

# Brødrene fra Broløv

Et humørfyldt actionscenarie om tre bondeknoide  
og deres nystartede private inkassofirma i 90'ernes Jylland



Skrevet af  
Karen & Signe Bech Sørensen

## Om forfatterne

Signe og Karen er vokset op på en idyllisk bondegård ude blandt de nordjyske marker. Efter 20 år emigrerede de til storbyen og civilisationen, hvor de udviklede andre evner end blot at plukke ribs og samle sten på marken. Med forældre, bedsteforældre og oldeforældre, der levede hele deres liv med fødderne solidt plantet i den Jydske muld, har de efterhånden hørt så mange skøre fortællinger, at de kunne skrive en hel bog. I stedet har de samlet inspiration til dette Fastaval scenarie.

Genre: Humørfyldt action

Varighed: 3-4 timer

3 spillere + 1 spilleleder

Spillertype: Du har lyst til at skabe en underholdende fortælling med skøre scener sammen med dine medspillere. Du behøver ikke have væltet køer eller leget på høløftet som barn for at være med. Det vigtigste er, at I sammen skaber en munter historie med gode grin undervejs.

Spilledertype: Du kan lide at skabe en god stemning og sætte rammerne for underholdende scener. Derudover skal du kunne spille flere forskellige biroller undervejs i spillet for at understøtte spillernes flow i fortællingen.

## Tak til

Niels Jensen, Matthias Kaalund Keller, Marie Wolfsberg Oscilowski, Ozzy Askham Jensen, Andreas H-Hansen, Poul Bech Sørensen, Stefan Jacob Bierrings Jensen, Lind Brøchner-Nielsen, Oliver Lykke Birkmann, Bjørn-Morten Vang Gundersen

Særligt tak til dig som spilleleder!

## Idé, tekst & layout af

Karen Bech Sørensen

Signe Bech Sørensen

Illustrationer genereret med hjælp fra DALL·E

# Indholdsfortegnelse

<b>Introduktion</b>	<b>4</b>
<b>Setting</b>	<b>5</b>
<b>Struktur</b>	<b>6</b>
<b>Præsentation af hovedroller</b>	<b>8</b>
<b>Præsentation af biroller</b>	<b>9</b>
<b>Mekanikker</b>	<b>11</b>
<b>Historie</b>	<b>15</b>
<b>Sådan spiller du scenariet</b>	<b>20</b>
<b>Spilmateriale</b>	<b>23</b>
Spilleleder-oversigt	24
Værktøjer til spillederen	25
En byboers guide til landet	26
Niels 'Niller'	
Gumme	
Cykel Jens	
Kort over landsbyen	
22 Birollekort	
39 Genstandskort + 3 Jokerkort	
24 Uheldskort	

# Introduktion

Velkommen til “Brødrene fra Broløs”. Et humorfyldt actionscenarie om tre bondeknolde og deres nystartede private inkassofirma i 90’ernes Jylland. Egnen har både præst, lokal kro og grisehandler, men er langt væk fra lands lov og ret. Derfor har de tre bondeknolde taget sagen i egen hånd og startet et inkassofirma.

De hjælper efter bedste evne egnens beboere med interne stridigheder på godt og ondt. Dette indebærer alt fra misundelige gårdejere, en bøvet knallertbande og en uheldig husmand, der har spillet præmiekoen væk. Historien slutter i et stort opgør om, hvorvidt landsbyen skal laves til én stor grusgrav. Her står vores tre bondeknolde ved en skillevej. Vores helte skal vælge, om de vil tjene en masse skejser, ved at hjælpe Stenbaronen med at sælge landsbyen, eller om de skal blive venner med dem, som de lige har kanøflet for at hindre, at deres by bliver et hul i jorden.

“Brødrene fra Broløs” handler om fællesskab, traditioner og skæve situationer. Det skal først og fremmest være underholdende og fyldt med hjertevarm humor. Scenariet er en kærlig hyldest til den charmerende kultur, der findes på landet.

Du kan trække på egne nostalgiske historier fra livet på landet eller skøre og godmodige fordomme man kan have om bonderøve. Du har rig mulighed for at skabe din helt egen unikke historie. Kun fantasien sætter grænserne.

Hvis du aldrig har samlet sten på marken eller leget på høløftet som barn, så frygt ej! Dette scenarie er også for dig, selvom du ikke har boet på landet. Det handler først og fremmest om at have det sjovt.



**”Kom så drenge! Op å lakridser!”**

[Være på mærkerne, når noget vigtig er ved at ske]

# Setting

Scenariet finder sted i landsbyen “Broløs” og omegn (medmindre du spørger beboerne syd for åen, som kalder den “Brødløs”). Tæt omfavnet af grønne marker og bølgende bakker ligger den maleriske landsby, en perle i Danmarks hjerte, der synes glemmt af tiden selv. Det er et udefinerbart sted langt ude på landet, derude hvor kragerne allerede er vendt.

Broløs er forbundet med et hav af traditioner. Man kan næsten høre de gamle dages ekko, når man går forbi den gamle kro. Her synes døren altid at knirke indbydende, duften af stegt flæsk med persillesovs fylder luften og der langes masser af flaskeøl over disken. Ved siden af kroen står lokalskolen, som måske ikke er den største (går kun op til 6. klasse), men hvor børnenes skrål og leg giver en følelse af håb og kontinuitet. På hovedgaden finder man også den lille tankstation - et nødvendigt pitstop for egnens traktorer. Egnen har også alt fra forsamlingshus, grisehandler, vognmand, præst og planteavlere.

Én ting er dog bemærkelsesværdigt fraværende - ordensmagten. Landbetjenten, der engang vandrede stolt gennem gaderne, blev sparet væk i en fjern politisk beslutning. Men selvom Broløs ligger langt fra lands lov og ret, hersker der en indre orden. Egnens beboere har en uskreven regel om at løse deres egne stridigheder. Dog er det ikke altid rosenrødt i Broløs; nabokrige kan antænde heftige uenigheder, få gnisterne til at flyve højt og ildsjæle til at flamme op. Disse konflikter er ikke nemme at mane i jorden. Der skal ofte en stor indsats til for at tage et skridt ned ad konfliktrappen. Det udfolder sig på de mest utrolige måder, som kun sande bønder kan mestre. Det kan være alt fra en traktortrækkonkurrence til en dyst i hvem der kan vælte flest køer eller kaste roer længst med en greb. Tidligere dystede man også i kalvekastning, men det fik Dyrenes Venner forbudt i begyndelsen af 80'erne, hvorfor man i smug gik over til at kaste høns. I Broløs er konfliktløsning en kunst præget af tradition, opfindsomhed og en snert af skæv humor. Trods disse gnidninger er det yderst sjældent, at nogen forlader egnen. Der er noget ved Broløs' charme og fællesskab, som holder folk tæt knyttet til stedet. Måske er det den velkendte komfort i nabosnak over markskellet eller den tryghed, der ligger i at kende hver en sten på vejen og hver en rynke på naboens ansigt. Tidsmæssigt finder scenariet sted omkring 1990'erne (+/- 10 år). Fortællingen behøver ikke være historisk korrekt. Skulle en spiller bringe en genstand eller en idé ind i fortællingen, der teknisk set ikke tilhører denne tid, er det helt i orden. Scenariets setting har nemlig sin egen charme, som ikke nødvendigvis følger den virkelige verdens regler.

En vigtig detalje, der præger livet i denne version af Broløs, er den fraværende elektroniske forbindelse. Det er en tid før smartphones og internettet bliver en uundværlig del af hverdagen. Vognmand Andersen er ved en fejl kommet til at grave hovedtelefonkablet over med rendegraveren, hvorved der ikke er forbindelse til omverdenen. I Broløs skal man derfor navigere livets udfordringer med den snilde og styrke, man selv besidder, uanset hvor udfordrende stien kan blive. Derudover er sexismen og racismen ikke en del af dette scenarie.

# Struktur

Scenariet har en simpel struktur med én introscene, tre akter og én finale. Strukturen for disse er den samme. De består hver af en udfordring, som vores bondeknolde skal løse.

Akterne har en åben ‘sandkasse’ struktur, hvor spillerne kan gøre hvad de har lyst til. Selvfølgelig under kyndig vejledning fra dig som spilleleder. Der er ingen rigtig eller forkert måde at gøre tingene på. Her er det vigtigt at sikre scenariets flow. Som spilleleder skal du sørge for at spillerne ikke kører fast. Dette kan f.eks. gøres ved at inddrage en eller flere af birollerne fra landsbyen. Du finder et overblik over scenariets forløb nederst i dette afsnit og i “Spillelederoversigten” (se side 24).

## Stadier for hver akt

Hver akt er delt op i to stadier:

### Planlægningsstadiet:

I første stadie giver du spillerne en introduktion til udfordringen. F.eks. skal de i intros scenen prøve at få fat på præmiekoen. Herefter skal vores bondeknolde forberede deres plan i bedste “Olsenbanden” stil for, hvordan de vil løse udfordringen. Her kan de gøre brug af genstandene i deres garage og tjenester fra biroller (se side 11). Spillerne kan samtidig interagere lige så meget de har lyst til med landsbyens øvrige beboere. Jo sjovere og mere en skæv plan spillerne når frem til, jo bedre!

### Afgørelsesstadiet:

Andet stadie omhandler udførelsen af planen. Her bliver det afgjort om det lykkes for vores bondeknolde og i hvor høj grad. Det afgøres via scenariets mekanikker (se side 11). Her får spillerne mulighed for at beskrive, hvordan planen lykkes/fejler og hvilken betydning i historien, det fremadrettet får for vores bondeknolde. Det er sjældent at alting går helt efter planen. Så selvom vores bondeknolde fejler stort, kan det godt åbne døren for andre relationer eller nye genstande i garagen. Lad spillerne fejle fremad. Uanset udfaldet af udfordringen har vi givet eksempler på, hvordan du som spilleleder kan belønne spillerne. Disse finder du under beskrivelsen af hver historie (se side 15-19).

## Fiskerbænk scener

Mellem hver akt holdes en kort “fiskerbænk” scene. Her kan bondeknoldene puste ud efter dagens “gode” gerning. Bænken står udenfor garagen med udsigt til omegnens skønne marker (lige bortset fra når der spredes gylle eller rapsstubbene rådner om efteråret). Bondeknoldene kan vende deres oplevelser, uden at man behøver se hinanden i øjnene.



I disse scener er der fokus på relationen imellem bondeknoldene. Du vælger som spilleleder, hvornår det er passende at stoppe scenen. Dette er når bondeknoldene har fået vendt, hvad end de måtte have på hjertet. Sørg dog for, at det ikke trækker i langdrag.

## Epilog

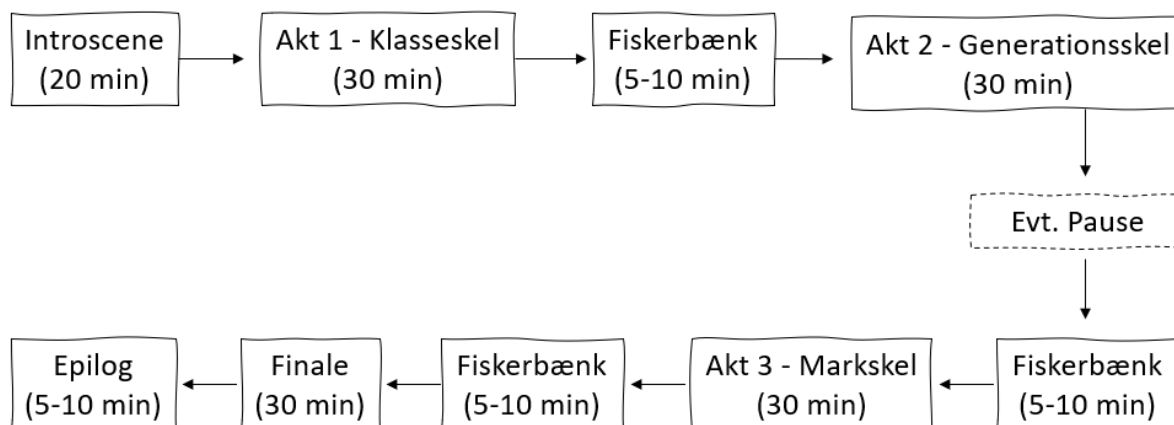
Efter finalen afsluttes scenariet med en epilog-runde, hvor spillerne kort kan forklare, hvad der sker med deres bondeknold i fremtiden. Her har de mulighed for at afslutte fortællingen. Tag eventuelt udgangspunkt i følgende spørgsmål:

- Hvad skete der med landsbyen Brøløs og dens indbyggere?
- Lykkedes det for bondeknoldene at opnå deres mål og drømme for fremtiden?

## Øverblik over scenariets forløb

Her er et eksempel på estimeret tid for hver scene i scenariet. Dette er guidelines, der kan hjælpe dig som spilleleder. Det vigtigste er at følge scenariets flow. Derfor gør det ikke noget, hvis en scene tager længere eller kortere tid. Tilbyd eventuelt spillerne en pause efter akt 2.

Du kan finde scenariets forløb i “Spilleleder-oversigten” (se side 24).



