

Officielle Racerbileregler v. 1.1

Guldøl og terninger

af Breiner og PL

København, Juli 2015

Introduktion

Racerbile er et bilspil, det spilles med kapsler, terninger og øl. Det er med andre ord et drukspil.

Der er tre måder, hvorpå spillet kan spilles, som er uafhængigt af reglerne.

- At forsøge at drikke mest selv
- At få de andre til at drikke mest
- Eller en kombination af de to

Der er under spillet visse ting, som skal siges højt. Disse står i anførselstegn.

Der er to typer fejl i spillet tekniske fejl og generelle fejl. Når der begås en fejl skal der drikkes en tår for hver fejl.

Herunder følger reglerne for Babybile:

Øl

Som standard drikkes der Guld Tuborg, når man spiller racerbile. Oprindeligt var der 6 tårer i en øl, men efter flere års kørsel af Le Mans er det blevet til 11 tårer i en Guld Tuborg på 33cl. Man kan dog vælge at drikke andet end Guld Tuborg. Er dit valg af øl samme styrke eller stærkere end Guld Tuborg er der 11 tårer pr. øl. Er det en lightøl (f.eks. Grøn Tuborg) er der 8 tårer på en 33cl flaske. Alle øvrige drikkevarer takseres som lightøl uanset styrke dog skal der minimum være 33cl i glasset/flasken.

Vælger du at drikke noget der er stærkere end Guld Tuborg er der ingen rabat i antal tårer der drikkes. Prøver du, at undgå at drikke det korrekte antal tårer med henvisning til din drikkevares styrke, er det en generel fejl og der drikkes.

Banen

Banen består af hexagonale felter sat sammen, så de danner en lukket bane, ganske som en almindelig racerbane (og jo, en almindelig racerbane består også af hexagonale felter, man skal bare meget tæt på for at se dem).

Brikker

Hver spiller benytter en kapsel som brik. På kapselens inderside skrives en genkendelig markering. Denne side skal altid vende opad, også under kørselen, den eneste undtagelse herfra er Blokeringsfelter. At flytte med den forkerte side

opad er en teknisk fejl (man kan ikke køre, hvis bilen ligger på hovedet). At flytte kapselen på højkant er en teknisk fejl (se særregel om at køre på to hjul)

Nøl

Forsinker man spillet kan man nøles. Det foregår ved, at de resterende spillere råber i kor: "Tre. To. En. Nøl." i et passende langsomt tempo. Hvert nøl tæller, som en generel fejl mod spilleren, som bliver nølet. Det er en teknisk fejl, at nøle sig selv.

Ufuldstændig liste af eksempler:

- Du har ikke givet terningerne videre korrekt.
- Det er din tur, men du er ikke igang med at udføre din tur.
- Du er ved at hente øl.
- Du er på toilettet.
- Du sidder og snakker midt i din tur.

Starten på Spillet

Som udgangspunkt i Babybille slår man om, hvem der starter. Højeste slag vinder, næsthøjeste slag får næste tur. Er der spillere, som slår ens, slår de om indtil det er afgjort hvem der ligger forrest af dem. Derefter placerer spillerne sig i rækkefølge omkring bordet. Der spilles i positiv omløbsretning. Den originale regel om tidskørsel findes i et senere afsnit.

Kapslerne placeres derefter på banen ved startlinien. Den startende spiller placerer sin kapsel på det felt der grænser op til startlinien, ikke det felt, hvor startlinien evt. går igennem.

Terninger

Spillet spilles med 1 terningbæger og 3 sekssidede terninger. Hver terning repræsenterer et gear og der slås med et antal terninger svarende til det gear man er i: første, andet og tredje gear.

Man starter altid spillet i første gear (1 terning). Dette skal ikke annonceres. Der kan ikke geares op i første tur.

Opgearing: Ønsker man at slå med flere terninger foretager man en opgearing, man kan højst foretage en opgearing pr. tur. Opgearingen skal annonceres i starten af turen: "Jeg gearer op til andet/tredje gear". Glemmer man at annoncere opgearingen er det en generel fejl. Der er altså to mulige opgearinger: Fra første til andet gear eller fra andet til tredje gear.

