

- DM i Levende Ludo -

- Et silly ludo-live -

- Teaser -



Presents

Danmarks-mesterskabet

I

Levende Ludo™

"Velkommen til dette års DM i Levende Ludo™.

De indledende runder har vi overstået og denne finale består af de 4 bedste hold i landet. Presset er tydeligt blandt spillerne, nogen vil vinde for enhver pris, mens andre har personlige vendettaer. Stemning er høj blandt deltagerne, og det fremgår klart, at denne dag, mere end nogen anden, er altafgørende for dem. På dette brædt skabes der i dag nye ludostjerner og -globusser! Dette er i sandhed en vigtig dag!

Hvad er der andet at sige end; Teringen er kastet, lad spillet begynde!"

Man skal være opmærksom på at der ikke benyttes traditionelle ludo-regler til dette spil. Reglerne mailles på forhånd eller udleveres på Hyggecon.

For de folk som ikke kender til spillet Levende Ludo™, kan vi fortælle at det er ludo som vi spillede det i tidernes morgen, nu bare i større format og med spillere som brikker. Til dette er der tilsat nogle karaktertræk til hver brik, en stor terning, og nogle tilstrækkeligt vanvittige spillere... og Danmarks-mesterskaberne kan begynde.

Ide af: Maria Lind Heel, Oliver Nøglebæk, Kåre Murmann Kjær

Hjælp til roller af: Morten Hagbard Jensen

Hjælp til praktisk arbejde af: Diverse folk på Hyggecon 2004

Spillet på: Hyggecon 2004

- Hvad er det ? -

DM i Levende ludo er et lille live, som kan spilles f.eks. til en con eller lign. Der kræver 20 spillere, en dommer, et par liniedommere og eventuelt 1-2 kommentatorer.

Det er et silly-live, og hvis folk tager det alt for alvorligt, går det grueligt galt. Man skal som spiller være indstillet på at pakke seriositeten væk og være lallet i de ca. 2-3 timer det kræver at spille scenariet.

Før man kan spille scenariet skal man bruge en række ting: Dragter, en terning og en bane. Derudover er det optimalt hvis man kan skaffe en mikrofon og forstærker til denne, så man kan have en eller to kommentatorer tilknyttet.

Derudover skal man være klar over at det i høj grad er en publikumsting; den er mindst lige så sjov (hvis ikke sjovere) for dem som kigger på som for dem som deltager. Det er derfor ideelt hvis der er mulighed for at der kan være publikum på.

- Hvordan laves de ting der skal bruges ? -

Terningen:

Du skal have nogle skumgummistykker, f.eks. fra en gammel madras eller sofa. Du limer/taper dem sammen til en kube (dvs. lige lang på alle sider). Herefter syr du et stofhylster til den, med tallene 1 til 6 (evt. som øjne) på hver side med et på hver side. Brug en normal terning som model for hvilke øjne der skal være på hvilken side. Den terning der blev anvendt til hyggecon var på ca. 0,5 m. gange 0,5 m. gange 0,5 m. Ret meget større vil jeg tro at den i massivt skumgummi vil være for tung til at anvende.

Dragterne

Syes som en kåbe uden ærmer. I de respektive farver som hører til de forskellige hold. På hyggecon anvendtes nogle alternative farver fordi det var stof der kunne skaffes, men de traditionelle farver kan naturligvis også anvendes.

Banen

Laves som en traditionel ludobane. De individuelle felter skal være et sted mellem 0,5 m. gange 0,5 m. Og 0,8 m. gange 0,8 m. Brug et normalt ludobrædt som model. Stjernerne anvendes, men de eneste globus'er der anvendes er dem, som står på startfelterne. Hvis man afvikler det udendørs, kan man benytte kridt til at tegne på fliser eller f.eks. minestrimmel og pinde til at afmærke på græs. Hvis man afvikler det indendørs kan tape anvendes (malertape er godt, da det er let at tage af igen og ikke sætter mærker). Det er dog rimeligt dyrt at anvende tape, da banen er 15 felter gange 15 "felter" i størrelse hvilket giver et areal på op mod 12 m. gange 12 m.

