



Capsregler

Med tävlingstillägg

Västgöta Nation

1 februari 2024

Caps är ett spel för tre eller flera personer. Spelet spelas genom att samtliga spelare sitter i en ring runt en klunga glas, vilka spelarna ska kasta kapsyler i. Beroende på hur spelarna presterar blir de ömsom belönade och ömsom bestraffade. Oavsett får spelarna dricka innehållet i glasen.

Det finns många olika varianter på Caps, och en nästintill oändlig uppsjö av lokala småvariationer. Det här är enbart en av dem.

1 Materiel

För att capsa behöver man

- ett glas per spelare,
- ett glas till,
- mycket kapsyler,
- dricka till varje spelare
- och en plats att vara på.

2 Komma igång

Vid spelets början ska ett glas ställas i mitten, det är *Hjälten*. Varje spelares egna glas ställs sedan, så tätt som möjligt, i en cirkel kring Hjälten. Varje spelare är själv ansvarig för att hålla koll på vilket glas som är dess egna.

Sedan ska varje spelares glas fyllas med den spelarens dricka, samt ska en del av varje spelares dricka hällas i Hjälten.

Samtliga spelare sätter sig i en ring runt glasen, på en benlängds avstånd.

Den yngste spelaren påbörjar omgången och turen går sedan medurs.

3 Spelets gång

Under en spelares tur ska spelaren kasta en kapsyl mot ett valfritt glas. Ett kast utförs genom att spelaren placeras sin armbåge mot sitt knä¹ och svingar överarmen framåt. Kapsylen måste lämna handen senast då vinkeln mellan över och underarmen är 90°.

Om en spelare anser att kastvinkeln är för stor kan den spelaren ropa ”*traverscaps!*” Då blir det upp till ringen att bestämma huruvida spelaren ska bestraffas. Besträffning innefattar att dricka upp innehållet i sitt glas.

Kapsylen spelaren kastar har sedan ett antal möjligheter i vart den landar.

Utanför Om kapsylen inte landar i något glas händers inget, turen går vidare till nästa spelare.

Eget glas Om spelaren träffar sitt egna glas anses spelaren vara ”törstig”, och dricker ur sitt egna glas. Turen går vidare.

Hjälten Om hjälten träffas ska samtliga spelare högt ropa ”hjärte!” . Följt av att samtliga spelare dricker ur sina glas, och den spelare som satte kapsylen i hjälten även dricker ur hjälten. När hjälten tömts ska varje spelare hålla upp ny dricka i den. Turen går vidare.

Annans glas Om kapsylen landar i en annan spelares glas har den spelaren möjlighet att utmana till en duell. Se nedan.

Medan en spelare dricker kan ringen gå vidare. I allmänhet hoppar ringen över de spelare vilka är upptagna med att dricka, för att hålla uppe tempot. Ett undantag är om man kör tävlingsregler, se nedan.

¹Det rekommenderas att sitta med benen i kors

3.1 Okynnescaps

Om en spelare kastar en kapsyl när den inte får kan ringen ropa "okynnescaps!" Om en majoritet av ringen är med på att det var en ogiltigt kastad kapsyl måste spelaren som kastade den dricka. Ringen fortsätter som om den spelaren som just kastade spelade senast (alltså den bredvid i medurs riktning).

4 Påfyllning

Varje gång en spelare druckit ur sitt glas ska glaset fyllas på. Om en spelare behöver dricka flera gånger ska glaset tömmas det antal gånger, och självklart fyllas där emellan.

5 Dueller

När en spelare sätter en kapsyl i en annan spelares glas har den spelare vilken blev träffad två möjligheter. Antingen dricker han ur sitt glas, eller så utmanar han spelare som kastade på en duell.

Under en duell turas de två spelarna om att kasta kapsyler mot varandras glas tills en av dem missar, den förste som missar den andre spelarens glas förlorar duellen, och tömmer sitt glas.

Om en av deltagarna i duellen träffar ett annat glas läggs en till ram på stacken. Så om en hjälte träffas körs vanliga hjälte regler ut. Efter det måste även spelaren som satte hjälten dricka en gång till då han även förlorade duellen. Likfullt, om en annan spelares glas träffas kan en ny duell påbörjas, vilken följer samma regler.

6 Övriga småregler

Utöver ovanstående regler finns det även ett antal mindre regler.

Peka ut När som kan godtycklig spelare ropa "Peka ut", var på samtliga spelare måste tydligt peka på vilket glas som är deras.

Centrering Kan ropas av godtycklig spelare när som. Säger att alla ska placera sina glas i startpositionen igen.

Alkoholmissbruk Om en spelare lyckas spilla en annans spelares dricka (även om den inte råkar vara alkoholhaltig) kan godtycklig spelare ropa "alkoholmissbruk". Den spelaren som spillde måste då tömma sitt glas.

Sänkning Om en spelare har väldigt många kapsyler i sitt glas kan de ibland gå upp ovanför vätskans yta. Då kan godtycklig spelare begära en "sänkning" på det glaset. Vilket innebär att den spelaren håller på mer dricka tills samtliga kapsyler i glaset är under ytan.

Notera att en spelare enbart behöver vara behjälplig med placering av glas och påfyllning av dricka enligt ovanstående. Alltså; om en spelares glas tippar under en duell kan spelaren låta glaset ligga, vilket försvårar ordentligt för motståndaren.

A Tävlingsregler

Tävlingscaps kör på en "last man standing" - princip. Varje spelare spelar med samma mängd dricka och den spelare med dricka kvar sist vinner spelet.

Några skillnader från vanligt caps.

- När en spelare dricker går inte ringen förbi den spelaren, utan stannar istället upp. Det för att förhindra en spelare från att vara immun mot att dricka genom att dricka *väldigt långsamt*.
- Mängden dricka som hålls upp i glaset ska vara minst en förutbestämd mängd. Samma sak gäller Hjälten.

Rekommenderade volymer är 1000ml ± 2ml dricka att spela med, och 5cl per glas.

B Nyckelord

Nyckelord, i den ordningen de förekommer i dokumentet:

Hjälten	2
Traverscaps	2
Duell	3
Välta glas	3
tävla	3
Mängd dricka	3