# Præsentation af hovedroller

Historien omhandler vores tre bondeknolde, Niller, Gumme og Cykel Jens, der har kendt hinanden siden de var borte knejter. Deres hav af narrestreger har over årene skabt en helt særlig forbindelse mellem dem, hvorfor de betegner hinanden som brødre. De tre kammerater har sammen startet et privat inkassofirma som sidegeschæft. De har alle forskellige tilgange og evner til at håndtere stridigheder i landsbyen. Fælles for dem er dog, at de alle er vokset op i Broløs, har familiære relationer som binder dem til egnen og aldrig kunne forestille sig et bedre sted på jorden.

Hovedrollerne er designet, så spillerne både har mulighed for at være helte eller skurke i historien. Dette er ud fra deres motivation til at ville tjene penge og deres relationer til landsbyen, som kan udvikle sig i løbet af scenariet.

**Niels 'Niller' (25)** er pedel på friskolen 'Grønærten'. Han er en håbløs romantiker og har et crush på Gitte. Hans bedstefar er landsbyens ældste borger på 89 år og ejer af den gamle smedje. De har et tæt forhold, da Niller voksede op uden sine forældre. Niller bidrager med evner til at begå sig social for vores tre bondeknolde.

Hans mål og motivation for livet er at finde ægte kærlighed, men først vil han starte med en halskæde til Gitte.

**Gumme (23)** er gårdkarl hos én af egnens mange landmænd. Han lader sig ikke slå ud af hårdt fysisk arbejde eller et slagsmål på kroen. Hans store muskler gør ham uvurderlig i fysiske konfrontationer, selvom der ikke er langt fra tanke til handling. Det gør dog også at han kan udtænke de mest kreative og taktløse løjer. Derudover arbejder hans mor som dagplejemor og pylrer sig alt for meget om Gumme.

Hans mål og motivation for livet er at flytte hjemmefra og stå på egne ben.

**Cykel Jens (28)** er lærling hos landsbyens traktormekaniker. Han har en teknisk og opfindsom snilde, som gør ham i stand til at bygge alt ud af en bunke skrot. Cykel Jens formår altid at finde på overdrevne, luskede løsninger på de mest simple problemer. Jens' søster Gudrun drømmer om at uddanne sig til krystalhealer, men han forstår sig ikke på den slags.

Hans mål og motivation for livet er at være en støttende bror og betale for sin søsters krystalhealer-uddannelse.



# Præsentation af biroller

Scenariets biroller består af de andre gæve beboere fra landsbyen ‘Broløs’ og omegn. Relationerne til naboer, venner (og fjender) er en essentiel del af livet på landet. Man kommer hinanden ved på godt og ondt og det er sjældent muligt at holde noget hemmeligt i Broløs. Der er masser af ting, som man ikke taler om, men som alle godt ved alligevel.

Som spilleleder er det dit job at gøre landsbyen levende og dynamisk. Lad spillerne opsøge birollerne eller inddrag dem selv løbende alt efter behov. Eftersom alle sladrer med alle i landsbyen, kan birollerne, ud over dem i akterne, reagere på udfaldet af udfordringerne, når de møder bondeknoldene. Dette giver følelsen af, at relationerne er vigtige at gøre brug af for at klare hverdagens udfordringer. Hvis vores tre bondeknolde f.eks. har ødelagt en mur i forbindelse med en opgave, kan Murer Maren være utilfreds med at have fået overarbejde på et senere tidspunkt i scenariet.

Birollerne er omdrejningspunktet for de udfordringer, som vores tre bondeknolde møder. De kan anspore og eskalere drama i landsbyen eller hjælpe vores bondeknolde videre på deres færd. Landsbyens beboere behøver ikke være flade. I deres til tider skæve personlighed, har de også drømme, håb og egne agendaer. Dette kan udnyttes til at sætte vores bondeknolde i sjove og skæve situationer.

Ligeledes kan birollerne også skyldes en tjeneste til vores tre bondeknolde. Dette er beskrevet nærmere under “Mekanikker” (se side 11).

I vedlagte spilmateriale finder du 22 birollekort med information om dem samt stikord. Da alle kender alle i landsbyen, lægges disse åbent på bordet, hvor både spillerne og du som spilleleder kan se dem.

## Øverblik over birollerne

For at holde styr på birollerne har vi her samlet en kort introduktion af dem til dig, med alderen i parentes. Du kan læse den fulde beskrivelse af birollerne i spilaterialet. Som spilleleder skal du spille de biroller, som vores bondeknolde vælger at interagere med. Du kan frit bygge videre på rollerne, alt efter hvad der passer ind i løbet af scenariet. Hvis du får en god ide til en særlig birolle, som du synes, der mangler, skal du være mere end velkommen til selv at introducere beboeren. Der bor selvfølgelig flere folk på egnen, men følgende biroller er hovedsageligt dem, som spillerne kan interagere med. Du introducerer blot overordnet landsbyens beboere i briefinggen, hvorefter spillerne kan undersøge dem nærmere i løbet af spillet.

**Nillers bedstefar** (89) Vismand - Grovsmed - Sarkastisk

**Gummes mor** (42) Dagplejemor - Pylret - Omsorgsfuld

**Cykel Jens' søster** (22) Spirituel - Krystalhealer - Dyreven

**Bæver Bob** (65) Store fortænder - Landsbytosse - Hemmeligt forelsket i Fru Olsen

**Erik "mange-penge"** (52) Nærig - Fire skorstene - Ejer en stor malkekvægbesætning

**Fru Olsen** (60) Berømt for hjemmebag - Kværlant - "FAARTBOLLER!"

**Gertrud Pletskud** (58) Kroejer - Dartmester - Handlekraftig kvinde

**Grisehandler Jørgensen** (42) Forretning før familie - Far til Karla - Opkomling

**Hans Jørgen** (40) Uheld i spil - Evig optimist - Altid tom tegnebog

**Hippie Leif** (35), Folkeskolelærer - Nytilflyttet fra storbyen - Far til Oliver

**Murer Maren** (36) Workaholic - Mor til 8 børn - En knag til murværk

**Plante Hanne** (38) Grønne fingre - Kattedame - Dygtig kvaksalver

**Præste Kaj** (69) Frygtindgydende gæs - Lidt for glad for flasken - Livsnyder

**Pølse Vera** (32) Sladder tante - Ejer af tankstationen - Hotdog-guru

**Scooter Sonja** (55) Nostalgiker. Førtidspensionist. Byens "avis".

**Stenbaronen** (49) Ejer af grusgrav - Storhedsvandvid - Elsker piratos.

**Vognmand Andersen** (47) Godstransport - En rigtig krejler - Stor appetit.

**Husmand Svendsen** (49) Elsker sin udestue - Konservativ - Har tre sønner

**Svendsens sønner** (14, 16, 17) Knallertbande - Skarnsunger - Rebelske

**Planteavler Preben & Pia** (47, 45) Traditionsrige - 200 hektar rig muld - Kan forudsige vejret

**Eskild** (17) Belæst - 10 tommelfingre - Drømmer om universitetet

**Nabopigen Gitte** (20) Pop-pige - Servitrice på kroen - Nillers flamme

# Mekanikker

I hver akt findes der en udfordring, som spillerne skal løse på bedste kreative vis. Til dette har de en garage fyldt med alverdens tingeltangel, samt tjenester fra andre personer i landsbyen, som de kan trække på.

## Tjenester fra biroller

Hver birolle repræsenteres med et kort, som placeres med stikord-siden opad på bordet rundt omkring kortet. Så har alle et samlet overblik over birollerne i landsbyen. De biroller, som skylder spillerne en tjeneste, placeres ved den relevante spiller. Når en tjeneste forbruges, flyttes birollekortet tilbage til den samlede pulje af kort med landsbyboere.

Før scenariet starter, skal hver spiller vælge en birolle i landsbyen, som skylder dem en tjeneste. Lad spillerne på tur beskrive, hvordan deres roller fik tilegnet sig denne tjeneste. Flyt derefter kortet for den valgte birolle til den spiller, de skylder en tjeneste.

Under spillet vil det være muligt at få flere tjenester fra landsbyens beboere alt efter, hvordan vores bondeknohle klarer udfordringerne. Dette vurderes af spillederen, som herefter flytter et birollekort til den rette spiller. Det er ganske normalt at kunne erhverve sig 1-2 tjenester per udfordring (men hvis spillerne er kreative, skal du endelig bare belønne dem med flere!).



## Genstande i garagen

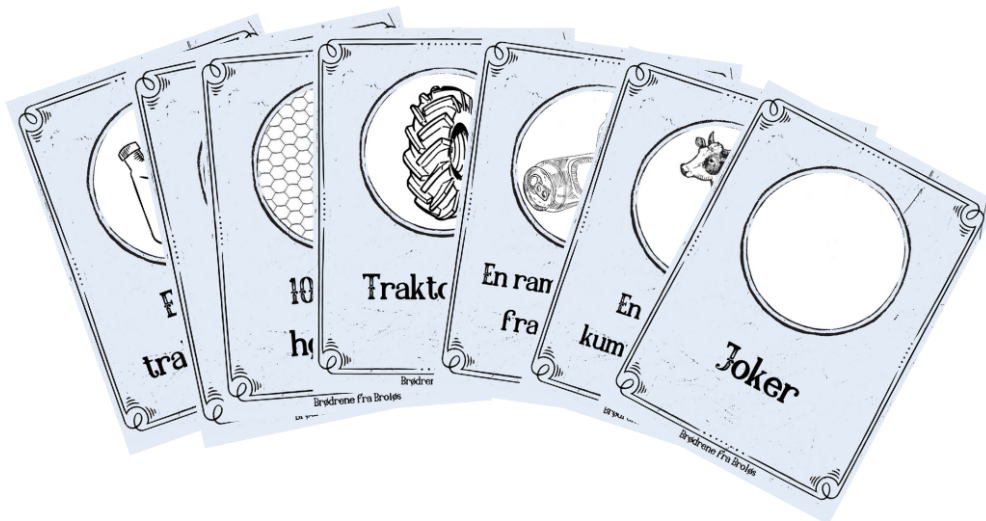
Hver genstand i garagen repræsenteres ligeledes med et kort. Disse fordeles tilfældigt med 13 kort til hver spillers hånd. Derudover gives hver spiller 1 joker-kort, som kan repræsentere, hvad end spilleren gerne vil have til at være i garagen. Disse kan bruges, hvis en spiller mangler en specifik genstand til deres storstilede plan. Som spilleleder har du ét ekstra joker-kort, som du kan tilføje, hvis spillerne erhverver sig en særlig genstand undervejs i historien. Genstandskortene på hver spillers hånd symboliserer, hvad deres bondeknold ved, der er i garagen. Ingen af dem har det fulde overblik over alt det, der er i garagen.

Når en genstand bringes i spil under planlægningsstadiet, placeres kortet på bordet. Dette giver et visuelt overblik for både spilleleder og spillere i forhold til hvilke elementer, der er bragt i spil. Hver genstand kan kun bruges én gang i løbet af spillet. Derfor fjernes de brugte genstandskort fra bordet efter hver udfordring.

Der findes 39 genstande i garagen:

- 10 m høsenet
- 61 pakker dåsetun
- Betonpulver
- Bilbatteri + startkabler
- Bøllehat
- Donkraft
- Dykpumpe + 60m C-slange
- En balle hø
- En gammel svingplov
- En halv ko i kummefryseren
- En mølædt pelsfrakke
- En pose vejsalt
- En ramme bajere fra Tyskland
- En rodeotyr
- En rulle trådhegn
- En rusten damecykel
- En spand rød maling
- En sparegris
- En tank traktordiesel
- En udstoppet mink
- Fedtpistol
- Fiskestang
- Fjernstyret legetøjsbil
- Havenisse
- Havetraktor
- Knaldperler
- Koben
- Lokkedue
- Pigekalender fra 1982
- Pælebor
- Spændestropper
- Stangtennis
- Tamagotchi
- Trailer + jydekrog
- Traktordæk
- Trillebør
- Trompet
- Vakuumpresser
- Walkie-Talkies

Det er et bevidst valg, at der hverken er våben eller større fyrværkeri i garagen. Det er ikke meningen, at spillerne skal kunne løse udfordringer ved at gøre direkte større skade på landsbyen eller dens beboere (ikke at forveksle med et godt gammeldaws slagsmål).



## Afgørelse af udfordringer

Sværhedsgraden for hver udfordring afgøres af et forudbestemt antal uheldskort. Placer uheldskortene i en bunke for sig.

Hver udfordring afgøres ved at samle det specifikke antal uheldskort afhængigt af udfordringen i en bunke med forsiden nedad. Se antal kort i "Spilleleder oversigten" (se side 24) eller nedenfor. Disse tæller som negative kort. Herefter tilføjes de kort som spillerne vil gøre brug af for at klare udfordringen, hhv. tjenester og genstande. Disse tæller positivt. Spillerne kan tilføje lige så mange kort, som de har til rådighed. Herefter blandes bunken af positive og negative kort. Til slut trækker spillelederen tre tilfældige kort fra bunken.

Antallet af positive og negative kort, der er trukket, afgør udfaldet på udfordringen.

