



Dit spel kwam tot stand in het kader van het Stem&Vork project gesubsidieerd door VLAIO, Agentschap innoveren en ondernemen.

*De ontwikkeling gebeurde in fijne samenwerking door:
Instituut voor Landbouw- Visserij- & Voedingsonderzoek,
Odisee Hogeschool en LUCA School of Arts.*



AGENTSCHAP
INNOVEREN &
ONDERNEMEN

ILVO
Instituut voor Landbouw-
Visserij- en Voedingsonderzoek

Odisee
DE CO-HOGESCHOOL

LUCA
SCHOOL
OF
ARTS

Coördinatie: ILVO

Concept en uitwerking: ILVO, LUCA en Odisee.

Annelies Goffin, Aya Kemeltaeva, Eva Maes, Dries Meddens,
Hanne Cooreman, Michel Dhoore, Steven Van der Sype.

Grafisch ontwerp: Angelica Dusza, student LUCA

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de rechthebbende.

Boerenverstand

hoe zit de vork
nu aan de steel?



Handleiding

Je staat op het punt om “Boerenverstand, hoe zit de vork nu aan de steel?” te spelen.

In dit spel kruip je in de overal van een Belgische landbouwer en bepaal jij zelf hoe je jouw landbouwbedrijf runt! Je komt heel wat uitdagingen tegen uit de dagelijkse realiteit, maar toch moet je een zo goed mogelijke financiële, ecologische en sociale score halen voor jouw landbouwbedrijf.

Produceer, investeer of gooi het roer om en innoveer! Met dit spel willen we je laten nadenken over de oorsprong van de voeding die op je bord belandt, meenemen in het productieproces van voeding en de dilemma's waar landbouwers dagelijks voor staan.

Veel speelplezier!
het Stem&Vork-team



Voor jongeren van 12+
tot 99 jaar, of ouder.



Geschikt voor 2 tot
maximum 6 spelers.
Of 2 tot 6 teams van
spelers.

Spelmateriaal

Dit spel bevat:

- Het **spelbord**
1 Centraal deel
6 Speelvelden
- 6 **Scoreborden**
- 6 **Cheat sheets**
Cheat Sheet
Spiek Boekje
- De **Marktplaats** met
209 **Koopkaarten**
36 **Koopwaar-pionnen** (4 van elke soort)
- **Eventkaarten**
Sociaal - Gele eventkaarten
Financieel - Blauwe eventkaarten
Ecologisch - Groene eventkaarten
- 6 kaarten met **landbouwersprofielen**
Akkerbouwer Intensief | Extensief
Melkveehouder Intensief | Extensief
Varkenshouder Intensief | Extensief
Vleeskippenhouder Intensief | Exentsief
Groenteteler Intensief | Extensief
Fruitteler Intensief | Extensief



Voorbereiding

Leg het spelbord als volgt klaar:

1. Het **Centraal Deel en de Speelvelden** passen in elkaar als puzzelstukken, steek deze in elkaar.
2. Elke speler speelt op het **Speelveld dat voor zich** ligt. Dit is dan jouw eigen landbouwgrond. Niet iedereen heeft evenveel vakjes... want niet elke landbouwer heeft evenveel hectare grond ter beschikking. Ieder neemt een **Scorebord**.
3. Schud de **Eventkaarten** en leg deze met de rug naar boven in het voorziene vakje in het Centraal deel van het spelbord.
4. Puzzel ook de **Marktplaats** in elkaar en leg alle Koopkaarten per soort op het voorziene vakje. Vakjes met een lichtgroene achtergrond (vb. Zonnepanelen) zijn Koopwaar-pionnen, hiervoor zijn houders voorzien, los van de Marktplaats. Op de Marktplaats kan je ook makkelijk de waarde van de kaarten en pionnen bij Oogst en bij Investeren zien.
5. Bij elke landbouwgrond hoort ook een landbouwer. Elk team /speler kiest **een Profiel** uit de 6 profielkaarten: Akkerbouwer, Melkveehouder, Varkenshouder, Vleeskippenhouder, Groenteteler en Fruitteler. Kies daarna of je voor een intensieve of extensieve teeltmethode gaat. Elke profielkaart heeft zowel een intensieve als extensieve kant.
6. De profielkaart geeft meteen ook weer welke **startscore** je krijgt voor jouw profiel: Financiële Score, Ecologische Score en Sociale Score. Deze scores moeten worden overgenomen op de Scoreborden. Ook het aandeel Teelten/Stallen/Velden bij de start staat beschreven: deze moeten vanop de marktplaats genomen worden en op de daarvoor voorziene veldjes op de eigen Landbouwgrond (speelveld) gelegd worden.
7. Tot slot krijgt elke landbouwer een **Cheat Sheet**. Hiermee kan je vlot de keuze aan koopwaar bekijken.