Nedgearing: Ønsker man at slå med færre terninger foretager man en nedgearing, man kan højst foretage en nedgearing pr. tur. Nedgearingen skal annonceres i starten af turen: "Jeg gearer ned til første/andet gear". Glemmer man at annoncere nedgearingen er det en generel fejl. Der er altså to mulige nedgearinger: Fra tredje til andet gear eller fra andet til første gear. At geare ned er naturligvis en teknisk fejl.

En etter er en koblingsfejl, det er en teknisk fejl og der drikkes en tår for hver etter man slår, med mindre man slår 3 ettere (trippel koblingsfejl), hvor man har smadret gearkassen og bundet resten af sin øl mens den bliver skiftet.

Femmere og seksere slås om, for SÅ hurtigt kan man SLET ikke køre. Hvis man 3 gange slår en femmer eller en sekser er det en teknisk fejl. Hver efterfølgende femmer eller sekser er en teknisk fejl. Dvs. de første 3 femmere eller seksere er 1 teknisk fejl. Den 4. femmer eller sekser er 1 yderligere teknisk fejl.

Slår man 7, 8 eller 9 kører man hasarderet kørsel. Hjulene hviner hver gang man drejer dvs. ændrer kørselsretning, man skal sige "hvin". Der er naturligvis slitage på hjulene, når man kører hasarderet kørsel. Derfor er der en teknisk fejl for hvert sving eller "hvin". Glemmer man at annoncere et hvin er det en generel fejl, men der skal stadig drikkes for den tekniske fejl.

Slår man 10, 11 eller 12 kan man ikke dreje eller bremse og risikerer derfor at køre af banen. Hvis man kører af banen drikker man 1 tår for hvert felt man ikke rykker på banen (teknisk fejl). For at komme på banen igen skal man i første gear (tvungen nedgearing) og turen efter bakker man ind på banen til det felt hvor man kørte af banen. Man kan ikke geare op turen efter man er kørt af banen.

Felter

Der er tre typer felter i racerbile.

- De almindelige felter
- Nedgearingsfelter
- Blokeringsfelter
- Og midtv...

Der er FIRE typer felter i racerbile!

De almindelige felter

Er typisk gule(dog røde på StalinbanenTM). Der er ingen særlige regler for de almindelige felter.

Nedgearingsfelter

Er typisk markeret med mørkeblå farve. Ved dette felt er der tvungen nedgearing. Man gearer ned til første gear uanset, hvilket gear man er i, når man lander på feltet. Der drikkes en tår for hver nedgearing (generel fejl) og i starten af næste tur annoncerer man "Jeg starter i første gear.". Man kan altså ikke geare op, når man står på et nedgearingsfelt.

Blokeringsfelter

Er typisk et rødt felt, evt. markeret yderligere med en stjerne. Når man lander på feltet, skal man vende sin kapsel for at signalere, at man blokerer feltet. Så længe der blokeres kan andre spillere ikke passere igennem feltet eller lande på feltet, men er tvunget til at standse umiddelbart inden. Hvis en spiller skulle have landet på eller passeret igennem et blokeret felt ophæves blokeringen. Det foregår på følgende måde: Spilleren bringer sin kapsel til standsning feltet inden blokeringsfeltet, tager modstanderens kapsel og banker den en gang mod bordet for at markere, at der har været en kollision, derefter lægges kapselen tilbage på plads men nu vendt normalt. Man kan ikke undlade at ophæve blokeringen, hvis man vælger at standse lige inden et blokeret felt.

Og midtvejsfeltet

Har forskellige markeringer. Enten en streg igennem feltet eller på StalinbanenTM markeret med hammer og segl. Når en spiller passerer midtvejsfeltet, man skal altså helt forbi feltet/stregen, annoncerer spilleren "midtvejsskål", hvorefter alle drikker 1 tår. Det er naturligvis en generel fejl at glemme at annoncere midtvejsskål eller at undlade at drikke for midtvejsskål, når den annonceres. Så er du f.eks. på WC, når der annonceres midtvejsskål drikker du 1 tår for midtvejsskål og 1 tår for den generelle fejl.

