, eller slå ut ditt eget glass. Dersom du slår ut ditt eget glass må du drikke, men dersom du flytter frem må du også drikke (passivt å ikke slå ut seg selv.). Men, her burde en virkelig ikke slå ut seg selv. Dersom du må drikke uansett er det bedre å flytte frem, slik at en kan jage andre, i stedet for å måtte slå ut seg selv.
4. Ikke vær for hyggelig med de du spiller mot. Det å le, smile, og skåle er helt innafor, men ikke si ifra om hvem sin tur det er, eller gi terningen til neste spiller. Dette må de passe på selv, og det kan føre til at de må drikke, uten at du blir tatt for passivt spill.

5.2 Satans Råd

1. Det er oppskrytt å kunne reglene i ludo.
2. Alltid spis en stor middag. Spis gjerne flere middager, og prøv å bland mest mulig forskjellig. Nudler, tunfisk, egg og lasagne er en klassiker. Dunsten av ditt eget oppkast vil få motstanderen til å spy som en flodhest.¹
3. Gjerne ta et vorspiel eller to før spillet og konsumer en hel kasse der. En kan øke alkoholtoleransen ved å være ute på whisky-fylla dagen før.

¹Virker ikke dette er det bare å sikte på bordet og ikke bøtten neste gang du spyr.

4. Jenter elsker personer som nettopp har spilt ludøl, prøv gjerne å sjekke opp flest mulig like etterpå. Spesielt din kvinnelige coach som for 10 min siden bar deg sammen med typen sin inn på do for å spy.
5. Dommeren er den som kan minst i spillet, gjerne forklar dommeren hvordan ting bør dømmes. Dommeren liker en god krangel.
6. Det anbefales å spille med iskald Tuborg samt å åpne flaskene rett før konsumering.
7. Prøv gjerne å telle mens du drikker.
8. Dopauser er for pingler. En flaske Baccardi Razz eller din egen bøtte fungerer utmerket som toalett.
9. Fukt gjerne strupen med Gin eller andre drinker på siden.
10. Har du problemer med å spy, prøv å stikk skaftet på en stekepanne langt ned i ganen.
11. Det å dra på byen etter å ha spilt er en ypperlig idé
12. Dersom du av en eller annen merkelig grunn har blitt kjørt hjem i taxi, bare gjem deg i buskene til han har kjørt. Da kan du snike deg opp på kjelleren igjen selv om det tok deg 3 timer å sjangle dit.

Kapittel 6

For Coach

“Look at me. I am the captain
now!”

Coach til vrang spiller.

Den aller viktigste jobber til coach er å passe på deltaker fra den setter seg ved bordet, til han/hun ligger i sengen. Samt å heller kaste inn håndkleet for tidlig enn for seint. Det er pinlig å måtte ta en tur på sykehuset, så unngå dette. Som coach er det og svært viktig å huske at det er du som faktisk spiller. Mens spilleren triller og drikker, er det du som coach som burde ta alle beslutningene om hvor og når det burde flyttes, eller drikkes. Les reglene *nøye* det er pinlig dersom spiller må drikke fordi ingen av dere kan alminnelige ludo-regler. Se quizen bakerst på 22. Under er en kort liste med hint og tips til å være en god coach.

1. Det er din oppgave å kaste inn håndkleet før spilleren blir altfor full. Dersom spilleren din har blitt for full, og det er vanskelig å få i spilleren vann, prøv og tell ned fra 10.
2. Følg LATTERLIG nøye med på spillet. Både når det er din spillers tur, men også når de andre spillerne spiller.
3. Selv om du bare ser bort fra bordet i 30 sekunder, kan det skjer mye som gjør at spilleren din må drikke. Det anbefales på det sterkeste å ansette en øl-ape, slik at du kan utelukkende konsentrere deg om brettet.
4. Følg nøye med på hvem sin tur det er. Det skjer konstant at spillere må drikke fordi coach glemmer hvem sin tur det er.
5. Anta at noen har spydd, og din spiller tar en sympatipils. Da skjer det ofte at spiller setter ned glasset på feil felt. Derfor må du passe på hvor alle glassene til spilleren din står, til enhver tid. Dette kan minimeres ved å be spiller ALLTID drikke fra huset / båsen sin om mulig.
6. Hindre spilleren din fra å drikke unødvendig Det har skjedd at spiller A har glemt at han allerede har gjort turen sin, også gjør han turen sin igjen

og da slår ut B. Coach til B burde da vite at A har gjort en feil, og hindre sin spiller B i å drikke. Dette er bare ett av mange eksempler på hvorfor coach må følge med.