Der vil være fire mulige udfald:

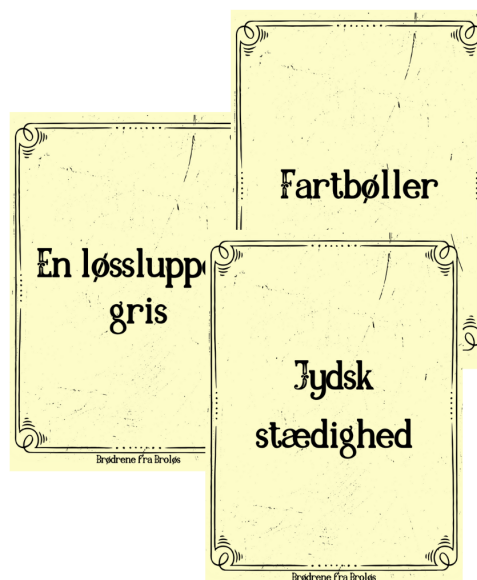
- 1) **3 positive kort** → udfordringens lykkedes over al' forventning
- 2) **2 positive og 1 negativt kort** → udfordringen lykkedes med nød og næppe
- 3) **2 negative og 1 positivt kort** → udfordringen fejler liige akkurat
- 4) **3 negative kort** → udfordringen fejler stort!

Herefter er det op til spillerne at fortælle, hvordan de enten fejler eller lykkes. Alle genstands- og birollekort, der blev tilføjet til bunken, er med i bondeknoldenes plan. De tre kort, der blev trukket fra bunken, afgør blot udfaldet. På uheldskortene er der angivet forskellige årsager til, hvorfor en udfordring fejler. Disse kan spillerne drage inspiration fra, men det er ikke et krav, at de skal involveres. Uheldskortet kan ligeledes inddrages til at forklare, hvorfor en udfordring kun med nød og næppe lykkes (2 positive og 1 negativt kort).

Efter afgørelsen lægges birollekortene tilbage til den samlede pulje af kort for landsbyens beboere. De brugte genstands- og uheldskort fjernes fra bordet.

Til hver scene benyttes følgende antal uheldskort:

Scene	Navn	Antal uheldskort
Introszene	Man kan godt løbe en ko træet....	2
Klasseskel	Rapunzel, Rapunzel, lad dit hår falde ned	3
Generationsskel	Bøger eller byg	4
Markskel	Hegn, Hunde og Hævntørst	5
Finalen	Bondeknolde graver guld!	6



### Eksempel på afgørelse:

Spillerne har valgt at bruge “en bøllehat”, “en lokkedue”, “en balle hø” og “en trompet” til at løse udfordringen i scenen “Klasseskel”. Dette er fire genstandskort. Disse tæller som positive. Spilleleder tilføjer nu tre tilfældige uheldskort til bunken med genstandskort. Disse tæller som negative. Der er derfor fire positive kort og tre negative kort i bunken. Bunken blandes og spilleleder trækker én efter én, tre kort fra bunken og placerer dem på bordet foran spillerne. Der blev trukket “Bøllehat”, “en trompet” og “Et blå øje”. Dette betyder at udfordringen lykkedes med nød og næppe. Herefter fortæller spillerne, hvordan deres plan udartede sig og hvordan “et blå øje” var tæt på at ødelægge deres plan. Husk at de stadig kan gøre brug af alle fire genstandskort, også selvom de ikke blev trukket fra bunken.

Der findes 24 uheldskort i spillet:

- 10 tommelfingre
- Elektrisk stød
- En brækket tå
- En flue i øjet
- En hane, der galer
- En krumme galt i halsen
- En løssluppen gris
- En mudderpøl
- En nysgerrig Mikkleræv
- En sort kat på vejen
- En tom tank
- Et blå øje
- Et bump på vejen
- Et hul i lommen
- Et hvepsebo
- Et punkteret dæk
- Fartbøller
- Jydsk stædighed
- Liige rigeligt temperament
- Pis’ regnevej
- Pludselig mandeinfuenza
- Stormende kuling fra nord-øst
- Strømafbrydelse
- Utæt mælketank

# Historie

For hver scene har vi givet eksempler på, hvordan du som spilleleder kan belønne spillerne efter hver udfordring, ud fra om deres plan lykkes eller fejler. Der kan være utallige udfald alt efter, hvad bondeknoldene vælger at gøre. Du skal være mere end velkommen til at tilføje dine egne ideer til belønninger, hvis det passer bedre ind i historien.

Spillerne behøver ikke nødvendigvis udføre opgaven, men kan gå deres egne veje. Hvis spillerne for eksempel får ondt af Hans Jørgen, kan de vælge ikke at levere præmierkoen til Erik 'Mange-Penge'.

## Introscene: "Man kan godt løbe en ko træt" (2 Uheldskort)

Hans Jørgen var en simpel husmand, der kæmpede med at holde sin lille gård kørende. Han var kendt for sin uheldige stime i spil og dårlige investeringer. En sen hverdagsaften på Landsbykroen befandt han sig sammen med Erik 'Mange-Penge' i færd med et spil "Mousel" og en pulje af penge, der voksede med hver runde. Hans Jørgen, drevet af desperation og en flaske stærk snaps, satte sin elskede præmieko på spil og håbede på, at hans lykke ville vende. Erik, der aldrig afviste en god handel, accepterede buddet med et skævt smil. Skæbnen var dog ikke på Hans Jørgens side. Uden et eneste stik og et stort suk fra de tilstedeværende tabte han sin præmieko til Erik.

Men Hans Jørgen, der med stor sorg i hjertet og en snigende bitterhed over den "Åh så heldige Erik", kunne ikke få sig selv til at give Erik hans mest værdifulde besiddelse. I stedet leverede Hans Jørgen dagen efter en trepattet ko ind i Eriks stald i håb om, at Erik ikke ville opdage bedraget. Erik var dog ikke en mand, der lod sig snyde så let. Han opdagede hurtigt svindelriet og svor sig hævn over Hans Jørgen.

*Erik kontaktede straks vores tre bondeknolde med en vredesfuld anmodning om, at de skulle aflægge Hans Jørgen et visit for at "hente" den rigtige ko.*

### Eksempel på hvis udfordringen lykkes:

Erik "mange-penge" er så glad for at få sin præmieko, at han giver bondeknoldene en tjeneste ved siden af en betragtelig pengegevinst.

### Eksempel på hvis udfordringen fejler:

Erik "mange-penge" er skuffet over det manglende resultat, hvorfor han spreder dårlige rygter om bondeknoldenes inkassofirma til resten af landsbyens beboere.

## **Akt 1 – Klassskel: "Rapunzel. Rapunzel. lad dit hår falde ned"** **(3 Uheldskort)**

Henne i det pisgule hus ved egnens store egetræ bor Hippie Leif og hans søn Oliver. Oliver (15 år), er alt andet end sin fars dreng. Han går med hullede hængerøvsbukser og en slidt kasket. Trods attituden, og hans fars sparsomme levestandard, bærer Oliver et hjerte fyldt med kærlighed og drømme. Oliver har nemlig længe kastet sine øjne på den smukke Karla (16 år), datter af den velhavende og strenge Grisehandler Jørgensen. Men klasseforskellene mellem dem synes at være en uoverstigelig mur, der skiller deres verdener ad. Karla ses tit i stuehusets tårn med sin fine kjole og cd afspiller, der spiller Britney Spears på repeat. Hun længes efter kærlighed og eventyr.

Gentagne gange er Oliver blevet smidt på porten for at have forsøgt sig på at spørge Karla ud på date. Han var bare aldrig kommet forbi hendes stædige far, som ikke lagde skjul på hans mening om, at den lusede Oliver ikke kunne give hans datter den fremtid, han ønskede for hende.

*Oliver ser derfor ingen anden udvej end at hyre vores bondeknolde for den nette sum af hans værdifulde Pokemon-samling, til at få hans drøm til at gå i opfyldelse. En date med Karla.*

### Eksempel på hvis udfordringen lykkes:

Udover Olivers værdifulde pokemon kortsamling, er Hippie Leif så taknemmelig for, at bondeknoldene har hjulpet hans søn, at han giver dem en tjeneste.

### Eksempel på hvis udfordringen fejler:

Med et knust hjerte nægter Oliver at give sin Pokemon kortsamling til bondeknoldene. I stedet maler han graffiti på bondeknoldenes elskede garage.



## **Akt 2 – Generationsskel: “Bøger eller byg” (4 Uheldskort)**

Ved én af egnens frodigste områder, spredt over 200 hektar jord, arbejdede Preben og Pia utrætteligt med kunsten ved en udbytterig planteavl. Alt fra havre, majs, hvede, raps hør og græsfrø. Gården havde været i familien i generationer, og de håbede inderligt at deres eneste søn, Eskild, ville tage arven op, eftersom deres ældste barn Gitte ikke var til megen hjælp.

Men hvor de så skønheden i jorden og afgrøderne, fandt Eskild magi i bøger og litteratur. Det hele kulminerede en dag, hvor Eskild fortalte sine forældre, at han efter gymnasiet ville flytte til storbyen Aalborg og studere litteraturhistorie.

Preben og Pia var fortvivlede. De kunne ikke forstå, hvordan deres søn, der var vokset op med duften af frisk jord og den sprøde lyd af traktorer, kunne drømme om noget så fjernt som storbylivets os og larm. Mon det var Hippie Leif, der havde opmuntret ham til at flytte fra hus og hjem.

*I afmagt har Preben og Pia hyret vores tre bondeknolde med beskeden om at overtale Eskild til at blive og overtage familiens passion.*

### Eksempel på hvis udfordringen lykkes:

Preben og Pia er så glade for hjælpen med at sikre, at deres livs arbejde ikke går til spilde, at de giver bondeknoldene en tjeneste ved siden af de aftalte kontanter.

### Eksempel på hvis udfordringen fejler:

Eskild flytter fuld af håb for fremtiden til Aalborg. Fjern birollekortet for Eskild. Dette kan ikke længere benyttes af spillerne.

### **Akt 3 – Markskel: Hegn, Hunde og Hævntørst (5 uheldskort)**

Blandt Broløs' lange marker, hvor tiden synes at have stået stille i evigheder, ulmer en gammel fejde mellem to familier: Husmand Svendsen og Vognmand Andersen.

I generationer har de to familier beboet hver deres gård, kun adskilt af et smalt, aflangt stykke jord, hvis ejerskab var blevet glemt i tidens tåger. Ingen kunne finde skødet, og gennem årene var striden om jorden blevet en del af familiernes identitet. Men i de seneste år er situationen eskaleret.

Vognmand Andersen havde en dag ramt Husmand Svendsens hund med hans luftbøsse, med argumentet om, at hunden havde pisset på hans ynglingsfrugttræ.

Svendsens sønner havde sidste nytår som hævn sprængt Andersens postkasse i luften.

I vrede havde Andersen fældet Svendsens prægtige læhegn.

En dag annoncerede Vognmand Andersen, at han havde planer om at bruge det omstridte jordstykke til at opføre egnens første vindmølle. Husmand Svendsen var stærkt utilfreds og brokkede sig højlydt over ideen. "Skal vi nu også ødelægge Broløs' pæne natur?". Ikke nok med det, ville det også spolere hans nattesøvn samt ødelægge udsigten fra hans udestue.

Svendsens utilbørlige sønner intensiverede deres hærværk og begyndte at køre knallert på Andersens gårdsplads midt om natten, hvilket bragte fejden til nye højder.

*I desperation har Vognmand Andersen hyret de tre bondeknolde i håb om at kunne gøre krav på jordstykket overfor Svendsen. En gang for alle.*

#### Eksempel på hvis udfordringen lykkes:

Vognmand Andersen giver dem andel i sin vindmølle sammen med en tjeneste. Der kan være mange fordele ved at være på god fod med en, der har lastbiler, kraner og rendegravere i laden.

#### Eksempel på hvis udfordringen fejler:

Husmand Svendsens sønner har set sig sure på vores tre bondeknolde efter at de tog Vognmand Andersens parti. De gør en dyd ud af at rasere og forpurre fremtidige planer for bondeknoldene.

## Finalen: Bondeknolde graver guld! (6 uheldskort)

Broløs synes ved første øjekast at ligne en stille og rolig landsby, hvor det mest spændende, der skete, var når Fru Olsen bagte for mange tærter og delte med naboerne. Men som det nok har kunnet anes, er det ikke tilfældet. Egnens små stridigheder synes ikke så simple for landsbyens beboere. Her er enhver sin egen lykkes smed. Hvis ikke man står op for sig selv - hvem gør så? Men hvad den lille landsby ikke vidste var, at en skandale af episke proportioner var under opsejling.

Stenbaronen var en væsel i forklædning men med lige så meget charme som en våd klud. Han havde kocht en snedig plan sammen med nogle lyssky og korrupte typer fra kommunen om at forvandle hele landsbyen til en gigantisk grusgrav.

Landsbybeboerne, der var mere vant til at diskutere vejret og mængden af gylle på marken end storpoltiske intriger, var naturligvis i oprør. Uden nærmere eftertanke samledes de, bevæbnet med høtyve, skovle og en enkelte grydeske (Fru Olsen var en smule fortunlet, men meget engageret), og var marcheret hen til Stenbaronens gods.