Generelle regler for felter

Banen kan dele sig i to visse steder. Her er reglen, at den FØRSTE spiller, som kommer til det pågældende sted vælger retning og samtlige spillere skal følge den samme retning. Det er naturligvis en teknisk fejl per felt man rykker ad den forkerte retning.

Er der en pil på banen angiver pilen den eneste korrekte vej igennem.

Blokering: Der er maksimalt plads til to biler/kapsler på et felt. Når der er to kapsler på et felt, er det blokeret og bagfra kommende spillere kan ikke køre igennem feltet, men er tvunget til at bremse eller køre uden om, hvis det er muligt. Der er ingen kollision ved blokering med to kapsler. Spiller nummer to

på et felt løfter den anden kapsel og lægger sin egen nederst. Det tæller, som to tekniske fejl at lægge kapslerne i den forkerte rækkefølge (der er to kapsler, som er lagt forkert).

Flytter man på en andens kapsel f.eks. ved et uheld: skubbe til bordet, puffe til kapselen med finger, en anden kapsel eller lignende skal man flytte den tilbage på plads. Hele handlingen er en teknisk fejl. At undlade at flytte kapselen tilbage på plads er en generel fejl. Kapselen skal dog flyttes 1/4 felt eller mere. Flytter man en kapsel tilbage på plads har man automatisk erkendt, at man har flyttet på den.

Turen

- Inden du starter drikker du 1 tår, hvis du ligger enten forrest eller bagerst det annonceres: "Jeg drikker for at ligge forrest/bagerst."
- Annoncer op- eller nedgearing, hvis du vælger eller bliver tvunget til en(kører af banen eller lander på nedgearingsfelt).
- Slå med det korrekte antal terninger i forhold til gear. Det er naturligvis en teknisk fejl at slå med forkert antal.
- Ryk det antal felter du har slået. Du kan vælge at rykke færre, dog skal du drikke 1 tår for hvert felt du ikke rykker (teknisk fejl) og du skal rykke mindst 1 felt medmindre du er blokeret.
 - Du kan ikke dreje bilen mere end 60 grader fra felt til felt.
 - Hvis du er blokeret kan du ikke rykke flere felter, og skal drikke 1 tår for hvert felt du ikke rykker (teknisk fejl).
 - Overhaler du en spiller drikker denne spiller en tår (generel fejl).
- Drik alle de antal tårer du evt. skal (tekniske/generelle fejl)
- Læg alle 3 terninger i bægeret og stil det ved den næste spiller.
- Begår man tekniske eller generelle fejl uden for ens egen tur drikkes der med det samme.

Teknisk Fejl

En teknisk fejl er alt der har med direkte spilhandlinger at gøre og man drikker en tår for hver teknisk fejl.

- At slå en koblingsfejl.
- At rykke den forkerte kapsel (1 fejl per felt).
- At flytte med den forkerte side opad (1 fejl per felt).
- At flytte sin egen kapsel uden for egen tur.
- At flytte på en andens kapsel, når det ikke er dikteret af reglerne. Man skal naturligvis lægge modstanderens kapsel tilbage på plads, som igen er en teknisk fejl.
- At 3 gange i en tur slå en femmer eller en sekser. Hver efterfølgende femmer eller sekser i samme tur er en teknisk fejl.
- At tabe en terning på gulvet eller hvis den triller ud over bordet.
- At slå en terning så den flytter på en kapsel (en teknisk fejl pr kapsel der flyttes).
- At skulle hvine, når man drejer ved slag på 7, 8 eller 9 (fordi man ødelægger dækkene).
- At rykke færre felter end det antal øjne man har slået.
- At slå med det forkerte antal terninger. En fejl per terning.
- At lægge kapsler på et blokeret felt i den forkerte rækkefølge.
- At køre den forkerte vej, når banen deler sig. En fejl per felt. Kapselen flyttes tilbage til udgangspunktet inden man rykker sin tur.
- At foretage en nedgearing.
- At nøle sig selv.
- At slå en terning, så den lander skævt.
- At slå en terning, så den lander på andet end direkte på spilbordet (f.eks. på et kort eller en øletiket).
- At slå med terningerne, når det ikke er ens tur. Der kan stadig laves koblingsfejl.
- At glemme at vende sin kapsel på et blokeringsfelt.
- At glemme at 'bonke' en kapsel når en blokering ophæves.