Het doel van dit spel is niet om te winnen, maar om in 4 speelrondes te ervaren wat het zakelijke leven van een landbouwer kan inhouden.

Spelverloop

Degene die als laatste een stuk fruit heeft gegeten, die mag beginnen.

Elke speler stelt zich kort voor. Leg kort uit wat voor landbouwer je bent, waarom je deze kaart hebt gekozen en op welke manier jij graag aan landbouw wilt gaan doen.

Het spel duurt 4 rondes, na de 4e ronde is het de bedoeling dat alle landbouwers hun resultaten vergelijken en bespreken.

Elke ronde bestaat uit 3 stappen:

1. **Oogst** (niet in de 1e ronde)
2. **Investeren**
3. **Events**

In elke ronde mag iedereen **om de beurt** zijn oogst binnenhalen, vervolgens investeren en dan een eventkaart trekken. Daarna mag de volgende speler in wijzerzin, aan de slag. Een ronde is gedaan als alle spelers hun oogst, investeringen en eventkaart hebben gespeeld.

Na de 4e ronde, mag iedereen nog een laatste keer oogsten alvorens het spel te beëindigen. Zo krijg je zicht op de totale opbrengst.

De gebeurtenissen van de eventkaarten zijn steeds van toepassing op alle spelers in het spel die aan de vermelde voorwaarden voldoen.

Stap 1: Oogst.

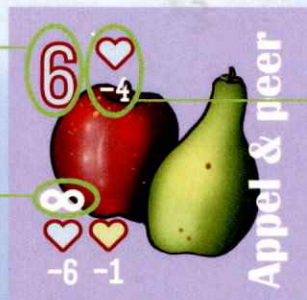
Deze stap komt er **pas vanaf de tweede ronde**. In de eerste ronde begin je meteen met Stap 2: Investeren.

In de oogstronde krijg je de inkomsten van al je percelen en stallen uit de vorige beurt. In deze ronde brengen je Koopkaarten en pionnen op je eigen Landbouwgrond punten op.

Hoeveel je Koopwaar opbrengt, vind je links bovenaan het koopkaartje zelf, op de Marktplaats en in de Cheat Sheet.

De oogstopbrengst: deze Koopkaart levert jou bij het oogsten 6 financiële punten op. Dat wil zeggen dat je € 60 000 verdient.

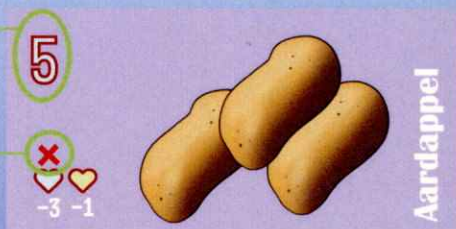
Maar om jouw gewassen te laten groeien heb je moeten investeren: meststoffen, gewasbescherming, analyses, arbeid, etc. Dit kost jou ook: -4 financiële punten of € -40 000 per oogstronde.



Koopkaartjes met dit teken blijven het ganse spel op jouw landbouwgrond liggen. En hier haal je elke oogstronde terug voordeel uit.

Na de oogst levert deze Koopkaart jou 5 financiële punten op. Dat wil zeggen dat je € 50 000 verdient.

Deze Koopkaart kan je maar één keer oogsten en verdwijnt na de oogst van jouw landbouwgrond. Leg de kaart terug op de Marktplaats.



Hoe oogst je?

1. **Kijk hoeveel jouw oogst oplevert, maar trek hier jouw jaarlijkse investering af! (kleine getal rechts naast de oogstopbrengst)**
2. **Kijk niet enkel naar jouw gewassen en dieren, misschien heb je ook pionnen, mankracht of technologie waar je aan verdient?**
3. **Is het gewas/de mankracht/de pacht blijvend of tijdelijk? Kijk even linksonder jouw kaartjes.**

Staat er een **✗** linksonder het kaartje, dan verdwijnt dit na de oogst. Staat er een **∞**, dan kan je dit elke ronde opnieuw oogsten.