Den vrede skare af landsbybeboerne stod foran Stenbaronens tre meter høje hoveddør. Råb og skrig fyldte luften, mens de krævede retfærdighed og beskyttelse af deres elskede hjemstavn og dens skønne natur.

Protesten havde vækket Stenbaronen fra hans skønhedssøvn. Han stod i nathue og pyjamas, imens han kiggede vredt ned over pøblen.

*Stenbaronen, der ikke var kendt for sin empati eller sociale kompetencer, sendte nu bud efter vores tre bondeknolde for at dette mindre bump på vejen kunne blive fjernet. Det er til dato den mest omfattende opgave som brødrenes inkasso firma nogensinde er blevet hyret til.*

*De står nu overfor et stort valg: Skal de tage imod Stenbaronens enormt generøse løn og dermed sikre deres håb og drømme eller hjælpe landsbyens beboere og redde deres hjem fra at blive et gigantisk hul i jorden?*

Note til spillerer: Stenbaronen tager hver bondeknold ind til et individuelt møde for at friste dem. Han betaler, hvad der skal til for at få deres drømme til at gå i opfyldelse

# Sådan spillede du scenariet

Dette afsnit er til for at hjælpe dig som spilleleder med at køre scenariet. Inden scenariets start foreslår vi, at du laver en spillerbriefing med fokus på følgende:

## 1) Præsentationsrunde og forventningsafstemning

Præsenter først scenariet ud fra introduktionen (se side 4). Lad derefter spillerne præsentere dem selv og deres relation til at bo på landet. Dette for at skabe et forhold mellem spillerne. Dertil er det vigtigt at klarlægge forventninger til scenariet, så I sammen har et fælles grundlag at tage udgangspunkt i.

## 2) Setting, struktur og mål med scenariet

Introducer scenariets setting med udgangspunkt i spillernes egne erfaringer. Målet med scenariet er at skabe en god historie, hvor I sammen har det sjovt. Det er ikke nødvendigt at vinde udfordringerne. Der kan tværtimod komme mange skæve situationer ud af at fejle.

Fokuser på følgende hovedpunkter mht. setting for scenariet:

- Traditionsrigt lokalsamfund
- Historien foregår langt væk fra en ordensmagt. Man løser sine stridigheder selv.
- Begrænset kommunikation til resten af Danmark (fx telefonkabel er kappet over)
- Tidsperiode i 1990'erne. Ingen krav om historisk korrekthed.

Forklar strukturen af scenariet med en introduktion, tre akter og en finale. Hver af disse er delt op i to, hvor første del er planlægningsstadiet, anden del er afgørelsesstadiet samt den efterfølgende fiskerbænk scene. Forklar ligeledes formålet med disse. Under begge stadier har scenariet en åben 'sandkasse' struktur, hvor spilleleder sætter rammen. Herefter er spillerne frie til at gøre, som de lyster, mens du som spilleleder kan spille relevante biroller.

## 3) Fordeling af roller

Der er ingen behov for specifik casting af hovedrollerne. Lad spillerne selv vælge, hvad der tiltaler dem mest efter en kort præsentation af dem ud fra følgende stikord:

- Niller : Håbløs romantiker, gode sociale talegaver
- Gumme : Store muskler, spontan
- Cykel-Jens : Teknisk snilde, hjernen bag firmaet

Giv dem herefter mulighed for at læse deres rolleark. Efterfølgende kan spillerne præsentere deres roller for hinanden. Dette kan både være ingame eller off-game alt efter, hvad der er stemning for i gruppen.

## 4) Mekanikker

Efter at spillerne har læst deres egne roller, lægger du kortene med biroller frem på bordet imellem jer. Birollekortene skal ligge med stikordssiden opad. Når du lægger birollekortene frem, kan du med fordel kategorisere dem efter relationer i landsbyen:

### Brødrenes familie:

- Nillers bedstefar
- Gummes mor
- Cykel Jens' søster

### Planteavler familien:

- Planteavler Preben & Pia
- Eskild
- Nabopigen Gitte

### Familien Svendsen:

- Husmand Svendsen
- Svendsens sønner

### Omegn:

- Erik "mange-penge"
- Grisehandler Jørgensen
- Hans Jørgen
- Plante Hanne
- Stenbaronen
- Vognmand Andersen

### Landsbyboere:

- Bæver' Bob
- Fru Olsen
- Gertrud Plets kud
- Hippie Leif
- Murer Maren
- Præste Kaj
- Pølse Vera
- Scooter Sonja

Lad spillerne selv danne sig et overblik over, hvem der bor i landsbyen Broløs. De behøver ikke læse hvert enkelt kort i dybden.

Hver spiller skal herefter **vælge én tjeneste** fra en birolle i landsbyen. Det kan ikke være en af deres primære relationer (Nillers bedstefar, Gummes mor og Cykel Jens' søster). Lad spillerne kort beskrive, hvordan deres rolle fik denne tjeneste. Flyt det valgte birollekort over til spilleren, som angivet ved bordopsætning.

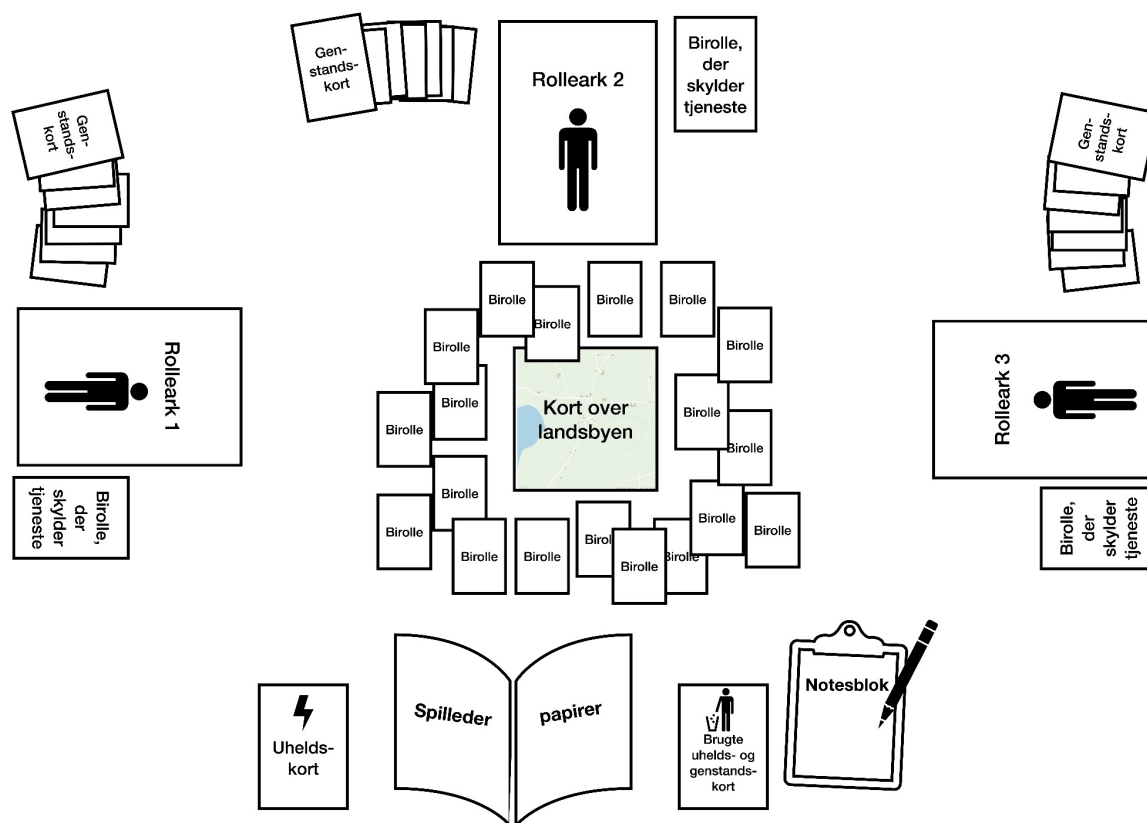
Introducer herefter garagen fyldt med brugbare genstande for spillerne. **Fordel tilfældigt 13 genstandskort og 1 jokerkort til hver spiller.**

Forklar mekanikken for hvordan en udfordring afgøres:

- 1) Saml alle spillernes brugte genstands- og birollekort, samt uheldskort i en bunke
- 2) Bland bunken
- 3) Træk tre kort tilfældigt
- 4) Udfordringen afgøres ud fra antallet af positive og negative kort trukket

Spillerne har mulighed for at prøve mekanikkerne under den første introscene i scenariet.

Bordets opsætning ser nu sådan ud:



## 5) I er nu klar til at spille scenariet

Start med at præsentere første udfordring fra “Intros scenen” (se side 15). Nu er det op til spillerne, hvordan historien udspiller sig. Efter scenen er afsluttet, fortsætter du på samme vis med de andre akter ud fra oversigten over scenariets forløb (se spilleleder-oversigten på side 24). Til slut i scenariet, rund af med en epilog, hvor spillerne kan fortælle, hvordan fremtiden for deres bondeknold ser ud.

Vi håber, at I får en hyggelig stund sammen med gode grin! :)

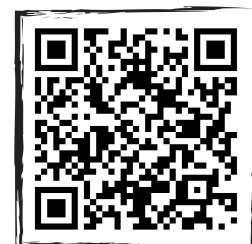
# Spilmateriale

I spilmaterialet finder du følgende:

- **Spilleleder-oversigt:** Dette 1-sides dokument giver et simpelt og hurtigt overblik over den væsentligste information om struktur og mekanikker. Benyt denne i løbet af scenariet.
- **Værktøjer til spillederen:** Som spilleleder er det dit ansvar at hjælpe spillerne igennem scenariets åbne 'sandkasse' struktur. Til det har vi forsøgt at samle nogle gode råd, som du kan gøre brug af undervejs.
- **En byboers guide til landet:** Denne beskrivende tekst er til dig, der har brug for ekstra inspiration for at spillede scenariet.
- **3 Rolleark:** Disse udleveres til hver spiller, efter rollerne er blevet fordelt.
- **Kort over landsbyen:** Denne placeres på midten af bordet.
- **22 Birollekort:** Disse placeres rundt om landsbykortet, med stikord-siden opad, så både spilleleder og spillere kan se dem. Placér dem evt. sammen med birollernes relationer.
- **39 Genstandskort + 3 Jokerkort:** Disse blandes og splittes ligeligt mellem spillerne, som tager dem op på hånden.
- **24 Uheldskort:** Disse blandes og placeres i en bunke ved spilleleder

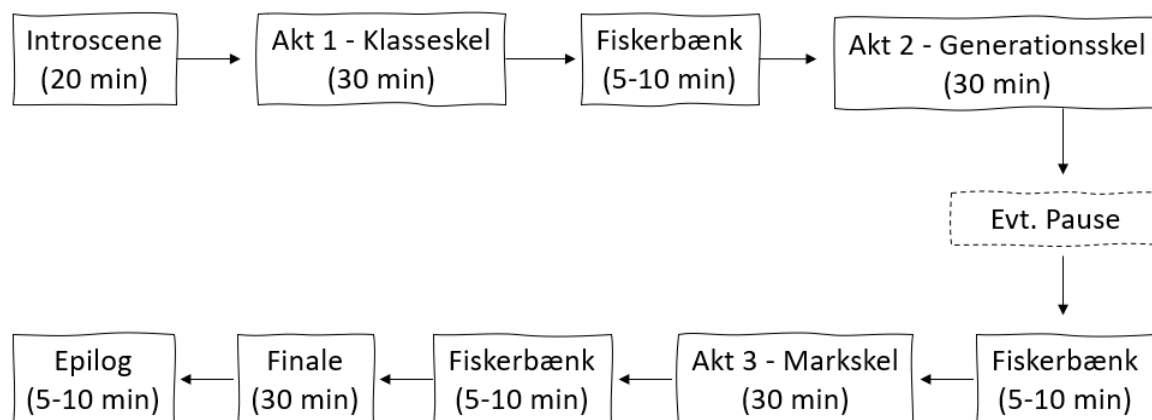


Vil en spiller have læst sin rolle op?  
Find lydfilen på [Alexandria.dk](http://Alexandria.dk)



# Spilleleder-oversigt

## Scenariets forløb



## Afgørelse af udfordringer

Antallet af positive og negative kort, der er trukket, afgør udfaldet på udfordringen.

Der vil være 4 mulige udfald:

- 1) **3 positive kort** → udfordringes lykkes over al' forventning
- 2) **2 positive og 1 negativt kort** → udfordringen lykkedes med nød og næppe
- 3) **2 negative og 1 positivt kort** → udfordringen fejler liige akkurat
- 4) **3 negative kort** → udfordringen fejler stort!

