**Grundloven:**

* 1.1 Du valgte at spille med i Brummespillet. Dumt! Drik et kvajeglas, og ryk til start.
* 1.2 Ved start i cellen stilles en øl i muren.
* 2.1 Så længe du ikke er død kan du drikke.
* 2.2 Kan du ikke drikke og er du levende så tag en tår (jvnf. § 2.1).
* 3.1 Hvis man snyder skal man drikke et glas øl.
* 3.2 Glemmes en regel, betragtes det som snyd (jvnf. § 3.1)
* 3.3 Man må under ingen omstændigheder vække en sovende tutor.
* 4.1 Det er ikke tilladt at spille iført shorts, sandaler og hvide tennissokker samtidig.
* 5.1 Lander man på et ’mur’-felt, sættes en øl i muren.
* 5.2 Lander man på et ’hul’-felt, skal man drikke af muren til man tager flasken fra munden.
* 5.3 Passerer man et sekskantet felt skal man stopper der.
* 5.4 Lander man på et blåt felt, skal man drikke et halvt glas og når det derefter bliver ens tur rykker man et felt frem.
* 5.5 Lander man på et ’smiley’-felt, skal man smile til sine medspillere.
* 5.6 Man møder altid Betjent Susan når man lander på et ’hjerte’-felt.
* 6.1 Når man møder Betjent Susan skal man råbe ”Åh nej!”
* 6.2 Efter et møde med Betjent Susan har du svært ved at gå, træk 2 øjne fra dit næste slag.
* 6.3 Betjent Susan er bestemt ikke fair.
* 7.1 Hvis man ikke har taget sin straf når det bliver ens tur, springes man over.
* 7.2 Hvis man ikke er færdig med sin belønning, når det bliver ens tur, spinges man over.
* 8.5½ Dette spil er bestemt ikke fair!
* 9.1 Hvis man smider terningen væk skal man tage to kvajeglas.
* 9.2 Hvis man vælter en øl skal man tage en kvajebajer.
* 9.3 Hvis man sætter sig ned i en runde hvor man skal stå op, skal man tage to kvajeglas.
* 9.4 Hvis man spørger om hvorfor der ikke er et ’felt nr. 5’ skal man tage to kvajeglas.
* 10.1 Sidemanden er medspilleren til venstre for en.
* 10.2 Hvis man har fundet gennem gangene, kender man dem, og må springe dem over.
* 11.1 Det er en æressag at brække sig.
* 11.2 Hvis man benytter murbrækkeren, rykker man tre felter frem. (jvnf. § 11.1)
* 11.3 Taktisk opkast belønnes med to glas øl.
* 11.4 Når man benytter murbrækkeren skal man vaske den.
* 11.5 Når man har benyttet murbrækkeren skal man gå ud og børste tænder.
* 12.1 Man har først vundet når man har nået muren, og kommet igennem den.
* 12.2 Muren er aldrig for stor, man skal nok få den drukket.
* 13.1 Husk! En øl er ingenting.
* 13.2 Lander man på et tomt felt drikkes ingenting (jvnf. 13.1)
* 14.1 Når man laver armbøjninger må man gerne stritte med finalen (røven).
* 14.2 Man må gerne lave armbøjninger med knæene på gulvet.
* 15.1 Enhver afledningsmanøvre må kun bruges en gang i hvert spil
* 16.1 Hvis man mangler en medspiller under en fællesskål, må man tage den om, når spilleren er klar
* 17.1 Hvis der er en udefrakommende der siger ”Stille” skal næste sætning råbes
* 17.2 Hvis en spiller lander på et ”skål i skuret”-felt, skal denne sige ”skål i skuret”
* 17.3 Hvis en spiller siger ”skål i skuret” skal alle ud og skåle ved skuret
* 18.1 To glas øl, svarer til et glas vin
* 18.2 Et glas vin svarer til en drink
* 18.3 En drink svarer til to glas øl
* 19.1 Hvis din fætter fra Als når til muren, må man gerne begynde at drikke den væk
* 19.2 Du har først vundet når både du og din fætter fra Als er sluppet ud.