7. Dommer endrer ofte på reglene. Enten i form av at deler av brettet ikke lengre spilles på, frifelt og blokader oppheves, eller at glassene begynner i frifeltene. Det er din oppgave som coach og huske på regelendringene.
8. Nesten likt som punktet over er det viktig å lese dommer. Dette betyr IKKE å spørre dommer om hvilket trekk som er best, eller prøve å lese ansiktsuttrykkene til dommer når en gjør trekk.
I stedet betyr det å legge merke til hvilke vaner dommer har, hva dommer dømmer hardt på og hva han ser igjennom fingrene på. Kanskje dommer ikke dømmer så hardt på søling, eller kanskje han ser igjennom fingrene på flatrulling dersom en spiller veldig aggressivt
9. Noen ganger er alle trekkene du kan gjøre passive. Dette må du bare godta, og da velge det trekket som gjør at du i neste runde kan slå ut de andre spillerne (jage).

6.1 Øl-ape

En god øl-ape søler ikke når det helles, og åpner øl i god tid før det trengs. Ofte er det mye kullsyre som knekker spillerne, og ved å la ølen være åpen i noen minutter minker man dette problemet noe. Tilsvarende burde en ikke spille med iskald pils, da dette er forferdelig å chugge. Merk at spillerne må drikke dersom glassene ikke er fylt opp skikkelig. Dette betyr at du må minimere mengde skum i glassene. Det anbefales derfor om du får lov av dommer å sette glasset svært på skrå mens en heller.

6.2 Satans Råd

1. Dersom spilleren din har spilt kvalik dagen før O'store og deretter dro på whisky-fylla, er det ikke vesentlig at du har riktig telefonnummer til spilleren din. Hva er det verste som kan skje, at du må spille i stedet?
2. Det er ikke nødvendig å sitte ved siden av spiller. Gjerne vandre litt rundt i rommet, og kjøpt en øl fra baren. Spilleren klarer seg sikkert på egenhånd.
3. Dersom spilleren din ønsker å spille med to farger, når alle andre spiller med en, si ja. Alt annet ville vært passivt spill.
4. Dersom spilleren din får kalde føtter to minutter før spillestart er det bare å bytte plass. Hvem legger merke til sånt?
5. Når spilleren din spyr er dette en ypperlig anledning til å ta frem matboksen sin å spise litt.
6. Utstyr gjerne spilleren med vernebriller, refleksvest og hjelm. Brillene beskytter mot spy, mens hjelmen gjør at du kan slå spiller i hodet for dumme feil.

7. Når spilleren din ryker ut anbefales det å trille vedkommende ut i en trillebår.
8. Dersom spilleren din spør deg om en regel i ludo, le høyt av vedkommende og si “vet du ikke det engang?”. Selvsagt må du ikke svare på spørsmålet.

Kapittel 7

For Dommer

L'état c'est moi

Fransk ludøldommer.

Første gang jeg var dommer var jeg svært nervøs, pulsen var høy og hjertet dundret i ørene mine. Jeg følte at jeg hadde et ansvar for spillernes helse og velvære. Kommer de til å høre på han lille fjotten der som ikke engang kunne ludo første gang han spilte? Heldigvis var spillernes og arrangørene enda mer urutinerte enn meg. De spurte om det holdt med 2 bøtter, om spillerne kunne spille med halvliter glass og om jeg tilfeldigvis hadde en terning. Spillerne var – om mulig – enda dårlige, de kunne hverken ludo eller ludøl, men det oppstod ett kameraderi mellom dem. Det var spillerne mot dommer, og selv om de visste at de ikke kunne vinne hadde de en magisk kveld. Da kunne jeg endelig slappe litt av, og selv om jeg i ettertid innså at jeg kunne vært enda strengere var det en magisk kveld for meg og. (Øistein Søvik)