Kommentator udstyr:

Her kan f.eks. anvendes en bærbar computer, en mikrofon og et par højttalere.

- Hvordan afvikles det ? -

Først skal der skaffes et passende antal deltagere og en dommer (som er minimum) og gerne et par liniedommere og en kommentator.

Spillerne skal deles i fire hold som hver skal vælge en som spiller træner, de andre spiller brikker på holdet.

Dommeren skal dømme ved regeltvister og uddele straffe. Han skal huske på at være spilskabende og belønne spillere, som laver nogle fede episoder og samtidig sørge for, at ingen hold bliver slået så meget bagud at de dårligt nok deltager. Hvis han kan skaffe en fløjte og måske et rødt og gult kort vil det være perfekt.

Liniedommerne skal være årvågne og hjælpe dommeren med at træffe de "rette" afgørelser. De skal dog være opmærksom på at deres rolle er som spilskabende elementer og de skal aflaste dommeren. De skal derfor ikke nødvendigvis indrapportere alt de ser.

Kommentatorerne skal have en komplet udgave af alle roller med alle deres hemmeligheder og trivia norteret og så skal de bruge dem løbende i kampen til at kommentere dem. De skal opføre sig som rigtig dårlige sportskommentatorer, og skal virkelig overspilles. De skulle gerne kunne bidrage til en del morskab.

Inden spillet starter skal dommer, liniedommere og kommentatorer orienteres om deres roller i spillet. Dem som skal spille brikker skal have udleveret deres rolle og en det ark, hvor der er en gennemgang af reglerne. Dommerne skal have udleveret deres rolle, og det ark, hvor der er en gennemgang af reglerne. Når alle ellers har læst materialet er vi klar til at gå i gang!

- Afslutningsvis -

Det her er frem for alt et morsomt spil, hvis primære formål egentlig er at give deltagere såvel som tilskuere et godt grin. Det gælder på ingen måde om at vinde men om at more sig over sig selv og de andre. Spillet har intet dybere formål andet end underholdning.

Vi håber, at folk som spiller det, vil more sig.

- Levende Ludo -

Rolleoplæget til Levende Ludo er egentlig meget simpelt; det består af 3 dele: En arketype som din rolle falder ind under, et stykke interessant trivia fra rollens fortid/nutid, og en hemmelighed. Der er op til dig at tænke lidt over dette, og forsøge at lade dette komme til udtryk under spillet i så vid udstrækning som muligt. Du er velkommen til at tilføje andre karaktertræk, men forsøg at gøre det omtalte træk til det centrale, uden at det bliver alt for plat.

Trænerne, en for hvert hold, har lidt anderledes karakterer som nærmere beskrevet for dem.

Det er vigtigt at du som spiller forsøger at spille din rolle og derigennem forsøger at skabe underholdning for de andre spillere – meningen er, at det skal være action-packed og en smule latterligt. Det er på ingen måde ment som værende et retfærdigt spil.

Derudover medfølger reglerne for spillet, som i grundtræk er de samme som for alm. ludo.

- Regler -

Terningen kastes efter tur. Den træner, der slår flest øjne, begynder, og træneren til venstre fortsætter. Lige inden en brik er nået en omgang, skal den gå op langs den sti, der går mod midten af spillepladen i dens egen farve. Den træner, der først får alle sine brikker i mål i midten af spillepladen, har vundet.

Træneren skal flytte en brik så mange felter, som terningen viser. Det er op til træneren at bestemme hvilken brik der skal rykke, men brikkerne må meget gerne komme med tilråb.

Træneren skal slå en 6'er for at kunne få en brik ud fra start. Hvis man ikke har brikker ude, må man slå 3 gange eller indtil man får en brik ud, hvadend der kommer først.

Hver gang træneren slår en 6'er må han/hun slå igen.

Lander en brik på et felt med en stjerne, skal brikken rykke videre til det næste felt med en stjerne, medmindre den stjerne brikken lander på er den, som er udenfor holdet sti hjem. Man slår ikke nogen brik hjem på den første stjerne man rammer på (og kan ikke blive slået hjem hvis der står 2 brikker der i forvejen) men den stjerne man bliver rykket hen til kan til gengæld resultere i, at man bliver slået hjem eller slår en anden brik hjem.

