

Ludøl-Regler

Christian Larsen & Geir Wagbø

17. oktober 1987

Revideringer:

Geir Bruskeland & Geir Flagstad

29. september 1991

Tilrettelagt for WWW av

Vidar Kristiansen

11. mars 1996

Oppdatert for WWW av

Øistein Søvik

7. april 2018

- §-1. Spillet navn er LUDØL.
- §-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 her.
- §-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. Utenom spillebrikkene er det kun lov å ha en åpnet enhet alkohol om gangen. All alkohol *skal* inneholde normal mengde kullsyre.
- §-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. .

§-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.
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.