Den viktigste jobben til dommer er å være en kreativ, men rettferdig kuk. Du skal passe på at deltagerne spyr før de får en kasse eller mer inn i blodet. Det farligste er en for snill dommer, for da kan deltager-ene fort havne på sykehuset. Normal spilletid for ludøl bør ligge mellom 1 til 2 timer alt ettersom, men det er mer viktig å passe på formen til deltagerne. Dersom spillerne ikke virker spesielt fulle er det ikke farlig om spillet varer litt over 2 timer, men dersom det er fare for liv og helse bør en enten diskvalifisere spillerne eller øke tempoet betraktelig. Merk at det ikke er alkoholen som får deltagerne til å spy, men stort volum og mye kullsyre på liten tid. Tre glass på rad er ofte mye verre enn 6 glass fordelt jevnt over 2 runder. Merk at en ikke trenger å stresse for mye over at spillerne skal drikke konstant, en time er faktisk ganske lenge. Hold ett øye på klokka så går det alltid fint. Såfremt du ikke dømmer finalen i O'store.

Forkunnskapene en trenger for å stille som dommer er heldigvis enkle, du bare ha spilt før. Se paragraf 4, merk at selv om det skrives *anbefalt* har det ikke skjedd på 10 år at noen er dommer uten og ha spilt ludøl før. Det anbefales og å lese over de vanlige reglene i ludo, ta quizen på side 4 for å sjekke hvordan det

står til med forkunnskapene. Som dommer må du ha en sterk rettferdighetssans, kunne ta raske avgjørelser, samt ha ett godt overblikk, men kanskje viktigst av alt du må ikke være konfliktsky.

Det å dømme er en hard jobb, og det kan tidvis føles ut som en coacher fire spillere samtidig. Det kan derfor anbefales på det sterkeste å ansatte to linjedommere til jobben. Disse trenger ikke å ha sett spillet før, men bør ha gjort seg godt kjent med både ludo og ludøl reglene på forhånd. Det å f.eks delegere en linjedommer til å utelukkende følge med på passivt spill, og en annen til å følge med om glassene står riktig kan være lurt.

7.1 Førstegangs dommer

Dersom du skal dømme og bare ønsker å følge en enkel fremgangsmåte kan du følge kulelisten under. Merk at noe av sjarmen er å ha sin egen vri på dømmingen.

1. Sjekk at deltagerne har skrevet adresse på armen og at coach og spillere har gjort seg kjent med reglene.
2. Start med å be spillerne trille om hvem som skal starte. Høyest begynner, Røros-konvensjonen gjelder ikke her. Har du mulighet lar du den som triller høyest få bestemme farge, og dermed også bordplassering.¹
3. Før spillet begynner må publikum lære å telle. Du velger da om spillerne skal tømme 1+(1), 2+(1), 3+(1) eller 4 glass. Tallet på slutten symboliserer en rolig skål som tas tilslutt og en ikke teller på. Når skålen er over starter den som trillet høyest.
4. Del ut straffeslurker for passivt spill over en lav sko. Dersom spillere ikke aktivt utsetter seg selv for maksimal fare er det passivt.
5. Etter 20 m be spillerne starte i startfeltet og ikke i båsen / huset.
6. Dersom en spiller spyr utbringer de andre en sympati-skål. Coach har ansvar for å tømme bøtta før spillet fortsetter. Merk deg hvilke spiller som skal starte etter pausen. Dersom denne spilleren ikke vet det, må det drikkes.
7. Etter 40 m fjernes frifelt.
8. Dersom en spiller går ut, kutt denne delen av brettet.
9. Etter 60 m fjern blokader. Merk nå at alle glassene som nå står i frifeltet "plutselig" kan slås ut når som helst.
10. Dersom det er to spillere igjen, og det ikke ser ut som noen skal ryke ut snart, be de spille med to farger hver. Merk at det er passivt å ikke slå ut seg selv.

¹Taktisk i forhold til toalett og slikt.

7.2 Dømmestil

Selv om det er viktig å holde tempoet oppe finnes det riktige og mindre riktige måter å gjøre dette på. Jeg pleier å gi straffepils i rekkefølgen under.