Jouw oogstopbrengst is 4, maar jouw jaarlijkse investering is 2. En aangezien $4-2=2$ win je dus 2 financiële punten of € 20 000.



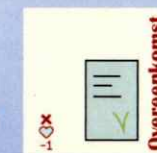
De investering om met deze teelt te beginnen moet je maar één keer doen: deze kaart is oneindig, hier heb je elke ronde een oogstopbrengst van.

Heb je geïnvesteerd in een pachtveld bij een andere deelnemer?

De oogst op de velden die je pacht is natuurlijk ook voor jou!

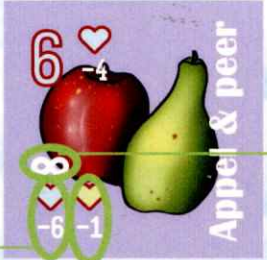
Let op: een pacht moet je jaarlijks vernieuwen. Werk je met gewassen die je jaarlijks opnieuw moet planten, dan is dit eenvoudig. Plant je blijvende gewassen, dan moet je elk jaar jouw pachtovereenkomst ook vernieuwen. De landbouwer die het land ter beschikking stelt moet dan elke ronde opnieuw beslissen of hij/zij dit hiermee akkoord is.

Als je pacht, dan betaal je het pachtgeld elke ronde opnieuw aan de boer van wie je pacht: FIN -1 voor de pachter en FIN +1 voor de eigenaar. Meer over pachten onder "Stap 2: investeringen".



Stap 2: Investerings.

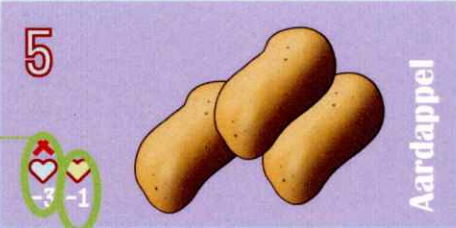
Hiermee begint de eerste ronde. In deze stap doe je de investeringen die je komende oogst zullen bepalen. Sommige Koopwaar komt voor in de vorm van pionnen (vb. windmolen, zonnepanelen, drone, ...). De nodige info hiervoor (kost en winst bij oogst) vind je terug op de Marktplaats en in je Cheat Sheet.



Deze teelt kost jou eenmalig 6 FIN punten bij aankoop. Dit staat gelijk aan € 60 000.

Deze teelt is blijvend en kan je elk jaar oogsten.

Deze Koopkaart kost je eenmalig 1 ECO punt bij aankoop.



Deze Koopkaart kost je eenmalig 3 FIN punten bij aankoop, dit staat gelijk aan € 30 000.

Deze teelt kost je eenmalig 1 ECO punt, bij de investeringsronde.

Je mag met je beschikbare financiële punten nieuwe koopkaarten en/of pionnen kopen. **Hiervoor mag je niet onder 0 € gaan.** Het kopen van een nieuwe kaart of pion kost je niet enkel financiële punten (blauwe hartjes), maar kan je ook ecologische punten (groene hartjes) of sociale punten (gele hartjes) kosten of net opleveren. Wanneer je een kaartje of pion kiest, lees dan telkens luidop de punten voor, zodat iedereen kan volgen.

Pachten bij een tekort aan percelen

Als je te weinig plaats (lege vakjes) hebt op je eigen landbouwgrond, kan je grond pachten van een andere landbouwer. Hiervoor moet je elke ronde een overeenkomst sluiten met een andere speler. Indien deze akkoord gaat, betaal je hiervoor **elke ronde** 1 financieel punt **aan de medespeler van wie je pacht**. Je kan zelf kiezen wat je op dit pachtveld produceert.

Stap 3: Events.

In deze laatste stap trek je een Eventkaart van de stapel midden op het speelbord. Eventkaarten zijn steeds van toepassing voor alle spelers in het spel die aan de voorwaarden van de kaart voldoen. Je leest de gebeurtenis die zich voordoet luidop voor, en alle betrokken spelers passen hun score aan. **Dit event geldt voor alle spelers waar deze voor van toepassing is.**

Er zijn economische, ecologische en sociale eventkaarten, die met zowel een positieve als negatieve gevolgen kunnen hebben voor je scores. De gebruikte Eventkaart gaat onderaan terug in de stapel.