Lander en brik på et felt, hvor der i forvejen står en brik fra et andet hold, slås modspillerens brik hjem og må starte forfra. Dog undtaget, hvis modspilleren har 2 eller flere brikker stående på feltet, da er det en selv der ryger hjem. Ligeledes er det muligt at blokere en modstanders udgangsfelt, hvis man kan placere 2 eller flere af sine egne brikker på dette. Der opfordres til, at en brik der bliver slået hjem, bliver verbalt ydmyget.

Målet er at få alle sine brikker i mål når man står på stien, skal man kaste det rette antal øjne. Hvis antallet af øjne på terningen er større end det nødvendige antal for at komme i mål, må man hoppe tilbage ad stien og prøve igen næste gang, det bliver ens tur.

Det er ikke tilladt at snyde, men hvis dommeren ikke opdager det, eller gøres opmærksom på det, er det per definition ikke snyd. Dommeren kan uddele straffe til hold han mener snyder eller som kommer med falske anklager om snyd. En straf kan f.eks. være at sidde over et eller flere slag eller automatisk få slået en brik hjem, men kun overtrædelsens karakter og dommerens lune sætter grænser for straffens omfang.

Dommeren kan til enhver tid tilføje regler som han mener er nødvendige for at fremme spillet og spillets underholdningsværdi.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Grønt hold brik nummer 1

Arketype: Kujon

Citat: "Tag brik nummer 3 i stedet for mig, træner" "Lad mig rykke sidst ud, jeg kan godt vente"

Trivia: Spiller sin kamp nummer 200 idag!

Hemmelighed: Det var din skyld, at Danmark tabte VM tilbage i '65 – det er der bare ikke så mange, som kan huske længere...

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Grønt hold brik nummer 2

Arketype: Hjælpsom

Citat: "Nej, det er meget bedre hvis I slår mig hjem i stedet for, jeg er meget tæt på at komme hjem."

Trivia: Har fået "Fair Play" prisen i 2003, og går efter den igen i år!

Hemmelighed: Har efter sigende en fortid som Dam-brik.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Grønt hold brik nummer 3

Arketype: Observerende

Citat: "Hov, stod du ikke to felter længere tilbage lige før" "Hey, han blinkede vist til rød træner...?"

Trivia: Starter efter denne sæson sin trænerkarriere for Rødt hold.

Hemmelighed: Vil i virkeligheden allerhelst spille for hvidt hold, men de vil ikke have dig.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Grønt hold brik nummer 4

Arketype: Individualist / egoist

Citat: "Nej træner, giv mig lov til at rykke hjem nu, jeg kan næsten nå det, de andre skal nok klare den!"

Trivia: Har banerekord for at komme hurtigts hjem på netop denne bane.

Hemmelighed: Har haft en karantænedom på 4 træk for doping engang for nogle år siden.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Rødt hold brik nummer 1

Arketype: Bebrejdende

Citat: "Det er altsammen din skyld, brik 2." "Du er den svageste brik."

Trivia: Er just indkøbt fra hvidt hold

Hemmelighed: Er ikke i stand til at betale regningen til sin psykolog, og skylder derfor keglekongen penge.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Rødt hold brik nummer 2

Arketype: Dumdrstig

Citat: "Ah, jeg tror godt jeg tør tage chancen – der er ikke særlig stor chance for, at de slår mig hjem."

Trivia: Var med på det tyske landshold til at blive nummer 2 ved VM sidste år.

Hemmelighed: Der går stadig rygter om at han snød til DM i '87, men det er ikke bekræftet.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Rødt hold brik nummer 3

Arketype: Lapsen

Citat: "De behøver ikke at være voldelig når De slår mig hjem – det er jo en gentlemanssport." "Nå, tid til te."

Trivia: Er blevet hentet hjem specifikt til denne kamp fra den stærke engelske liga.

Hemmelighed: Har efter sigende slået sig på flasken.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Rødt hold brik nummer 4

Arketype: Spøgefuglen

Citat: "Stop mig hvis du har hørt den her før, men der sad tre..." "JUST KIDDING! Hahaha..."

