

## Bepalingen der Drankspel Drieman

Art 1. Drieman wordt gespeeld met minstens vier personen. Niet drie of eender welk getal onder vier. Vier zal het getal zijn voor het aantal spelers, alsook elk natuurlijk getal groter dan vier. Twee is volledig uit den boze. Eens het aantal spelers vier telt, zijnde het vierde getal, kan men driemannen.

Art 2. Drieman wordt gespeeld met twee standaard zesvlakkige dobbelstenen aan een tafel of een voorwerp dat als tafel kan dienen, zoals een ton of een heel plat dwergenhoofd. Drieman vereist de consumptie van een alcoholhoudende drank. De deelnemers staan regelmatig verspreid rond het tafelachtig voorwerp. De alcoholhoudende drank en de drinkeenheid worden bij het begin van het spel afgesproken. Een voorbeeld van een drinkeenheid is een vinger, een slok of een shot.

Art 3. Wanneer een deelnemer de dobbelstenen zodanig werp, dat de som van de ogen van beide exact drie is, wordt deze drieman tot een andere deelnemer drie werpt en de rol van drieman overneemt. De drieman verbindt zich ertoe één eenheid van de afgesproken alcoholhoudende drank te drinken voor elke drie die op een dobbelsteen verschijnt bij eender welke worp van eender welke speler.

Art 4. De spelers werpen om beurten de dobbelstenen. De huidige speler blijft dobbelen zolang eender welke speler door zijn/haar worpen moet drinken. De drieman wordt hier buiten beschouwing gelaten; men geeft de dobbelstenen ook door wanneer enkel de drieman moet drinken. De dobbelstenen worden steeds doorgegeven in wijzerzin.

Art 5. Wanneer de som der ogen zeven telt, dient de werper één eenheid alcoholhoudende drank te drinken volgens de afspraken beschreven in art. 2. De driemanregels beschreven in art 3 blijven van kracht. In navolging van art. 4 blijft de huidige werper aan de beurt.

Art 6. Wanneer de som der ogen zes telt, dient de deelnemer vóór de werper, t.t.z. de volgende deelnemer in tegenwijzerzin, die vóór de werper aan de beurt was en dus de vorige werper was, één eenheid alcoholhoudende drank te drinken volgens de afspraken beschreven in art. 2. De driemanregels beschreven in art 3 blijven van kracht. In navolging van art. 4 blijft de werper aan de beurt.

Art 7. Wanneer de som der ogen acht telt, dient de deelnemer na de werper, t.t.z. de volgende deelnemer in wijzerzin, die uiteindelijk na de werper aan de beurt zal zijn en dus de volgende werper zal zijn, één eenheid alcoholhoudende drank te drinken volgens de afspraken beschreven in art. 2. De driemanregels beschreven in art 3 blijven van kracht. In navolging van art. 4 blijft de huidige werper aan de beurt.

Art 8. Wanneer beide dobbelstenen hetzelfde aantal ogen vertonen, dienen eenheden alcoholhoudende drank ten getale van het aantal ogen op één dobbelsteen gedronken te worden. De werper moet deze eenheden naar eigen goeddunken toekennen aan de deelnemers. De driemanregels beschreven in art 3 blijven van kracht. In navolging van art. 4 blijft de huidige werper aan de beurt.

Art 9. Wanneer iemand een dobbelsteen van het tafelachtig voorwerp in art 2. werpt, neemt hij/zij automatisch de rol van drieman over.

Art 10. Een deelnemer mag ten allen tijde het spel tijdelijk verlaten om aan lichamelijke behoeften te voldoen, op voorwaarde dat alle eventueel opgestapelde eenheden alcoholische drank door hem/haar geconsumeerd worden alvorens het spel te verlaten. Indien mogelijk, spelen de overige deelnemers verder, waarbij het aantal eenheden die de afwezige moet drinken worden bijgehouden ter consummatie bij zijn/haar terugkeer. Een deelnemer mag eveneens ten allen tijde permanent het spel verlaten op dezelfde voorwaarde, hoewel het spel permanent verlaten als drieman als een schande beschouwd wordt. De overige deelnemers kunnen een vervanger zoeken of met minder verder spelen.

Art 11. Het spel duurt voort tot de vooropgestelde hoeveelheid drank opgedronken is. Dit kan zijn tot de fles, de bak of de emmer leeg is.

Art 12. Wanneer de vooropgestelde hoeveelheid drank - zijnde de fles, bak, emmer of een andere hoeveelheid - opgedronken is en de deelnemers beslissen het spel verder te zetten met een nieuwe hoeveelheid drank, begint het spel opnieuw. Dit betekent dat de drieman zijn rol verliest en er dus geen drieman is tot de gebeurtenissen beschreven in art. 3 zich opnieuw voordoen. De start van het nieuwe spel moet, net zoals het afgelopen spel, voldoen aan de bepalingen in art. 1 en art. 2.