1. Direkte brudd på ludøl-reglene.
2. Direkte brudd på ludo-reglene.
3. Direkte brudd på hus-regler.
4. Direkte brudd på egendefinerte regler.
5. Passivt spill.

Ved brudd på regler som ikke sier seg selv, gir jeg alltid én advarsel. Dersom regelen blir brutt igjen, uavhengig av hvilken spiller gis det straff. For eksempel er det åpenbart at en ikke skal søle edel pilsner, eller kaste terningen utenfor bordet. Dog, er det ikke like enkelt å forstå at det er passivt å stå i frifeltet sitt, skape blokader, eller flykte fra motspillernes glass. Jeg pleier gjerne å aldri gi mer enn tre straffepils per feil per tur. Derimot kan en gjerne få mer enn tre glass dersom en gjør flere feil iløpet av sin tur. Alltid gi grunn for straff **før** straffen gis.

Grovt sett kan en dømme en spiller overfladisk, eller basert på strategi. Overfladisk betyr et stort fokus på søling under drikking, stort fokus på at alle spillerne hele tiden teller, at det telles ned mellom hvert kast osv. Alternativt kan en være langt hardere på det strategiske, altså at en alltid skal utsette seg for mest mulig fare og spille minst mulig passiv. Dersom spiller havner i en situasjon hvor alle trekk er passive, men spiller kunne ha trillet bedre gir jeg og straff for passivt spill.

Selv er jeg langt større fan av den siste spillestilen enn den første, da jeg føler det ofte kan bli smålig. I tillegg blir det fort slitsomt å telle ned mellom hvert kast. At dommeren "finner på" grunner til at spillerne må drikke kan føles veldig urettferdig. En spiller burde aldri være uenig i hvorfor det ble utdelt straffepils, og dersom det skjer, kan en ilegge en til for å kverulere med dommer. Dog, søles det synlige mengder alkohol skal en selvsagt dømme for det, men 1 dråpe når en drikker føles smålig.

Dersom reglene nedtegnet ovenfor ikke fører til et høyt nok tempo er det *viktig* at dommer avviker fra disse, jamfør paragraf 5. Under er en rekke regelendringer en kan innføre for et raskere spill. Merk at du som dommer står helt fritt til å bestemme hvilke av disse du ønsker å innføre og når. Dersom du har et forslag som ikke står her, er det og å bare innføre, så fremt du holder tempoet oppe.

Den siste tingen en må huske på når en endrer reglene er følgende









To obtain, something of equal value must be lost.



Hva menes med dette i ludøl sammenheng? Jo, dersom en endrer på en regel vil en alltid miste noe. Eksempelvis om frifelt oppheves så mister dommer muligheten å idømme straffepils for passivt spill for å befinne seg i frifeltet. Dersom en begynner i startfeltet mister dommer muligheten for å idømme straffepils for ikke å ha nok glass på bordet, og for ikke å velge å sette ut glass. Dersom

blokader oppheves er det ikke lengre passivt å ha 2 eller flere glass på samme felt også videre. Her må en vektlegge gevinsten mot tapet før en velger å endre på regler.

7.3 Røros regler

Det er ukjent hvorfor reglene er oppkalt etter Røros, sannsynligvis har reglene oppstått i forbindelse med Ludo-spilling på Røros. Den mest kjente Røros regelen er at en kan snu terningen opp-ned og bruke dette tallet i stedet, men det finnes en rekke andre uskrevne regler. Disse innfører dommeren gjerne på passende tidspunkt for å få fortgang i spillet, merk at noen av reglene under øker tempoet *betraktelig* i forhold til andre. Det er sjeldent man bruker alle reglene samtidig, men husk paragraf 5 makten er din.