Trivia: Er lige kommet sig over en alvorlig skade der gjorde, at han ikke kunne rykke på 6'ere.

Hemmelighed: Har faktisk ingen! Det er jo en hemmelighed i sig selv...

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Hvidt hold brik nummer 1

Arketype: Ubehøvlet

Citat: "Flyt dig nu din store idiot, du er blevet slået hjem."

Trivia: Er just blevet frikendt for fejlagtigt at have været anklaget for doping.

Hemmelighed: Kender ikke alle reglerne i spillet, da han ikke kan læse.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Hvidt hold brik nummer 2

Arketype: Mandschuanist / kvinde ditto (afhængig af spilleren)

Citat: "Hvis det ikke var fordi han/hun samtidig skulle have været så macho/feminin, så var det sagtens gået..."

Trivia: Vandt EM på det danske ungdomslandshold – i '76.

Hemmelighed: Er i fare for at rykke ned på andenholdet grundet dårlige præstationer.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Hvidt hold brik nummer 3

Arketype: Berøringsangst

Citat: "Fjern din beskidte kegle fra mit felt, det er ikke godt at vide hvor den har været henne!"

Trivia: Er spillets debutant – første professionelle kamp.

Hemmelighed: Har Kylie Minoque som idol, men lader som om det er brik nummer 1 fra hvidt hold.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Hvidt hold brik nummer 4

Arketype: Hidsig

Citat: "Det er fandme tredje gang jeg bliver slået hjem af den idiot, jeg slår ham så meget hjem hvis jeg får bare 2 runder indenfor 6 felter af ham!"

Trivia: Er kendt for det hurtigste og mest aggressive ryk på banen.

Hemmelighed: Har haft en affære med sort hold brik nummer 1's kone.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Sort hold brik nummer 1

Arketype: Ondskabsfuld

Citat: "Nu har jeg slået din farfar hjem, din far hjem og nu er turen kommet til dig." "Jeg vil slå dig hjem, langsomt og smertefuldt."

Trivia: Har stående rekord for flest brikker slået hjem i en ligakamp – 19 styks.

Hemmelighed: Har engang slået en træner ned, som ikke gjorde som han gerne ville have.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Sort hold brik nummer 2

Arketype: Fraværende

Citat: "Øøøøh, er det mig til at rykke nu?"

Trivia: Gik på pension i '02, men har lavet et comeback. Er banens uden tvivl ældste og mest erfarne brik.

Hemmelighed: Har egentlig aldrig brudt sig om sin karriere som ludobrik.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Sort hold brik nummer 3

Arketype: Modig

Citat: "Jeg tør godt gå ud på banen – alene!" "Jeg ved gået han allerede nådesløst har slået fem hjem, men jeg tør godt at spille mod ham!"

Trivia: Har været med til at vinde DM 3 år i træk; '99, '00 og '01.

Hemmelighed: Har et misbrugsproblem.

- Din karakter -

Hold & spillernummer: Sort hold brik nummer 4

Arketype: Jaloux

Citat: "Det er altid de andre brikker, som får sekserne. Jeg får aldrig noget større end 3'ere."

Trivia: Har deltaget i Big Brother men blev hurtigt stemt hjem fordi folk mente han var en kegle.

Hemmelighed: Har fået taget nøgenbilleder i sin ungdom.

- Din karakter -

Du er *træner for Grønt hold*.

Du har fire strategier som du skifter imellem. Du starter med den første strategi og hver gang du skal skifte, så vælger du den strategi der står lige under den du allerede praktiserer. Hvis du er i gang med den fjerde strategi og skal skifte, så starter du forfra med den første.

Du skal skifte strategi hver gang *du selv slår en 1'er*. Jo mere tydeligt strategiskiftet er, uden direkte at sige at du skifter strategi, jo bedre.

Det er vigtigt at du følger strategien så godt som muligt. Nogle strategier er mere abstrakte end andre og nogle strategier bestemmer mere af dit spil end andre. Du er nødt til at forsøge at få det bedste ud af den strategi du lige nu anvender. Hvis du ikke forstår strategien, så lav din egen fortolkning i stedet for at spørge nogen.