Droogte

voor spelers zonder regenwaterput

Zomers worden steeds droger. Ook deze zomer is er een zeer lange droogte. Het rivierpeil en de grondwaterstanden staan zeer laag, waardoor er een captatieverbod is. De opbrengsten verlagen, wat de landbouwer stress geeft.

De buurt klaagt over geurhinder

voor spelers met gewone varkens- of pluimveestallen of akkerbouwers die mest uitrijden

De emissies van de stallen brengen ook geurhinder met zich mee, net als velden die bemest zijn met drijfmest. Buurtbewoners en passanten vinden dit niet fijn.

Import tekort

voor spelers met minder dan 6 koopkaarten

Door logistieke problemen op wereldschaal is er een crash op de importmarkt van landbouwinputs: mest, zaden, pesticiden. Grote bedrijven houden zich gemakkelijker staande, want ze hebben meer reserve.

Einde van het spel

Na 4 rondes stopt het spel. Elke speler mag **na de 4e ronde nog één keer oogsten** om zo de totale opbrengst te zien.

Om beurt vertelt elke landbouwer wat de finale scores zijn, wat er tijdens het spel is opgevallen en welke weg je als landbouwer hebt afgelegd. Ben je bij jouw oorspronkelijke visie gebleven? Of ben je toch een andere weg ingeslagen?

Ga in gesprek met elkaar en deel zo de inzichten die je verzamelde tijdens dit spel.

Overige info

Wat met de Koopkaarten en pionnen?

De meeste Koopkaarten leg je gewoon in de daarvoor voorziene vakjes op je landbouwgrond.

Sommige kaartjes nemen maar **een half veld** in beslag, dan kan je twee van die halve kaartjes op één veld zetten. Dit kunnen twee verschillende teelten zijn. Andere gewassen hebben dan weer twee velden nodig.

Er zijn ook kaartjes met **een andere vorm**, zoals enkele van Technologie en Dierenwelzijn. Deze mag je gewoon **bovenop het veld of de stallen zetten**, waar je deze verbetering aan wil toevoegen.



Als je een **high tech stal** wil, moet je al een gewone stal hebben.

Voor de **Koopkaarten en pionnen van Extra Verkoop, Mankracht, Technologie en Klimaat** zijn er vakjes voorzien op je scorebord, omdat deze geen ruimte innemen op je landbouwgrond.

Koopkaarten die weg mogen na de oogst, worden terug op de marktplaats gelegd.

Toelichting bij enkele begrippen

Financieel (FIN): dit gaat vooral over wat je verdient, maar ook macro-economische gebeurtenissen vallen hieronder.

Sociaal (SOC): hierbij kijken we zowel naar het welzijn van de landbouwer, naar dierenwelzijn en naar het maatschappelijke aspect.

Ecologisch (ECO): dit gaat zowel over natuur, biodiversiteit als klimaat.

Boslandbouw: dat is het doelbewust combineren van een landbouwgewas of het houden van vee met bomen en/of struiken op eenzelfde perceel.

Insectenteelt: het specifiek kweken van insecten. Dit voor stoffen die ze produceren, of voor henzelf; te gebruiken als voedsel, als diervoeder of als kleurstof. Zo zijn ze een hoogwaardige eiwitbron en kunnen ze dienen als vleesvervanger.

Quinoa: hoewel dit gewas oorspronkelijk in Zuid-Amerika werd verbouwd, heeft de klimaatopwarming ervoor gezorgd dat deze planten inmiddels ook bij ons goed groeien. Het is één van de nieuwe eiwitrijke gewassen waar onze landbouwers op inzetten.

Extra verkoop: naast de reguliere groothandel en afzetmarkten kan de landbouwer er ook voor kiezen om zelf z'n producten direct aan de consument te verkopen. Hier bestaan enorm veel mogelijkheden voor, maar we lichten er drie uit: een webshop voor online verkoop, een fysieke hoevewinkel of een zelfplukboerderij. Bij deze laatste betalen mensen in de regio om zelf gewassen direct op de akker te mogen komen oogsten.

High tech stallen: emissies reduceren door een luchtwasser te plaatsen, een mestrobot om de veestal te ruimen, sensoren voor slimmere landbouw of melkrobots om volautomatisch koeien te melken. Boeren aarzelen niet om nieuwe technologieën aan het werk te zetten.