Til hver scene trækkes følgende antal uheldskort:

Scene	Navn	Antal uheldskort
Introscene	Man kan godt løbe en ko træet...	2
Klasseskel	Rapunzel, Rapunzel, lad dit hår falde ned	3
Generationsstel	Bøger eller byg	4
Markskel	Hegn, Hunde og Hævntørst	5
Finalen	Bondeknolde graver guld!	6

## Hovedroller

Niller: Håbløs romantiker, gode sociale talegaver

Mål: Halskæde til nabopigen Gitte

Gumme: Store muskler, spontan

Mål: Flytte hjemmefra

Cykel-Jens: Teknisk snilde, hjernen bag firmaet

Mål: Krystalhealer-uddannelse til sin søster

## Biroller

### Brødrenes familie:

- Nillers bedstefar
- Gummes mor
- Cykel Jens' søster

### Planteavler familien:

- Planteavler Preben & Pia
- Eskild
- Nabopigen Gitte

### Familien Svendsen:

- Husmand Svendsen
- Svendsens sønner

### Omegn:

- Erik "mange-penge"
- Grischandler Jørgensen
- Hans Jørgen
- Plante Hanne
- Stenbaronen
- Vognmand Andersen

### Landsbybeboere:

- Bæver' Bob
- Fru Olsen
- Gertrud Pletsud
- Hippie Leif
- Murer Maren
- Præste Kaj
- Pølse Vera
- Scooter Sonja



## Værktøjer til spillederen

**Lad spillerne styre fart og retning** af scenariet frem for at bestemme, hvem de specifikt skal interagere med. Lad dem selv opsøge birollerne i takt med at historien udvikler sig. Følg gerne spillernes flow (også selvom det afviger fra den oprindelige udfordring eller en alternativ plan bliver lagt). Hvis spillerne har brug for at blive hjulpet i gang eller sidder fast, er du selvfølgelig velkommen til at inddrage birollerne efter for godtbeholdende.

**Variere tempoet** i scenariet. Der er forskel på planlægningsfasen, hvor man langsomt bygger ideer op, og selve udførelsen af planen, som gerne må føles mere intens og hurtig.

**Gør landsbyen levende** ved at bruge tid på at male en stemning. Dette kunne være beskrivelser om charmerende faldefærdige bygninger, lugten af raps stubbe om efteråret eller lyden af malkepumpen, der starter kl. 5 om morgenen. Lad dig inspirere af vores beskrivelser, find selv på mere eller giv spillerne mulighed for at bidrage med ideer.

**Birollerne er dynamiske** karakterer, der også kan udvikle sig undervejs i spillet. Eftersom alle sladrer med alle i landsbyen, kan birollerne, ud over dem i akterne, reagere på udfaldet af udfordringerne, når de møder bondeknoldene. Hvis vores tre bondeknolde for eksempel har ødelagt en mur i forbindelse med en opgave, kan Murer Maren være utilfreds med at have fået overarbejde på et senere tidspunkt i scenariet. Det kan være en fordel at tage nogle få noter undervejs, for at have et overblik over, hvad vores bondeknolde har rodet sig ud i.

**Vis kærlig respekt** overfor kulturen på landet, mens gnisten i øjet stadig er bevaret. Komikken ligger i relationen mellem rollerne og hvordan de løser udfordringerne. Lad spillerne selv bestemme, hvad de finder sjovt. Man kan ikke tvinge en bestemt humor ned over andre.



**”Nei, det er æ sårn med det, jo.”**

[Ved pludselig stilhed efter et dødt samtaleemne]

# En byboers guide til landet

Kære byboer,

Hvis du har læst scenariet og tænker “jeg har hverken samlet sten på marken, leget på høløftet som barn eller duftet til raps stubbe efter høst”, så frygt ej! Vi har forsøgt at samle et stemningsbillede af livet på landet i 90'erne, som forhåbentligt kan give inspiration.

Det første mange nævner om livet på landet er fredfyldthed. At være tæt på naturen giver en særlig ro i sjælen, som man ikke finder i byens trafik og travlhed. Nattestilheden og stjernehimlen uden lysforurening er uden sammenligning. Livets gang følger årstidernes skiften, hvor særligt høsten er kulminationen på ens hårde arbejde. Vejret er en vigtig faktor for, om du får et godt udbytte. Derfor kan det svinge meget, om det er et godt eller dårligt år for familien.

Den store afstand til naboen giver en særlig frihedsfølelse. Man kan agere som man vil uden at genere andre. Der er plads og rum til alle ens projekter. Samtidig har man rig mulighed for at omgive sig med adskillige kæledyr som hunde, katte og heste (som absolut ikke må forveksles med brugsdyrene køer, grise og mink). Man er mere afhængig af bil for at få hverdagen til at fungere. Offentlig transport er ikke noget, man kan sætte sin lid til. Man kan ikke bare lige gå ned i Brugsen efter mælk (Erik Mange-Penge sælger dog mælk direkte fra tanken – sort selvfølgelig!). Det kræver en længere tur og mere planlægning, når man skal handle ind (hvorfor det typisk bliver stort). Af den grund er det heller ikke unormalt at have tre kummefrysere. For hvordan skulle man ellers få plads til alle de frosne bær, man har plukket i køkkenhaven til marmelade eller den halve ko, som naboen slagtede forleden?

Selvom der kan være en stor fysisk afstand til ens naboer, så kommer man hinanden ved. Der er et stort fællesskab omkring at drive landbrug. Hvis ens traktor er gået i stykker eller en ko er ved at kælte, så hjælper man hinanden. Det er derfor vigtigt at involvere sig i lokalsamfundet, da det er de samme mennesker, som du er omkring hver dag. Forsamlingshuset er et naturligt centrum, hvor man kan mødes til loppemarked, kaffepunch efter gudstjeneste, begravelse eller høstfest. Ellers er det meget almindeligt at komme uanmeldt på besøg for at drikke kaffe hos naboen. Dette er også en nem måde at udbrede den seneste sladder på. Man taler ikke åbent om hinandens fejl og mangler. Men alle ved det godt alligevel. Derudover kan man til tider mærke efterskælvet af den tidligere klasseforskel, der herskede på landet. Det kan blandt andet ses på størrelserne af gårdene, traktorernes hestekræfter og ens erhverv.

Der er mange små øjeblikke om livet på landet, som vi ville ønske at kunne dele med dig som læser. Det er umuligt at fortælle om dem alle. Nogle af de øjeblikke, vi tænker tilbage på, indebærer duften af nylavet hø en varm sommeraften. Den særlige stemning, når bukkejagten starter i maj. Lyden af naboens malkepumpe kl. 05 om morgenen. Vågne til hanens gal. Køernes brøl om eftermiddagen, når de vil ind for at have kraftfoder. Man skal ikke hænge vasketøj ud til tørre, når der spredes med gylle om foråret. Og den helt magiske følelse af at sne inde om vinteren, fordi vejene ikke bliver ryddet (man har jo altid mad nok i kummefryseren til at kunne klare sig minimum en måneds tid).

Forhåbentlig har dette skriv givet et lille indblik i livet på landet. Tag inspiration fra det, hvis du har lyst. Det vigtigste er, at I har en underholdende stund sammen. Uanset hvor mange eller få detaljer I bringer med til fortællingen.

# Niels 'Niller'

## Introduktion:

Niller er 25 år og arbejder som pedel på friskolen 'Grønarten'. Han er en håbløs romantiker, der drømmer om at leve lykkeligt til sine dages ende med villa, Volvo og vovse sammen med den charmerende nabopige Gitte. Selvom han er hjertesmeltemende charmerende og har en bemærkelsesværdig evne til at tale sig ud af svære situationer, kæmper han med sin egen usikkerhed og tøven. Især når det kommer til at tage skridtet videre med Gitte.

Når han ikke bruger tiden på at fantasere om Gitte, hjælper han sin bedstefar, der er landsbyens ældste borger og ejer af den gamle smedje. De har et tæt forhold, da Niller voksede op uden sine forældre, der begge kom af dage efter en svær pølseforgiftning. Niller bidrager med evner til at begå sig socialt for vores tre bondeknolde. Han har en bemærkelsesværdig evne til at slippe uskadt fra selv de mest halsbrækkende situationer ved hjælp af sine talegaver. Der går desuden rygter på egnen om, at han har 9 liv.



## Relation til Gumme

Trods deres forskelligheder har Niller og Gumme haft hinandens ryg i flere afgørende øjeblikke igennem årenes løb. Niller har således gavmildt hjulpet Gumme som 'wingman', når hans kammerat ville imponere en sød pige på kroen. Ligeledes er Gumme kommet Niller til undsætning utallige gange. Ved egnens sidste halbal havde Niller været for rapkæftet, hvilket resulterede i en konflikt med nogle stiktossede fiskere fra Thyborøn. Uanset Nillers evne til at tale sig ud af trælse situationer, var denne situation for stor en mundfuld. Gumme trådte ind med sin styrke og kortfattedhed, gav fiskerne et par på kassen, og reddede dermed Niller fra den trængte situation.

Dog kan Gummets spontanitet og eventyrlyst skabe frustration hos Niller, da det ofte fører til situationer, han helst ville have undgået. 'Snak' giver ikke et blått øje, som Niller siger.

Niller har med tiden indyndet sig hos Gummets mor. Med sin naturlige charme og gode opførsel, er han blevet sådan en favorit, at han tit inviteres forbi til fælles aftensmad. Det minder Niller om den mor, han aldrig selv har haft. Han føler sig rigtig hjemme i Gummets og hans mors selskab.

## Relation til Cykel Jens

Nillers turbulente kammeratskab med Cykel Jens strækker sig helt tilbage til dengang Jens var lærling hos Nillers bedstefar i smedjen. Jens er en god ven med et (tålmodigt) lyttende øre - en kvalitet, der ofte mangler hos de fleste andre i den lille landsby. Ingen har kunnet sidde stille så længe som Jens, når Niller har haft brug for at fortælle om gårsdagens begivenheder. Dette værdsætter Niller meget.

Der har altid været en venskabelig kappestrid mellem dem. Som barn udfordrede de hinanden til at klappe naboens tyr på marken eller pisse på elhegnet. Dette ændrede sig dog lidt, da Niller scorede en pige, som Jens havde et godt øje til. På dét tidspunkt var de oppe at toppes. Det endte dog med at pigen fik et barn med en helt tredje, hvilket fritog dem begge for en potentiel kattepine. Derfor er det i dag blot en god anekdote, som de sammen kan grine af.

## Mål og motivation

Nillers ultimative mål i livet er at finde ægte kærlighed, helst med den gudeskønne Gitte. Han arbejder hårdt for at kunne vise sin hengivenhed, hvilket manifesterer sig i hans beslutning om at spare op til en dyr halskæde, et symbol på hans følelser. Han håber, det vil hjælpe ham med at udtrykke sin kærlighed eller bare give ham modet til endelig at invitere Gitte til halbal. For at kunne tjene en masse skejsere, har de tre "brødre" derfor startet et privat inkassofirma, der skal hjælpe dem med at opnå deres drømme.

# Gumme

## Introduktion:

Gumme er 23 år og gårdkarl hos en af egnens mange landmænd. Hans hverdag er fyldt med hårdt fysisk arbejde og frisk luft. Selv efter en hæsblesende aften med slåskampe - som da han mistede en fortand til egnens sidste halbal - er han ikke en mand, der lader sig slå ud. Han møder op hver dag til morgenmalkningen med en frisk og frejdig indstilling. Ikke nok med det, så er han overbevist om, at hans store muskler skyldes, at han faldt i mælketanken som barn.

Hans mor arbejder som dagplejemor for egnens børn. Ifølge Gumme er hun noget pylret anlagt, hvorfor sparer han sammen til at kunne flytte hjemmefra. Gummes erfaringer med lokale slagsmål gør ham uvurderlig i fysiske konfrontationer. Der er ikke så langt fra tanke til handling. Hans grænseløse mod (eller mangel på selvkontrol) er blevet en legende i sig selv. Han er kendt for sin evne til at udtænke de mest taktløse og spontane løjer, som ofte involverer alt fra frøer til sprængte postkasser. Dette kan få selv den mest tålmodige landsbyboer til at ryste på hovedet i frustration.



## Relation til Cykel Jens

Gumme sætter stor pris på Jens' smarte løsninger. For et stykke tid siden skete det utænkelige, at Gumme fik problemer med en uheldig bigballe. På et splitsekund havde Jens bygget et kompliceret hejsesystem, der nemt løste det tunge problem.

Det var faktisk Gumme, der oprindeligt kom med den gode ide til Jens' mekanikværksted. Desværre glemte Jens at kreditere Gumme for idéen, hvilket han jævnligt skumler over. Han ønsker blot lidt anerkendelse for sit bidrag til Jens' succes.

Gumme har en vis beundring for Jens' søster. Han tror fast på hendes tarotkort og åndelige clairvoyance. Gummes lettroende natur og åbenhed over for det overnaturlige binder ham og Jens' søster sammen i en fælles forståelse af det mystiske. Jens er altid meget imødekommende, når Gumme dumper forbi ham og hans søster til eftermiddagskaffe. Dog har Gumme en følelse af, at Jens ikke rigtig forstår ham, når han siger, at der er en dybere mening med det hele.