1. [Røros-konvensjonen] Når terningen har landet, kan spilleren fritt velge å snu terningen opp-ned og bruke dette tallet i stedet. Hvis man snur en 1-er til en 6-er, får man også ekstrakast. Som paragraf 15 viser gjelder denne reglen for alle normale kast, unntatt under omstendighetene som er nedfelt i paragraf 16.
2.  Blokader oppheves.²
3.  Frifelt oppheves.
4.  Når en spiller går ut, fjernes denne fargen fra spill. Med andre ord dersom grønn ryker ut, flytter gul direkte opp til blått.
5.  Ekstrakast ved å slå ut en motspillers brikke.
6.  Ekstrakast akkumuleres. Dersom man slår ut en brikke etter å ha slått en 6-er, har man 2 ekstrakast. Hvis man får ytterligere ekstrakast eller slår inn flere motspillere blir det enda flere kast.
7.  Man må gå med tårn. Med andre ord dersom 2 eller flere glass står på samme felt er disse "limt" sammen frem til de slås ut, og flyttes ellers som normalt.
8.  Dersom det er to spillere igjen spiller disse nå med to farger hver.
9.  Glassene til spillerne starter på frifeltet og ikke i båsen sin.

Øl-symbolene  viser hvor mye drikketempoet øker ved innføring av reglene. Merk at skaleringen ikke skjer lineært, for eksempel dersom punktene 2, 3 og 9 fører dette til et høyere tempo enn . Det fine er at punkt 9 kan innføres når som helst i spillet, da den i seg selv ikke hever tempoet spesielt mye.

²Dette betyr med andre ord at 2 eller 4 glass på samme felt kan slås ut, da 3 glass aldri sperrer. Se paragraf 13.

Kapittel 8

O'store

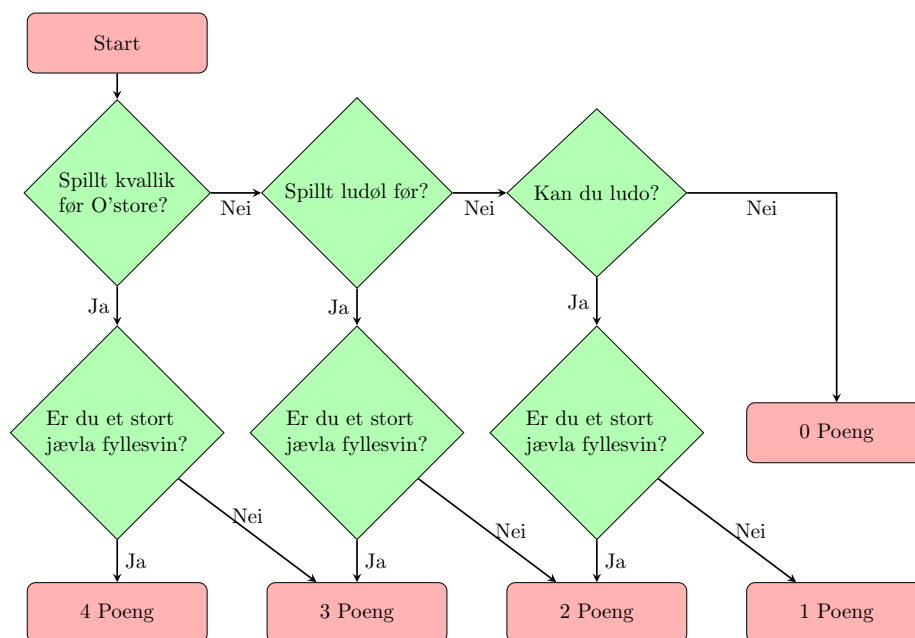
Først en historisk anekdote. I gamle dager på Moholt fikk kjellerene lov å holde åpent til 03:00 to ganger i semesteret, dette var kjent som “langåpent”. Ofte ble ludøl-turneringen lagt på nettopp denne dagen, og var kjent som O'store. Derimot om ludøl-turneringen var holdt uten langåpent var det kjent som O'lille. Det å holde langåpent var ofte lite gøy da en måtte leie inn vektere for egne penger, samt passe på at det maksimalt var 40 personer på hver kjeller – og vekterne gikk selvsagt rundt og tellte. Dette var spesielt problematisk under finalen, og sakte men sikkert døde konseptet med ludo og langåpent ut. I dag kalles det gjerne O'lille dersom en linje har ludøl, men turneringen kalles for O'store.