Du er naturligvis overbevist om at den strategi du anvender på et givent tidspunkt er den bedste til den situation du er i nu, uanset hvad dine brikker forsøger at overbevise dig om – det er jo dig der er træneren, ikke dem.

Strategier

1. *Tilbageholdende* – lad være med at gøre dig for bemærket
2. *Agressiv* – anstreng dig for at slå andre brikker hjem
3. *Ignorer en af dine brikker fuldstændig*; lad være med lytte til den, og lad være med at rykke den medmindre du ikke har andre muligheder.
4. *Imitier en andens strategi*. Vælg den spiller som du synes det går bedst for, og forsøg at anvende samme strategi, hvis du kan gennemskue den

Brikker

En smule viden om de brikker, der er på dit hold følger herunder.

Brik 1: *Arketype:* Kujon, *Trivia:* Spiller sin kamp nummer 200 idag!

Brik 2: *Arketype:* Hjælpsom, *Trivia:* Har fået "Fair Play" prisen i 2003, og går efter den igen i år!

Brik 3: *Arketype:* Observerende, *Trivia:* Starter efter denne sæson sin trænerkarriere for Rødt hold.

Brik 4: *Arketype:* Individualist / egoist, *Trivia:* Har banerekord for at komme hurtigst hjem på netop denne bane.

- Din karakter -

Du er *træner for Rødt hold*.

Du har fire strategier som du skifter imellem. Du starter med den første strategi og hver gang du skal skifte, så vælger du den strategi der står lige under den du allerede praktiserer. Hvis du er i gang med den fjerde strategi og skal skifte, så starter du forfra med den første.

Du skal skifte strategi hver gang *du selv slår en 2'er*. Jo mere tydeligt strategiskiftet er, uden direkte at sige at du skifter strategi, jo bedre.

Det er vigtigt at du følger strategien så godt som muligt. Nogle strategier er mere abstrakte end andre og nogle strategier bestemmer mere af dit spil end andre. Du er nødt til at forsøge at få det bedste ud af den strategi du lige nu anvender. Hvis du ikke forstår strategien, så lav din egen fortolkning i stedet for at spørge nogen.

Du er naturligvis overbevist om at den strategi du anvender på et givent tidspunkt er den bedste til den situation du er i nu, uanset hvad dine brikker forsøger at overbevise dig om – det er jo dig der er træneren, ikke dem.

Strategier

5. *Flest mulig brikker i spil* – Du skal ved enhver lejlighed få flere brikker i spil, og vil helst ikke have dem hjem hvis du kan lade være.
6. *Moraleopbyggende* – Kom med positive tilråb til dine brikker, også når det ikke er jeres tur.
7. *Forsøg at snyde*; Forsøg gentagne gange at snyde med f.eks. terningslag eller med brikernes placering. Naturligvis ikke så åbenlyst at det bliver opdaget og du bliver straffet.
8. *Lad en fra publikum bestemme*. Søg hjælp hos publikum når der skal træffes beslutninger om hvem der skal rykke og hvor langt.

Brikker

En smule viden om de brikker, der er på dit hold følger herunder.

Brik 1: *Arketype:* Bebrejdende, *Trivia:* Er just indkøbt fra hvidt hold.

Brik 2: *Arketype:* Dumdrstig, *Trivia:* Var med på det tyske landshold til at blive nummer 2 ved VM sidste år.

Brik 3: *Arketype:* Lapsen, *Trivia:* Er blevet hentet hjem specifikt til denne kamp fra den stærke engelske liga.

Brik 4: *Arketype:* Spøgefugl, *Trivia:* Er lige kommet sig over en alvorlig skade der gjorde, at han ikke kunne rykke på 6'ere.

- Din karakter -

Du er *træner for Hvidt hold*.

Du har fire strategier som du skifter imellem. Du starter med den første strategi og hver gang du skal skifte, så vælger du den strategi der står lige under den du allerede praktiserer. Hvis du er i gang med den fjerde strategi og skal skifte, så starter du forfra med den første.