## Relation til Niels 'Niller'

Trods deres forskelligheder har Niller og Gumme haft hinandens ryg i flere afgørende øjeblikke igennem årenes løb. Da Niller til sidste halbal kom i problemer med nogle stiktossede fiskere fra Thyborøn, trådte Gumme beslutsomt til. Han brugte knoer i stedet for ord for at beskytte sin ven og få situationen under kontrol. Ifølge Gumme skal der handling bag ord, før de virkelig tæller. Også selvom det betød, at Gumme mistede sin ene fortand i kampens hede. På trods af dette betragter Gumme ofte Niller med beundring for hans talemåder. Niller har med sine finurlige ord hjulpet Gumme med at imponere søde piger på den lokale kro. Det virker tydeligvis bedre, hvis man både kombinerer sukkersøde ord med store muskler.

Igennem årene er Niller kommet mere og mere hjemme hos Gumme (og dermed hans mor). Ofte skal han lige have en bid brød med om aftenen. Det kan pirre Gumme grænseløst, hver gang hans mor kommenterer med "hvorfors kunne du ik' bare være mere som Niller". Gumme føler ikke, at hans mor ser, hvor meget han hopper og springer for at hjælpe hende.

## Mål og motivation

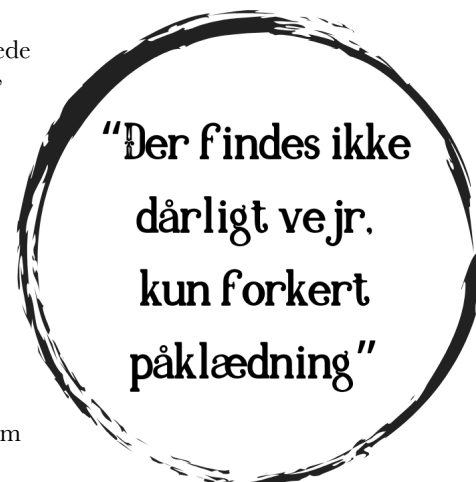
Gummes mål med livet er simpelt: han ønsker at stå på egne ben og leve et selvstændigt liv væk fra sin overbeskyttende mor. Han arbejder hårdt for at skabe sin egen vej i livet. Dette er drevet af ønsket om at flytte hjemmefra. Så kan han i sidste ende forhåbentlig vise hele egnen, at han er sin egen herre. For at kunne tjene en masse skejsere, har de tre "brødre" derfor startet et privat inkassofirma, der skal hjælpe dem med at opnå deres drømme.

# Cykel Jens

## Introduktion:

Cykel Jens er 28 år og lærling hos landsbyens traktormekaniker. Han startede allerede som barn med at skrue på gamle cykler og knallerter. Cykel Jens' tekniske snilde gør ham i stand til at bygge alt ud af en bunke skrot. Derfor har han startet sit egen knallertværksted, hvor han tjener lidt håndører til dagen og vejen. I sin fritid løfter han traktordæk, men ligegyldig hvad han gør, kan han ikke få lige så store muller som Gumme. Jens' søster Gudrun drømmer om at uddanne sig til krystalhealer, men han er meget skeptisk omkring hendes karrieredrøm.

Cykel Jens formår altid at finde på overdrevne, kreative løsninger på selv de mest simple problemer. Uanset risikoen eller den fare, han undertiden udsætter sig selv for – som med den hjemmelavede fælde, der næsten kostede ham fingrene – fastholder Jens sin opfindsomhed og sit gå-på-mod.



## Relation til Niels 'Niller'

Forholdet mellem Jens og Niller går helt tilbage til, da Jens som barn brugte al sin tid i smedjen hos Nillers bedstefar. Jens værdsætter Nillers selskab, omend han til tider kan blive godt og grundigt træt af sin kammerats konstante snakken. Dog er det ofte nemmere bare at makke med motorer imens, at Niller får talt ud om diverse eskapader.

Der har altid været en venskabelig kappestrid mellem dem. Som barn udfordrede de hinanden til at klappe naboens tyr på marken eller pisse på elhegnet. Dette ændrede sig dog lidt, da Niller scorede en pige, som Jens havde et godt øje til. Det endte dog med at pigen fik et barn med en helt tredje, hvilket fritog dem begge for en potentiel kattepine. Derfor er det i dag blot en god anekdote, som de sammen kan grine af. Jens ville ønske, at han havde Nillers talegaver og charme, som gør det let for ham at vinde folks hjerter.

## Relation til Gumme

For Jens svinger hans forhold til Gumme mellem respekt og overbærenhed. Han ser Gummes optimistiske tro på hans søsters tarotkortlæsning som et tegn på naivitet. På samme tid er Jens taknemmelig for, at Gumme støtter hans søsters interesser. Det spirituelle er noget som Jens har svært ved at forholde sig til. Det er jo lidt noget "pjat". Derfor er det rart at se nogen sætte pris på sin søsters evner. Derfor bliver Gumme altid mødt med åbne arme af Jens, når han lægger vejen forbi dem.

Da Jens åbnede sit lille værksted med knallert- og cykelreparation, glemte han helt at anerkende, at det faktisk var Gumme, der fik forretningssideen. Nu er der efterhånden gået så mange måneder, at han bare har slået det hen...

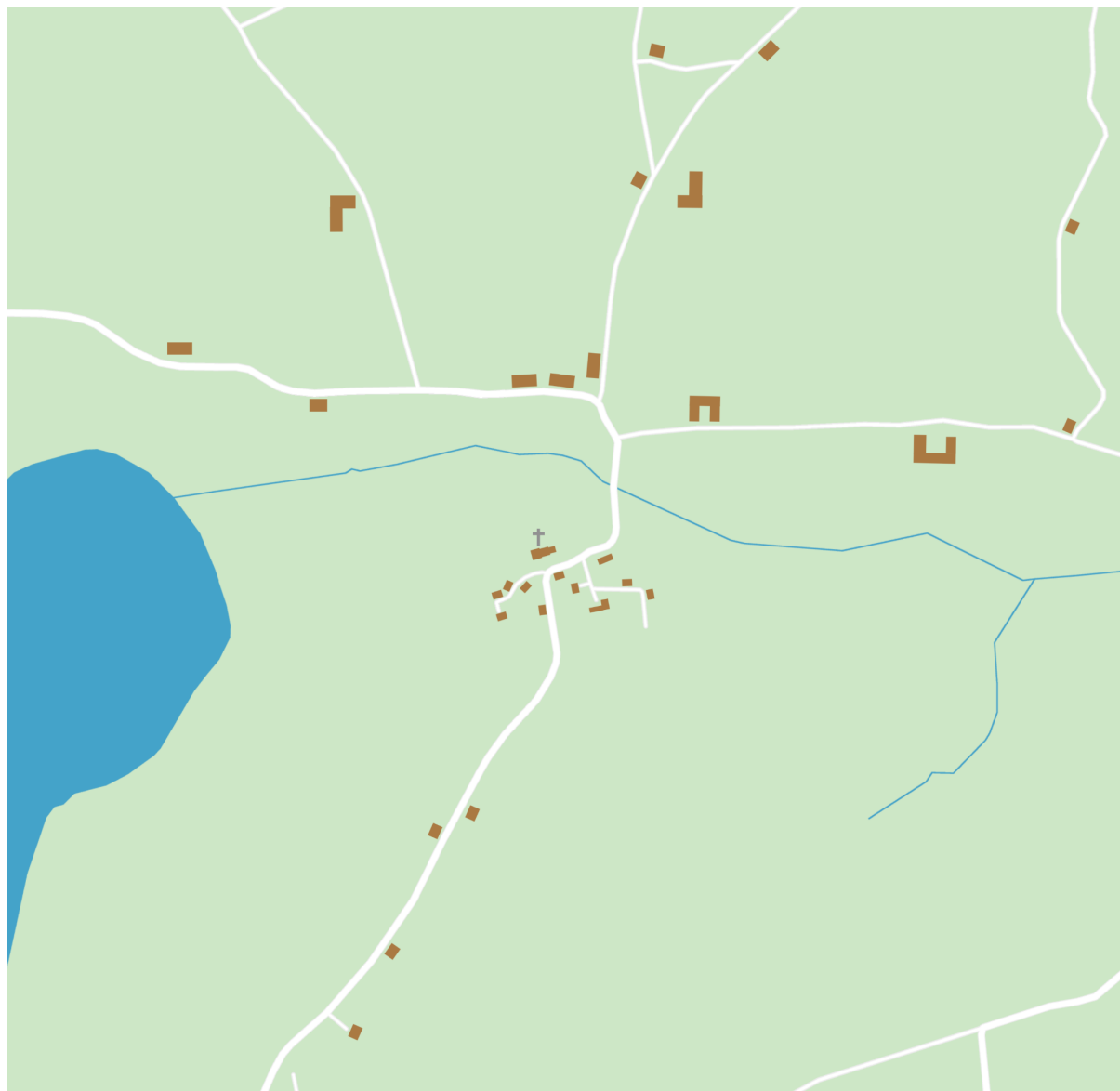
Selvom Jens træner hårdt med at løfte tunge traktordæk, har han aldrig fået lige så store muskler som Gumme, hvilket er tydeligt frustrerende. Da Gumme forleden havde problemer med at flytte nogle tunge bigballer, kunne Jens dog let assistere Gumme ved hjælp af et par slings, et patent håndspil og en rendegraver. Man kan altså komme langt, hvis man lige bruger hovedet.

## Mål og motivation

I sidste ende er Jens' største mål i livet at være den bror, der står bag sin søster Gudrun. Ikke bare i ord, men også i gerning. Han arbejder hårdt for at se sin søster lykkes med sin drøm om at blive krystalhealer. Han ved, at den private uddannelse koster kassen. På trods af det er han fast besluttet på, at han skal spare de nødvendige penge op til hende. For at kunne tjene en masse skejsere, har de tre "brødre" derfor startet et privat inkassofirma, der skal hjælpe dem med at opnå deres drømme.

## Kort over landsbyen

Kortet klippes ud og placeres midt på bordet.



## Vognmand Andersen



Godstransport  
En rigtig krejler  
Stor appetit

## Vognmand Andersen

Vognmand Andersen (47) har lastbiler, der dagligt fragter gods rundt til nabokommunerne. Han er en rigtig krejler med en trang til at vædde om alt - fra vejrets skiften til fodboldresultater. Hans appetit er legendarisk; folk taler stadig om den dag, han blev smidt ud fra kroen for at have bestilt - og fortæret - lidt for mange af dagens retter. Det siges, han kan sluge en hel sild som en sølve.

Brødrene fra Brøløs

## Scooter Sonja



Nostalgiker  
Førtidspensionist  
Byens "avis"

## Scooter Sonja

Scooter Sonja (55) er landsbyens mobile nostalgiker, som kører rundt på sin 4-hjulede elscooter og er elsket for hendes evindelige anekdoter om de gode gamle dage. Som førtidspensionist har hun al tid i verden til at køre rundt og opsnappe. "A hår sjæl sit æ!"

Brødrene fra Brøløs

## Stenbaronen



Ejer af grusgrav  
Storhedsvandvid  
Elsker piratos

## Stenbaronen

Stenbaronen (49), hvis borgerlige navn er Kurt Larsen, er manden bag egnens eneste og største grusgrav. Han sidder på sit kontor og ser pengene rulle ind, imens han præsenterer grandiose planer og drømme for fremtiden. Han har en urokkelig kærlighed til Piratos. Hver dag, uden undtagelse, kan man se ham nyde sin sorte, salte yndlingsslik, som han hævder er "brændstoffet" bag hans succes. Rygterne siger, at han engang forsøgte at betale en leverandør i Piratos.

Brødrene fra Brøløs

## Plante Hanne



Grønne fingre  
Kattedame  
Dygtig kvaksalver

## Plante Hanne

Plante Hanne (38) er landsbyens grønne gudinde. Hendes køkkenhave er en frodig oase, hvor alt fra saftige tomater til eksotiske urter trives. Og så er der kattene, ti vilde sjæle, der har fundet et hjem i hendes varme og omsorg. Hvis man har ondt i krop eller sjæl, har hun helt sikkert en kop te, der hjælper.

Brødrene fra Brøløs

## Hippie Leif



Folkeskolelærer  
Nytilflyttet fra storbyen  
Far til Oliver

Brødrene fra Broløs

## Hippie Leif

Hippie Leif (35), den afslappede nytilflytter og kreative skolelærer fra Roskilde, har bragt et frisk pust til landsbyen med sin alternative undervisningsstil og passion for fluebinding. Hans søn, Oliver, med skateboardet under armen, navigerer gennem ungdommens udfordringer, mens Leif, trods en slunken pengepung, sørger for, at de altid har hinanden og de små glæder, livet bringer.

## Nabopigen Gitte



Pop-pige  
Servitrice på kroen  
Nillers flamme

Brødrene fra Broløs

## Nabopigen Gitte

Nabopigen Gitte (20), er essensen af en pop-pige, der bor på landet. Hun er storesøster til Eskild, der godt kan lide at læse, men hun forstår ikke hvorfor støvede bøger er så spændende. Selvom hendes forældre driver planteavl, har Gitte aldrig haft fingrene i den jyske muld. Hun bruger dagen på at læse Vi Unge, når hun ikke hjælper til nede på Kroen. Der er intet at sige til, at Niller bærer en flamme for Gitte og hendes gyldne lokker.