Generel Fejl

Er en fejl, som ikke har med direkte spilhandlinger at gøre. Man drikker en tår for hver generelle fejl.

- At forklare en regel.
- At forklare en regel forkert.
- At glemme at annoncere en opgearing.
- At glemme at annoncere en nedgearing.
- At glemme at annoncere, at man drikker for at ligge forrest eller bagerst.
- At glemme at drikke for at ligge forrest eller bagerst.
- At glemme at annoncere, at man starter i første gear efter tvungen nedgearing eller at være kørt af banen.
- At glemme at hvine, når man slår 7, 8 eller 9. Det er stadig en teknisk fejl at skulle hvine, det koster altså 1 teknisk og 1 generel fejl at glemme at hvine.
- At glemme at annoncere midtvejsskål.
- At undlade at drikke, når der annonceres midtvejsskål.
- At forsøge at undgå at drikke tårer ved at henvise til, at ens drikkevare er stærkere end Guld Tuborg.
- At blive overhalet.
- At blive nølet.

Racerbile

Følgende regler adskiller Racerbile fra Babybile:

- Tidskørsel. For at afgøre, hvem der starter køres der tidskørsel. Det betyder, at hver spiller bunder en Guld Tuborg. Den der er hurtigst starter, derefter den næsthurtigste og så fremdeles. Spillerne skifter plads, så deres plads ved bordet matcher deres tidskørsel.
- Slår man tre ettere smadrer man gearkassen. Efter en smadret gearkasse starter man i første gear. Der skal naturligvis drikkes for hver nedgearing. I starten af sin næste tur skal man annoncere: "Jeg starter i første gear". Det er naturligvis en generel fejl, hvis man glemmer at annoncere.
- Kører man af banen skal man bunde resten af sin øl inden man kan komme tilbage på banen.
- Facing: Når du starter spillet kan du vælge en retning. Herefter peger din bil den retning du sidst kørte, som altså er direkte modsat det felt du kom fra. Det betyder, at du kan starte din tur med at skulle dreje. Det har betydning, når du slår 7, 8 eller 9, hvor du kan skulle hvine på det første felt du flytter. Eller når du slår 10, 11 eller 12, hvor du så ikke kan dreje og du vil køre af banen med det samme.

Særregler

Herunder er valgfrie regler, som ikke findes i normal Racerbile, men som er forsøgt brugt i spillet gennem tiderne.

- To hjul(kapselen flyttes på højkant). Kører man hasarderet kørsel (7, 8 eller 9) letter bilen og man kører på to hjul i svingene. Man skal altså ved hasarderet kørsel huske at hvine, og at skifte mellem at køre på to og fire hjul, to hjul når man drejer og fire hjul, når man kører ligeud. Det er naturligvis en teknisk fejl, hvis man ikke kører med det korrekte antal hjul på banen.
- Er en spiller i starten af sin tur 12 felter eller mere foran nummer to, så har han kørt så stærkt, at han er løbet tør for benzin og han er nu tvunget til at bunde sin øl for at tanke op. Han mister sin tur og skal starte sin næste tur i første gear. Det er naturligvis en teknisk fejl, at være løbet tør for benzin, så efter optankningen drikker spilleren en tår.
- Stalin. Der er både en Stalinbane og begrebet 'at køre Stalin', som i begyndelsen var den eneste måde man kørte på Stalinbanen. Ideologien er: Stalin gearer altid op. Stalin blokerer altid. Stalin kører altid af banen. Det giver i bund og grund sig selv. Ah, ja og Stalin ender altid i hegnet...