Du skal skifte strategi hver gang *du selv slår en 3'er*. Jo mere tydeligt strategiskiftet er, uden direkte at sige at du skifter strategi, jo bedre.

Det er vigtigt at du følger strategien så godt som muligt. Nogle strategier er mere abstrakte end andre og nogle strategier bestemmer mere af dit spil end andre. Du er nødt til at forsøge at få det bedste ud af den strategi du lige nu anvender. Hvis du ikke forstår strategien, så lav din egen fortolkning i stedet for at spørge nogen.

Du er naturligvis overbevist om at den strategi du anvender på et givent tidspunkt er den bedste til den situation du er i nu, uanset hvad dine brikker forsøger at overbevise dig om – det er jo dig der er træneren, ikke dem.

Strategier

9. *Offensivt spil* – Det bedste forsvar er et angreb! Tag chancer!
10. *Defensiv* – Der er ingen grund til at løbe risici – det går jo godt...
11. *Kritiser dommeren*; denne er naturligvis korrump og ser ikke når modstanderne snyder. Det skal han have at vide!
12. *Ryk altid bagerste brik*. Det gælder jo om at få alle i mål, og den bagerste er jo den der er længst bagud – man kan aldrig være tættere på at vinde, end den bagerste brik!

Brikker

En smule viden om de brikker, der er på dit hold følger herunder.

Brik 1: *Arketype:* Ubehøvlet, *Trivia:* Er just blevet frikendt for fejlagtigt at have været anklaget for doping.

Brik 2: *Arketype:* Mandschuanist / kvinde ditto (afhængig af spilleren), *Trivia:* Vandt EM på det danske ungdomslandshold – i '76.

Brik 3: *Arketype:* Berøringsangst, *Trivia:* Er spillets debutant – første professionelle kamp.

Brik 4: *Arketype:* Hidsig, *Trivia:* Er kendt for det hurtigste og mest aggressive ryk på banen.

- Din karakter -

Du er *træner for Sort hold*.

Du har fire strategier som du skifter imellem. Du starter med den første strategi og hver gang du skal skifte, så vælger du den strategi der står lige under den du allerede praktiserer. Hvis du er i gang med den fjerde strategi og skal skifte, så starter du forfra med den første.

Du skal skifte strategi hver gang *du selv slår en 4'er*. Jo mere tydeligt strategiskiftet er, uden direkte at sige at du skifter strategi, jo bedre.

Det er vigtigt at du følger strategien så godt som muligt. Nogle strategier er mere abstrakte end andre og nogle strategier bestemmer mere af dit spil end andre. Du er nødt til at forsøge at få det bedste ud af den strategi du lige nu anvender. Hvis du ikke forstår strategien, så lav din egen fortolkning i stedet for at spørge nogen.

Du er naturligvis overbevist om at den strategi du anvender på et givent tidspunkt er den bedste til den situation du er i nu, uanset hvad dine brikker forsøger at overbevise dig om – det er jo dig der er træneren, ikke dem.

Strategier

13. *Kun en brik rykker* – Det er jo den bedste brik, så hvorfor rykke med de andre?
14. *Moralenedbrydende* – Kom med nedladende råb efter de andre hold – så deres moral bliver dårligere og de mister gejsten.
15. *Demokratisk*; Det er vigtig at alle brikker er med til at beslutte hvilket ryk der skal foretages.
16. *Overilede beslutninger*. Hvis man tænker for længe, så laver man bare dumme fejl. Hurtige beslutninger er vejen frem!

Brikker

En smule viden om de brikker, der er på dit hold følger herunder.

Brik 1: *Arketype:* Ondskabsfuld, *Trivia:* Har stående rekord for flest brikker slået hjem i en ligakamp – 19 styks.

Brik 2: *Arketype:* Fraværende, *Trivia:* Gik på pension i '02, men har lavet et comeback. Er banens uden tvivl ældste og mest erfarne brik.

Brik 3: *Arketype:* Modig, *Trivia:* Har været med til at vinde DM 3 år i træk; '99, '00 og '01.

Brik 4: *Arketype:* Jaloux, *Trivia:* Har deltaget i Big Brother men blev hurtigt stemt hjem fordi folk mente han var en kegle.