## Bæver Bob



Store fortænder  
Landsbytøse  
Hemmeligt forelsket  
i Fru Olsen

Brødrene fra Broløs

## Bæver Bob

Bæver' Bob (65) har altid de skøre ideer og modet til at føre dem ud i livet. Hans hemmelige kærlighed til Fru Olsen, førte hām en sen aften på eventyr, hvor han stjal Vognmand Andersens rendegraver og flyttede byskiltet. Dog faldt han i søvn i hullet... Navnet kommer af fortænderne, som aldrig blev tilset af en tandlæge, da han var barn.

## Pølse Vera



Sladder tante  
Ejer af tankstationen  
Hotdog-guru

Brødrene fra Broløs

## Pølse Vera

Pølse Vera (32) er tankstationens ukronede dronning. Hun er kvinden, der ved alt om alle - og selvom hendes løse tunge kan skabe bølger i det lille samfund, er der ingen, der kan modstå en god historie serveret med sennep og ketchup ved siden af.



## Fru Olsen



Berømt for hjemmebag  
Kværulant  
"FAARTBOLLER!"

## Fru Olsen

Fru Olsen (60) lever af kaffe og hjemmebagte honningsmåkager. Hun elsker roen ved landet og derfor kan larmen fra Svendsens sønner nemt få hendes blod til at koge. Hun har skrevet utallige klagebreve til kommunen, Vejdirektoratet og Trafikministeriet om at ændre fartgrænsen, men der er ikke sket noget... indtil forleden, hvor byskiltet pludselig var flyttet 30 m.

Brødrene fra Broløs

## Mure Maren



Workaholic  
Mor til 8 børn  
En knag til murværk

## Mure Maren

Murer Maren (36) har altid mørtel i håret og et mylder af børn omkring sig. Med sine otte børn og en tålmodig mand derhjemme, finder Maren en vis fred i sine lange dage med mureskeen. Hun arbejder altid over, for der er nok en lille del af hende, der nyder stilheden og enkeltheden i en god, solid mur.

Brødrene fra Broløs

## Præste Kaj



Frygtindgydende gæs  
Lidt for glad for flasken  
Livsnyder

## Præste Kaj

Præste Kaj (69) prædiker om dyder og retskaffenhed fra prædikestolen, dog er han ikke bleg for at acceptere en god flaske snaps som "donation" til kirken. Selvom hans metoder er uortodokse og hans gæs er, mildest talt, frygtindgydende lokale legender, kan ingen nægte, at Præste Kaj har charme og livsglæde. Det bunder nok i altervinen.

Brødrene fra Broløs

## Gummes mor



Dagplejemor  
Pylret  
Omsorgsfuld

## Gummes mor

Gummes mor (42), en stærk og besluttsom kvinde. Selv da hun blev mor i en ung alder, tog hun udfordringen op. Som en klippe har hun støttet og opdraget Gumme, og selvom han nu er voksen, ser hun stadig sin "lille dreng" i ham. At han ikke er flyttet hjemmefra, er for hende en velsignelse; så får han altid få sit glas sødmælk til morgenmad. Hun også Broløs's elskede dagplejemor. Med samme omsorg og kærlighed, som hun giver Gumme, passer hun på landsbyens småbørn, hvilket har gjort hende til en uundværlig del af fællesskabet.

Brødrene fra Broløs

## Grisehandler Jørgensen



Forretning før familie  
Far til Karla  
Opkomling

Brødrene fra Broløs

## Grisehandler Jørgensen

Grisehandler Jørgensen (42), manden med svineimperiet og et tårn med spir, der rager op i skyerne. Han er kendt for sin formue såvel som sin stædighed, når det kommer til familiens anseelse. For ham er hans datter Karlas ægteskab ikke blot et spørgsmål om kærlighed, men en forretning, der skal sikre familiens status og velstand.

Brødrene fra Broløs

## Erik "mange-penge"



Nærig  
Fire skorstene  
Ejer en stor  
malkekvægbesætning

Brødrene fra Broløs

## Erik "mange-penge"

Erik "mange-penge" (52) er gårdejer med forretningsforstand og flair for det dramatiske. Han troner over sin malkekvægbesætning, de frodige marker og hans let genkendelige stuehus med fire stolte skorstene. Erik "mange-penge" har en særlig evne til at gøre netop det - tjene mange penge - uanset om moralen er i orden.

Brødrene fra Broløs

## Hans Jørgen



Uheld i spil  
Evig optimist  
Altid tom tegnebog

Brødrene fra Broløs

## Hans Jørgen

Hans Jørgen (40), navigerer gennem livets udfordringer med en blanding af naiv optimisme og uheldig forretningsforstand. Hans lille, noget forfaldne gård bærer præg af hans konstante, men ofte mislykkede, forsøg på at holde skuden flydende trods en voksende gæld til flere i landsbyen og en række af dårlige investeringer. Hans Jørgen, med sin slidte hat og evige håb om bedre tider, er kendt som manden, der aldrig giver op, selv når oddsene er imod ham.

Brødrene fra Broløs

## Husmand Svendsen



Elsker sin udestue  
Konservativ  
Har tre sønner

Brødrene fra Broløs

## Husmand Svendsen

Husmand Svendsen (49), en robust mand i sin bedste alder, styrer sit fritidslandbrug med en blanding af tradition og nysgerrighed. Hans stolthed over sit lille, men fine stuehus med den hyggelige udestue, er tydeligt for enhver besøgende. Ved hans side er hans trofaste labrador, Berta. Hans tre sønner, kendt i landsbyen som "ballademager-trioen", har en evne til at finde på skamsstreger, der ofte giver ham grå hår i hovedet.

Brødrene fra Broløs

## Svendsens sønner



Knallertbande  
Skamsunger  
Rebelske

## Svendsens sønner

Svendsens sønner (14, 16, 17) er tre knægte, der har gjort det til deres personlige mission at skabe så meget kaos som muligt med deres små, larmende knallerter og uendelige arsenal af drengestreger. De er nemme at opstøve, hvis man blot følger sporet af forvirrede høns og væltede skraldespande.

Brødrene fra Broløs

## Planteavler Preben & Pia



Traditionsrige  
200 hektar rig muld  
Kan forudsige vejret

## Planteavler Preben & Pia

Planteavler Preben & Pia (47, 45), er hjertet af egnens planteavl. Deres 200 hektar jord dyrker de til perfektion og har dedikeret hele deres liv til planternes trivsel. Pia har hendes skarpe forstand på afgrøder og Preben har en uovertruffen evne til at forudsige vejret. Æblet er dog faldet langt fra stammen og deres børn, Gitte og Eskild, ses nærmest aldrig med dem ude på markerne.

Brødrene fra Broløs

## Eskild



10 tommelfingre  
Belæst

Drømmer om universitetet

## Eskild

Eskild (17), er søn af Preben og Pia, nogen vil sige han er mere lært en Præste Kaj, da han har næsen i bøgerne den halve dag. Hans forældre har gjort utallige forsøg på at få ham ud i den friske luft, samle sten på marken og se udsigten fra den kæmpestore mejetærsker. Dog ender han altid med at læse op fra Pontoppidan ved aftensbordet.

Brødrene fra Broløs

## Gertrud Plets kud



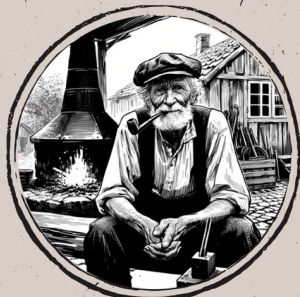
Kroejer  
Dartmester  
Handlekraftig kvinde

## Gertrud Plets kud

Gertrud Plets kud (58) er kroejer og ubesejret dartmester, styrer sin pub med fast hånd og en ufejlbarlig præcision. Kroen arvede hun fra hendes far, som arvede den fra hans far. Den er et populært samlingspunkt, hvor lokale og rejsende samles for en kold fadøl og dagens ret.

Brødrene fra Broløs

## Nillers bedstefar



Vismand  
Grovsmed  
Sarkastisk

## Nillers bedstefar

Nillers bedstefar (89), er landsbyens ældste perle. Med rynker, der fortæller historier om et langt og indholdsrigt liv. Han sidder stolt foran sin gamle smedje, med hans trofaste pibe, mens han fordyber sig i dagens avis. Han sværger ved sin knaldsorte kaffe - "Ingen mælk og sukker tak!" siger han med et glimt i øjet. Mange i landsbyen opsøger ham for hans visdom, og han skuffer aldrig. Med et smil og et kærligt klap på skulderen deler han gerne ud af sine livs citater.

Brødrene fra Broløv

## Cykel Jens' søster

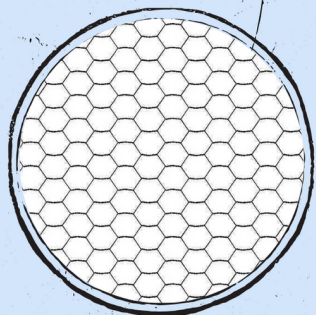


Spirituel  
Krystalhealer  
Dyreven

## Cykel Jens' søster

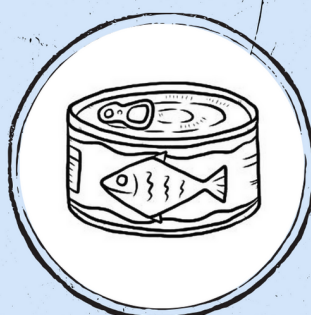
Cykel Jens' søster (22) har drømme, der strækker sig langt ud over landsbyens grænser. Med en dyb fascination af energier og helbredelse, håber hun på at blive krystalhealer. Hun har allerede en imponerende samling af krystaller, men ønsket om en formel uddannelse er stadig uden for rækkevidde. Ved hendes side er Tjavs, den lille kat, som hun reddede fra en sikker druknedød i åen. Der går dog rygter i landsbyen om at hun med sin kat og sit trylleri, er en vaskeægte heks i forklædning.