Bordplassering Det har vært prøvd flere ganger at bordplasseringen til kvalikene under O'store skal være tilfeldig, men dette har vist seg å være en dårlig idé. Som regel er det ett bord som blir mye raskere ferdig, da flere spillere gir opp eller ryker ut tidlig. Under er et forslag til en mer rettferdig bordplassering basert på grådighets-algoritmen. Gi hver linjeforening en skåre basert på hvor dyktig deltager de har. Følg flytskjemaet vist i figur 2.1, *merk at det å ha vunnet kvalik før O'store bare teller dersom kvaliken er spilt samme semester*. Deretter er det bare å plassere ut spilleren med høyest skåre på bordet med lavest totalskåre, og gjenta denne prosessen til det ikke lengre er noen spillere igjen.

Som eksempel anta at det skal spilles O'store og linjeforeningene vist i figur 8.1 skal delta. Tallet bak linjeforeningene er laget fra figur 8.2. Først vil Bord 1-3 vil få Omega, Realfag og Indøk¹, mens det siste bordet får Berg. Nå har Bord 4 lavest vekt, slik at de får den neste spilleren med høyest skåre, hvor en tenker seg at Placebo ble trukket ut tilfeldig blant alle andre spillere med skåre 2. Nå har Bord 1 lavest skåre, og får Timini. Deretter får Bord 2 HC og Bord 3 får LaBamba. Nå står Bord 4 svakest igjen og får Nabla som siste linjeforening. Leonardo, Paideia, Lipton og Elektra plasseres tilslutt tilfeldig på bord 1-4.

Lucky Loser Dersom det ikke er nok deltagere til å spille med 4 bord, så velges det ofte en “lucky loser”. De tre som vinner kommer selvsagt med i finalen, og andre plassen som har drukket mest. Slik at en ikke kan taktisk sikre seg en plass i finalen.

¹ Selvsagt har Indøk en høy skåre. De er jo så flink å svelge



Figur 8.1: Hvordan gi poeng til deltagerne

Bord 1	
Indøk: 4	Timini: 2
Hybrida: 1	Leonardo: 0

(a)

Bord 2	
Realfag: 4	HC: 2
Erudio: 1	Paideia: 0

(b)

Bord 3	
Omega: 4	LaBamba: 2
Emil: 1	Lipton: 0

(c)

Bord 4	
Berg: 3	Placebo: 2
Nabla: 2	Elektra: 0

(d)

Figur 8.2: Eksempel på bra borplassering under O'store.

8.1 Finalen

Mens kvalik ofte er artig, er finalen noe av det farligste en kan arrangere. Dersom en arrangerer dette på samme kveld *må* en ha edru personer klare med bil, i tilfelle noe går galt. **Coach skal slenge inn håndkleet før spillerne drikker for mye og dommer må være beinhard.** Aldri velg en dommer som ikke har dømt før og husk at dersom dommer er like hard som i kvalik går det ofte rett til helvete og sykehuset. Mens semifinalen burde vare 1-2 timer, burde finalen maks vare 1. Dommer må være en kuk av dimensjoner i finalen slik at spillerne spyr opp alkoholen før det blir farlig. Her er noen råd som det anbefales på det sterkeste å følge.

1. Det er *strengt* forbudt å åpne ølen for tidlig for å slippe ut kullsyren. Denne trengs for at deltagerne skal klare å spy.
2. Spillerne begynner med å ta en skål i tur og orden for hver av spillerne i finalen unntatt seg selv. Med andre ord dersom Thilde, Elektra, Sukkerhuset og Lipton er i finalen vil da først Elektra, Sukkerhuset og Lipton få 10 sec på å ta en skål for Thilde. Deretter vil Thilde, Sukkerhuset, og Lipton få 10 sec på å ta en skål for Elektra osv. Tilslutt kan en gjerne ta en skål for dommeren eller arrangørene.
3. Ingen blokkader, ingen frifelt, glassene starter ute helt fra starten. Viktig!
4. Pass på å være hard på passivt spill, søling osv fra starten. Spillerne trenger ingen advarsler siden de allerede har spilt
5. Innfør nye regler ca hvert 15-20 min. At spillerne får nytt kast dersom de slår ut noen (teller som en sekser), eller to kast per spiller er ting som ofte øker tempoet betraktelig. Flatrulling gitt at en drikker selv er og en fin regel. At blokader må flyttes som en brikke er fin å ha som siste spiker i kisten.
6. Dersom spillere har muligheten å slå ut mange glass ved å trille rett, straff dem dersom de ikke klarer det.
7. Alt ettersom hvordan formen er kan en og vurdere å telle ned mellom hvert kast. Dette er dog noe som burde informeres om ved starten av spillet.