**Felter for Muren**

**Første etape – Cellen:**

1. Startcellen
2. Fængselsmaden giver dig dårlig mave, gå på toilettet og drik et glas øl.
3. Du hjælper en kammerat ved at lave en afledningsmanøvre. Gør noget der får hele rummets opmærksomhed.
4. Du graver i cellegulvet til dine negle falder af. Hold den ene hånd i lommen for at skjule den. Hvis du tager den op ad lommen før du kommer ud af cellen, ryger du i arbejdslejren (felt 7, Gården) og derefter tilbage til felt 3.
5. Du prøver at slå en vagt ned, han var desværre ikke alene. For at stoppe dig bruger de brandslangen. Drik et glas øl og put noget af det i hovedet.
6. ???
7. Du prøver at bestikke en vagt. Du og en tutor drikker hver et glas øl, hvis det lykkedes ryk tre felter frem, ellers ryk tilbage til start.
8. Det er tid til gårdtur. Gå udenfor og drik et glas øl.
9. Du sætter dig fortvivlet alene og drikker et glas øl.
10. Du prøver at flygte gennem toilettet, men først skal der tømmes, bund resten af din øl, og slå derefter med en terning. Hvis du slår 4 eller 6 klarer du turen, og ryger direkte i arbejdslejren (felt 7, Gården).
11. Du prøver at grave dig gennem din cellevæg, på den anden side møder du fængselsinspektøren, gå i isolation og drik to glas øl.
12. Du lejer en bulldozer til at lave hul i muren, desværre er chaufføren stiv, så han rammer nabocellen. Sidemanden drikker (jvnf § 5.2) af muren, og rykker tre felter frem.
13. Du prøver at flygte ud gennem vinduet, men Åh Nej! Du bliver taget i gården af Betjent Susan, ryk til gårdstursfeltet (felt 7) og derefter til start.

**Anden etape – Dødsgangene**

1. Du må forklæde dig for at komme videre; skift tøj og kom tilbage. Hvis spillerne ved bordet stadig kan genkende dig, drikker du et glas øl.
2. Du finder kapellet og beslutter dig for at synge en lille sang.
3. Du er ved en fejltagelse kommet til gymnastiksalen. Tag 10 armbøjninger. Du er nu meget tørstig, drik et glas øl.
4. Du kommer til Bjørnebandens celle, de overtaler dig til at hjælpe dem med at plyndre Joachim Von And. Du mister en tur pga. omfattende planlægning.
5. Du åbner døren til et mørkt rum. Da du tænder lyset opdager du, at du er kommet til øldepotet. Drik to glas øl og vent en omgang. Du tager selvfølgelig forsyninger med; sæt en øl i muren.
6. Du tænder en smøg, men det sætter sprinkleranlægget i gang. Alle spillere drikker et glas øl.
7. Du er kommet til en blindgyde. Du sætter dig og ligger ny taktik over et glas øl.
8. Åh nej! Du træder ind i tæskerummet. Betjent Susan spænder dig fast på pinebænken. Tag 10 mavebøjninger og drik en tår øl i mellem hver. Du har nu svært ved at gå; træk 2 øjne fra dit næste slag.
9. Du træder ved en fejltagelse ind i Hannibal the Cannibals celle... det var dumt. Drik to kvajeglas.
10. Kvajpande... du jubler højt af glæde da du ser udgangen i det fjerne. Vagterne lægger dig i fodlænker og tager dig straks. Du bliver sendt til dødsgangene og kan kun rykke 1-3 felter ad gangen. Hvis du klarer dig igennem dødsgangene kan du tage fodlænken af.
11. Ups! Inspektørens tålmodighed er sluppet op. Du bliver sendt i den elektriske stol. Indtil det bliver din tur igen skal du drikke lige så meget som de andre tilsammen.... det overlever du nok ikke.