Brødrene fra Broløv



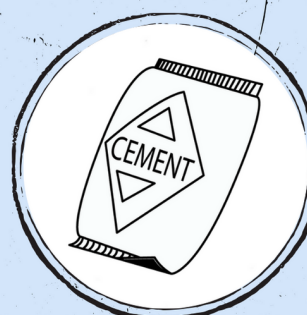
10 meter  
hønsenet

Brødrene fra Broløv



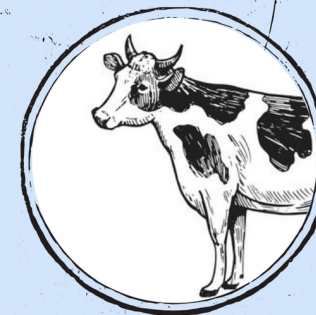
61 pakker  
dåsetun

Brødrene fra Broløv



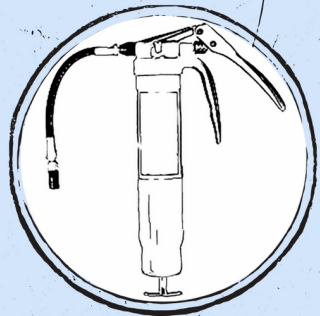
Betonpulver

Brødrene fra Broløv



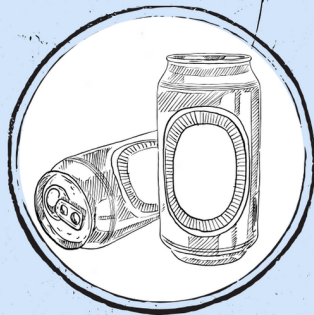
En halv ko i  
kummefryseren

Brødrene fra Broløv



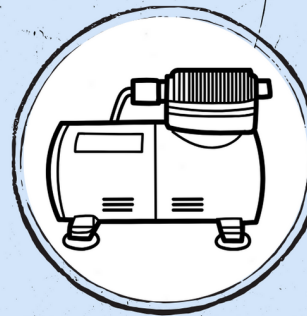
**Fedtpistol**

Brødrene fra Broløs



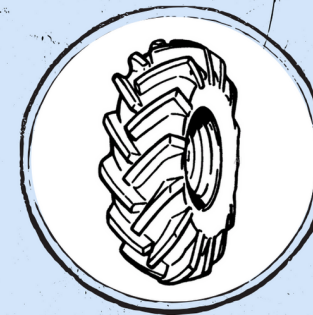
**En ramme bajere  
fra Tyskland**

Brødrene fra Broløs



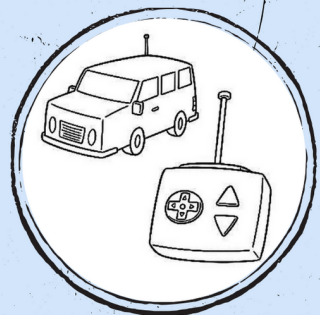
**Kompressor**

Brødrene fra Broløs



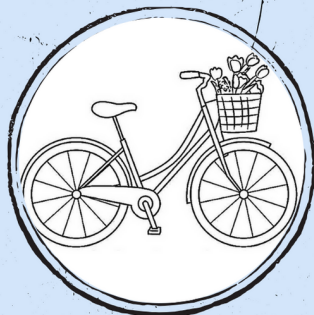
**Traktordæk**

Brødrene fra Broløs



**Fjernstyret  
legetøjsbil**

Brødrene fra Broløs



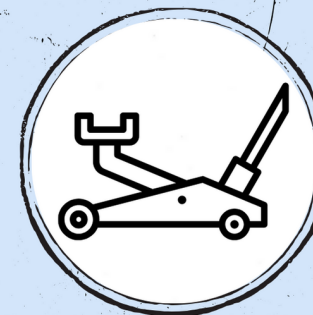
**En rusten  
damecykel**

Brødrene fra Broløs



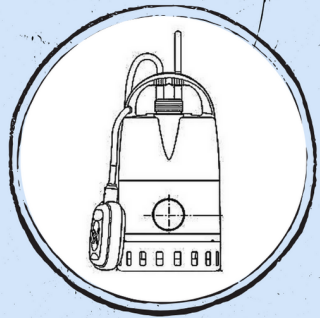
**En udstoppet  
mink**

Brødrene fra Broløs



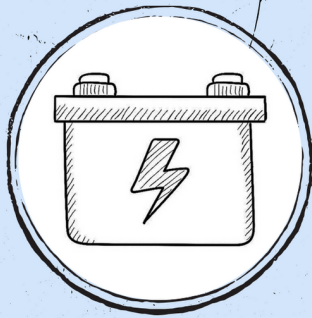
**Donkraft**

Brødrene fra Broløs



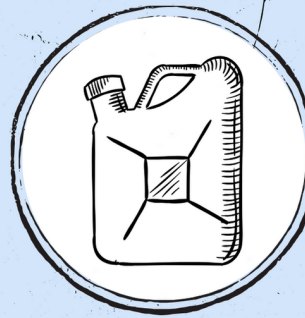
Dykpumpe +  
60m C-slange

Brødrene fra Broløs



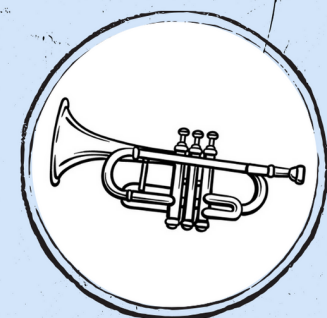
Bilbatteri +  
startkabler

Brødrene fra Broløs



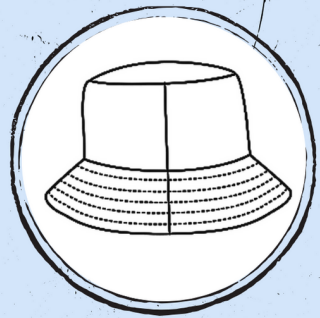
En dunk  
traktordiesel

Brødrene fra Broløs



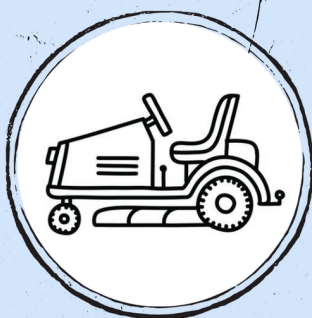
Trompet

Brødrene fra Broløs



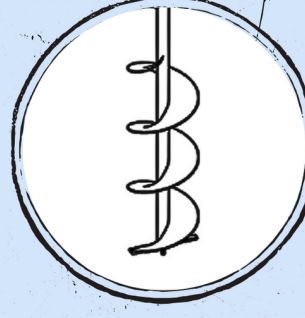
Bøllehat

Brødrene fra Broløs



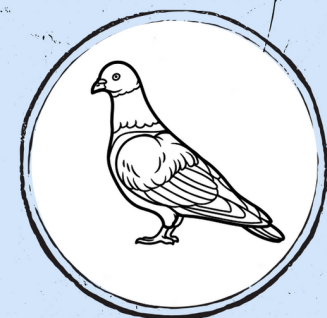
Havetraktor

Brødrene fra Broløs



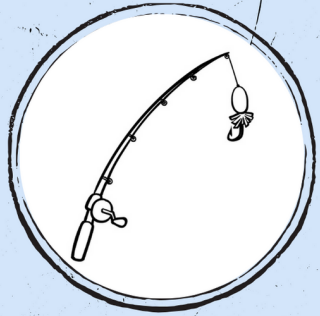
Pælebor

Brødrene fra Broløs



Lokkedue

Brødrene fra Broløs



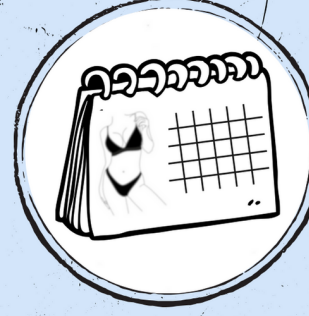
**Fiskestang**

Brødrene fra Brøløs



**Knaldperler**

Brødrene fra Brøløs



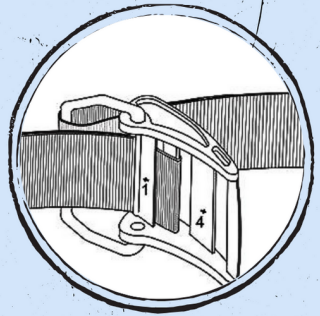
**Pigekalender  
fra 1982**

Brødrene fra Brøløs



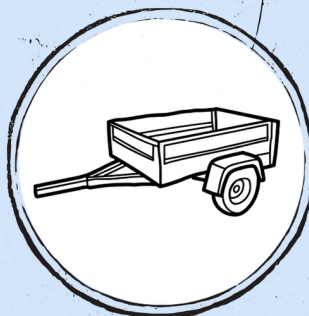
**Sparegris**

Brødrene fra Brøløs



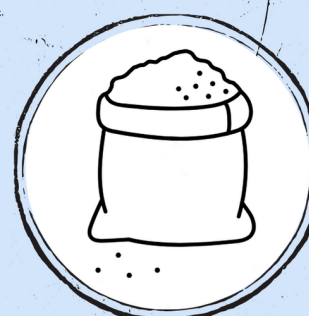
**Spændestropper**

Brødrene fra Brøløs



**Trailer +  
jydekrog**

Brødrene fra Brøløs



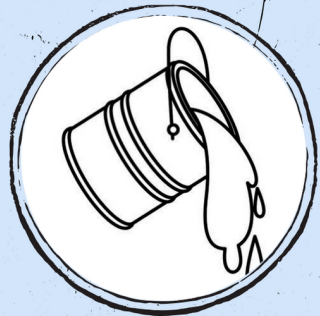
**En pose ve jsalt**

Brødrene fra Brøløs



**Walkie-Talkies**

Brødrene fra Brøløs



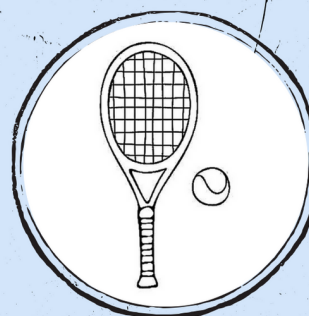
En spand rød  
maling

Brødrene fra Broløs



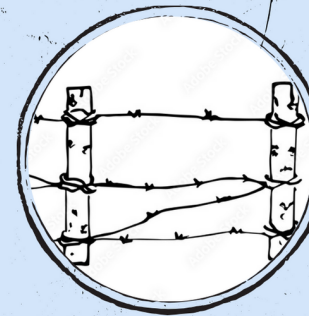
Havenisse

Brødrene fra Broløs



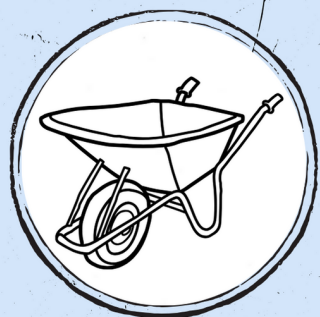
Stangtennis

Brødrene fra Broløs



En rulle  
trådhegn

Brødrene fra Broløs



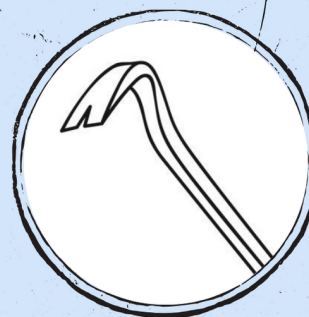
Trillebør

Brødrene fra Broløs



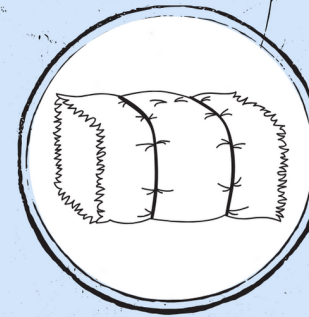
En mølædt  
pelsfrakke

Brødrene fra Broløs



Koben

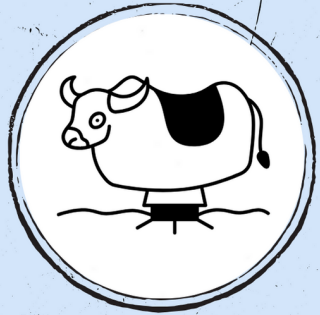
Brødrene fra Broløs



En balle hø

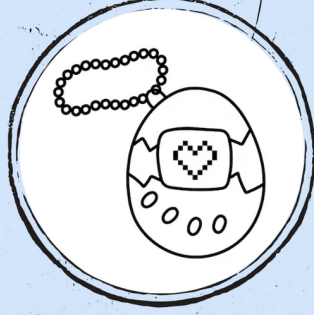
Brødrene fra Broløs





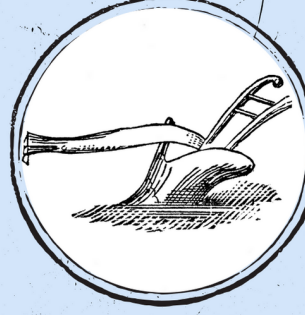
En rodeotyr

Brødrene fra Brøløs



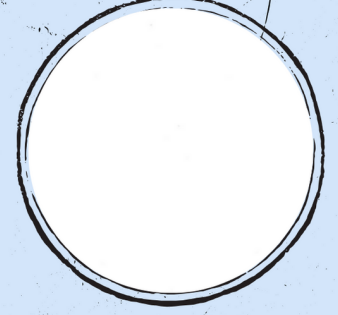
Tamagotchi

Brødrene fra Brøløs



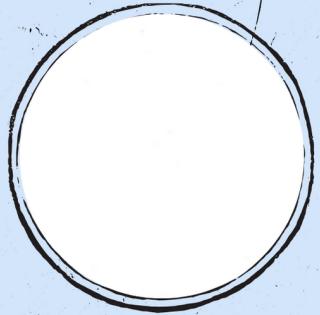
En gammel  
svingplov

Brødrene fra Brøløs



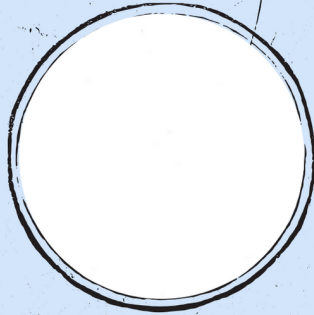
Joker

Brødrene fra Brøløs



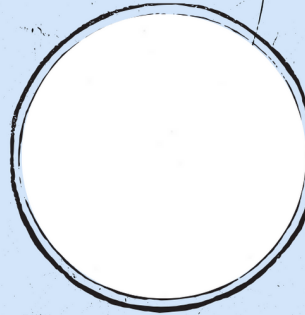
Joker

Brødrene fra Brøløs



Joker

Brødrene fra Brøløs



Joker

Brødrene fra Brøløs

10

tommelfingre

Brødrene fra Brøløs

**Elektrisk stød**

Brødrene fra Broløs

**En brækket  
tå**

Brødrene fra Broløs

**En flue  
i øjet**

Brødrene fra Broløs

**En hane, der  
galer**

Brødrene fra Broløs

**En krumme  
galt i halsen**

Brødrene fra Broløs

**En løssluppen  
gris**

Brødrene fra Broløs

**En mudderpøl**

Brødrene fra Broløs

**En nysgerrig  
Mikkel ræv**

Brødrene fra Broløs

**En sort kat  
på vejen**

Brødrene fra Broløs

**En tom  
tank**

Brødrene fra Broløs

**Et bump på  
vejen**

Brødrene fra Broløs

**Et hul i  
lommen**

Brødrene fra Broløs

**Et hul i  
lommen**

Brødrene fra Broløs

**Et hvæpsebo**

Brødrene fra Broløs

**Et punkteret  
dæk**

Brødrene fra Broløs

**Fartbøller**

Brødrene fra Broløs

**Tydsk  
stædighed**

Brødrene fra Brølø

**Liige rigeligt  
temperament**

Brødrene fra Brølø

**Pis' regnve jr**

Brødrene fra Brølø

**Pludselig  
mandeinfluenza**

Brødrene fra Brølø

**Stromende  
kuling fra  
nord-øst**

Brødrene fra Brølø

**Strøm-  
afbrydelse**

Brødrene fra Brølø

**Utæt  
mælketank**

Brødrene fra Brølø