Kapittel 9

Quiz

I alle disse spørsmålene kan du anta at spillet følger “vanlige” ludøl regler, med de utvidelsene som er nedfelt i hus-reglene. Med andre ord eksisterer fortsatt frifelt og blokader. I alle spørsmålene unntatt punkt 3 er det ett alternativ som er mest riktig.

9.1 Spørsmål

1. Hva er Røros-konvensjonen?
 - (a) At spillerne kan flytte ut av huset når det trilles én ener (1).
 - (b) At spillerne kan velge å bruke toppen, eller bunnen av terningen.
 - (c) At spillerne må prate med Røros-dialekt.
2. Anta at spiller ikke har noen glass ute, og spiller triller 5 hva skjer i følge reglene?
 - (a) Turen går videre til nestemann.
 - (b) Spiller flytter ut.
 - (c) Spiller triller på nytt.
3. Hvilke av alternativene sperrer i følge ludøl-reglene, og hva vil det si?
 - (a) 1 glass
 - (b) 2 glass
 - (c) 3 glass
 - (d) 4 glass
4. Anta du du spiller rød (hjerter) i figur 9.1. Dersom du triller 2, hva er det eneste lovlige trekket du kan gjøre?
 - (a) Flytte null (0) felt fremover og bli stående.
 - (b) Flytte et (1) trekk rett bak blokaden (en frem altså).
 - (c) Flytte to (2) felt fremover og slå ut blokaden

-

Figur 9.1: Hypotetisk posisjon i ludøl

9.2 Svar på quiz

1. **b)** Selv om 1 og er riktig, følger denne fra Røros-konvensjonen og at en kan flytte ut dersom det trilles seks.
2. **c)** Dersom en ikke har noen brikker ute får man 3 forsøk på å komme seg ut av huset.
3. **b)** og **d)**. At 2 og 4 glass sperrer betyr at det ikke er mulig å flytte forbi disse glassene, eller slå dem ut.
4. **a)** Presisering av forrige spørsmål, det er i utgangspunktet ikke lov å flytte dersom det eksisterer en blokada foran seg.

5. **b), a), c)**. Anta at en triller seks (6). Siden alle glassene står ute og det eksisterer en blokada foran, kan en ikke velge (6) men må velge 1. En har da muligheten til enten å lage en blokada, eller flytte til et tomt felt. Det å flytte en frem er passivt, men ikke like passivt som å skape en blokada.

Dersom det trilles to (2) kan en slå ut blå (kløver), eller flytte til et tomt felt. Åpenbart burde en her slå ut blå.

Dersom det trilles tre (3), skaper man en blokada enten en velger tre (3) eller (4) på terningen. Dette er det mest passive trekket.

6. **b)**. Uavhengig av hvilke glass gul [ruter] velger å flytte, er det passivt å flytte 2. Dermed bør en flytte ett av glassene 5 frem mover. La oss ta for oss hvert av alternativene.

Dersom en flytter glasset som står i gult frifelt fem (5) felt fremover så flytter ut av frifeltet og en bryter opp blokaden siden tre glass ikke sperrer. Men, det er ingen andre spillere som står nærme nok til å kunne angripe disse tre glassene. Dette trekket er med andre ord ikke spesielt aggressivt. Det er heller ingen grunn til å jage blå (kløver). Kløver har en blokada oppe i høyre hjørnet, og det vil være lurt å bryte opp denne før en flytter glasset i nede i venstre hjørnet. Dermed kan en slå ut kløver neste runde ved å trille seks (6). Dersom en flytter frem rett bak blå (kløver) måtte en ha valgt en (1) på terningen neste runde for å slå ut. Med andre ord tjener man ett ekstrakast ved å ikke flytte frem.

Det å flytte inn i startfeltet til rød er det mest aggressive trekket en kan gjøre. Spesielt siden rød bare har en brikke ute på brettet.

7.