- Flytter man sin kapsel med den forkerte side opad modtager, man alle de straftårer som givet ovenfor, og man skal dernæst tilbage til udgangspunktet og flytte sin kapsel forfra. Du kan altså drikke tårer for hvin to gange. Eller køre af banen to gange!
- Ved trippel koblingsfehlér drikkes en hel øl (11 tårer) og ikke blot det resterende i flasken.
- Smadret gearkasse. Laver man trippel koblingsfehlér rykker man 0 felter og man bundet en hel øl (11 tårer).
- Når man kører af banen drikker man en hel øl(11 tårer) ud over det antal tårer man ellers skulle drikke.
- Man drikker en tår for at slutte sin tur forrest. Der annonceres: "Jeg drikker for at slutte forrest."

Le Mans

Le Mans er en 24 timers version af Racerbile udtænkt engang i sluthalvfemserne af fysikernes rushold Kerne. Som i rigtig Le Mans er der 3 kørere på hvert hold. Spillet spilles på en særlig Racerbilebane lavet til formålet kaldet 'Le Mans-banen'. I modsætning til almindelig racerbile, hvor spillerne selv dømmer er der til Le Mans udnævnte dommere, som forventes at holde sig ædru nok til at udføre deres hverv.

Af praktiske hensyn skal der være arrangører fra Cafeén's side, der sørger for ædru-vagter, bartender (i tilfælde af publikum) og optællere. Disse skal ikke på nogen måde være en del af spillet. Der bør afsættes et afgrænset område for banen og et afgrænset soveområde for kørere og dommere, som tilskuere ikke må komme i nærheden af. De dele af holdet, der ikke kører kan frit gøre, som de har lyst, så længe de ikke forstyrrer de kørende spillere. Holdende har tidligere gjort brug af coaches. Det står holdende frit for at gøre det, men en eventuel coach skal holde sig fra banen, præcis som andre ikke-kørende elementer. Spillerne kan med fordel købe f.eks. en kasse øl inden spillets start, så de ikke forsinkes unødvendigt af ølhentning.

Der fremstilles drikkeglas med målestreger til hvert hold. Streger hver 3. cl således at 11 streger = 1 øl.

Le Mans køres efter almindelige Racerbileregler med følgende ændringer:

- Dommerne kan justere reglerne undervejs, hvis det skønnes nødvendigt. Hensyn kan være sikkerhed, spillets gennemførsel eller almindelig underholdning for tilskuere.
- Dommerne kan uddele straftårer efter forgodtbefindende.
- Der må køres i valgfri øl, men da det er en gentlemansport ses det gerne, at alle kører i Guld Tuborg. Se i øvrigt reglen ovenfor.
- Man kan ikke dømmes til at drikke mere end 42 tårer på en tur.
- 42 feltet. Lander en spiller på 42 feltet må vedkommende udnævne en modstander, som så skal drikke det samme, som en selv.
- Dunlopbroen. Vælter man Dunlopbroen bunder man en øl.
- Kaster man op ud over bordet koster det 5 omgange. Forsinkes spillet herved kan holdet diskvalificeres.
- Kaster man op på gulvet, så det kræver rengøring koster det 5 omgange.
- Man skal være i første gear, når man kører ind i pitten.
- Det er gratis at skifte kører i pitten.

- Vil man skifte kører uden for pitten, skal den indskiftede kører bunde en øl inden. Det skal annonceres inden turen starter og øllen skal være drukket inden turen kan starte. Der kan nøles.
- Der nøles 3 gange, og den fjerde gang rundes der op til en øl og turen gives videre. Hvis der næste tur ikke kan stilles en spillere, må dommerne vurdere om holdet er ude.
- Forsinkelse af spillet. Udfører man en handling uden for sin tur, som forsinker spillet, men ikke er dækket af ovenstående mister man sin næste tur og en omgang.
- Når der er gået 24 timer bliver der kaldt til sidste omgang. Spillet slutter når holdet, som fik dårligste tidskørsel har haft sin tur.
- Vinder af spillet er det hold, som har flyttet sig flest felter målt på antal omgange og dernæst placering på banen, skulle to hold ligge lige i antal omgange.