**Tredje etape – Gården:**

1. Du prøver at bestikke en vagt. Smart(?). Ryk to felter frem.
2. Åh nej! Du møder betjent Susan som spænder dig fast på muren. Læg dig på maven over ryglænet på en stol og drik ½ glas øl med sugerør.
3. Du vakler ind til vagternes personalefest. Skål med alle tutorene og drik lige så lang tid som dem.
4. Du skvatter over Ratata og falder ind under et nedløbsrør; du har 10 sekunder til at tømme dit glas.
5. Inspektørens svoger er murermester og han arbejder sort i weekenden. Alle sætter 1 ekstra øl i deres mur.
6. Du bestikker dine medfanger til at hjælpe dig med at grave dit eget hul. De andre spillere deler halvdelen af din mur og sætter en øl i deres egen.
7. Du er kommet til arbejdslejren og du lader som om du hører til for ikke at blive opdaget. Hjælp en tutor med hvad personen beder om.
8. Du har fået den letteste vej! Drik tre glas øl, og vent to omgange.
9. Du møder Jason; fuck! Det er fredag den 13. og han saver dit højre ben af. Hink udenfor på dit venstre ben og drik et glas øl.
10. Du arrangerer et fangeopgør. Dumt! Vagterne har vandkanoner. Alle fanger der er i Gården rykker tilbage til startfeltet i Cellen.
11. Du møder politimester Striks. Han smider dig hen til Bjørnebanden. Gå til felt 4 i Dødsgangene.
12. Du møder Hannibal the Cannibal. Han drikker af din lever men dør af alkoholforgiftning. Gå til øldepotet for at indhente det forsømte (felt 5, Dødsgangene).
13. Det regner kraftigt! Du glider i mudderet og falder ind under et nedløbsrør. Du har 10 sekunder til at tømme dit glas.
14. Du stikker en medfange, men i bliver begge opdaget. Du og din sidemand rykker tilbage til startfeltet i cellen.
15. Du falder i kloakken og bliver suget op i dit eget toilet. Ryk til toiletfeltet (felt 9, Cellen).
16. Dette felt ser ud til at være tomt? Kan det nu også passe?
17. Du møder Ronny Ranglebær. LORT! Gå udenfor og drik et glas øl, mens lugten forsvinder.
18. Du glider i en banan og falder ind under et nedløbsrør. Du har 10 sekunder til at tømme dit glas.
19. Ups! Dine snørebånd er bundet sammen, du falder ind under et nedløbsrør. Du har 10 sekunder til at tømme dit glas.
20. Du møder en kæmpe bodybuilder. Du kommer til at vælte en vægtskive ned over hans fod. Kvajpande! Drik en kvajebajer efter du har løbet rundt om huset.
21. Åh nej! Du har set Susan i joggingdragt – og også uden! Hun er til sport i to’eren og tager dig bagfra med sin klit. Du har nu svært ved at sidde ned. Stå op 1 omgang.
22. Efter den hårde træning tager du et bad. Du kommer til at bukke dog efter sæben og har nu svært ved at sidde ned. Stå op 2 omgange.
23. Du falder i branddammen, du har 10 sekunder til at tømme dit glas.
24. For at gøre dig klar til slutspurten tømmer du din øl!
25. Du har drukket for meget og falder omkuld under et nedløbsrør. Da du kigger op kan du ikke undgå at bemærke at VVS-manden har været der og opgraderet røret; du har 10 sekunder til at tømme to glas øl.
26. Du kan se ud gennem hullet. Der står en kvinde. Åh nej! Du tror det er Susan, du skriger højt og løber tilbage mod cellen. Men i gangene møder du den rigtige Susan. Hun slæber dig med til sit torturkammer. Ryk til torturkammeret i gangene (felt 8, Dødsgangene).
27. ???

**HUSK**

**Huller, mure, hjerter, blå kant, sekskant, skål i skuret, smiley**

1: Sekskant smiley

3: Skur

4: Blå

6: Mur

7: Blå