

Spelregels "BOERDERIJSPEL".

Voor 2-6 spelers.

Inhoud van het spel: 1 speelplan - 12 pionnen - 1 dobbelsteen - ca. 120 bankbiljetten - 30 kaartjes.

1 BEGIN VAN HET SPEL:

Allereerst wordt uit de spelers een bankhouder gekozen, welke normaal kan meespelen.

Elke speler kiest een "Boerderij" (afgebeeld op het speelplan met nr. 9) en krijgt het betreffende kaartje van de bankhouder, samen met 2 pionnen van dezelfde kleur. Een pion plaatst hij op het vakje rechts naast zijn boerderij op het speelplan (gemarkt met 5) en de andere op zijn vakje bij "start" in het midden-gedeelte van het bord.

2 GELD:

Elke speler ontvangt nu 8 bankbiljetten van f 1,—, 4 van f 5,— en 2 van f 10,— van de bankhouder.

3 DOEL VAN HET SPEL:

Elke speler gaat proberen de dieren die bij zijn boerderij behoren te kopen, welke links en rechts naast de boerderij zijn afgebeeld (nrs. 5 + 5a).

Degene die dit het eerst lukt is winnaar.

4 SPEELWIJZE:

Degene die het hoogste aantal ogen gooit met de dobbelsteen mag beginnen. Hij werpt nogmaals met de dobbelsteen en verplaatst zijn pion zoveel vakken naar rechts als hij heeft geworpen. Komt hij daarbij op een vakje waarop dieren staan afgebeeld, welke bij een boerderij behoren (5 + 5a), dan moet hij deze kopen voor de prijs die de dobbelsteen aangeeft: dus 4 geworpen is f 4,— betalen.

De eerste maal ontvangt de bankhouder en geeft het kaartje af, doch komt een volgende speler op dit vak, dan koopt hij van de betreffende eigenaar en krijgt het kaartje voor de geworpen prijs.

Men kan hierbij verdienen, maar ook verlies lijden.

5 + 5a DIEREN VAN EIGEN BOERDERIJ:

Komt een speler op één der dieren van zijn eigen boerderij, dan koopt hij deze, en hoeft ze niet weer te verkopen.

In één ronde mag hij echter niet beide kaartjes kopen. Gebeurt dit echter toch, dan moet hij nogmaals werpen.

Zodra een andere speler op één van deze vakjes komt kan hij dus niet meer kopen, maar bekijkt de dieren en betaalt aan de eigenaar f 1,—.

6 BOERENBANK:

Elke speler die tijdens het spel op dit vakje komt, ontvangt f 5,— rente van de bankhouder.

7 BANK:

Komt men op dit vakje, dan gaat men sparen, geeft f 4,— aan de bankhouder en krijgt hiervoor een BANKBEWIJS.

Elke keer als hij nu de bank passeert ontvangt hij f 1,— rente op vertoon van zijn "BANKBEWIJS".

Wanneer iemand niet genoeg geld meer heeft om een aankoop te betalen, mag hij zijn BANKBEWIJS bij de bankhouder inwisselen voor f 5,—.

8 MINISTER VAN LANDBOUW:

Wie bij de minister op bezoek komt, vraagt om subsidie voor zijn bedrijf en ontvangt f 3,— van de bankhouder.

9 BOERDERIJEN:

Komt u bij een medespeler op bezoek, dan brengt u hem een presentje mee en geeft f 1,—.

Een bezoekje aan eigen boerderij kost u natuurlijk niets.

BOERDERIJ

BOERDERIJ

BOERDERIJEN ZONDER EIGENAAR:

Indien er gespeeld wordt met minder dan 6 personen, blijven er boerderijen over. De dieren hiervan worden normaal gekocht en weer verkocht. Bij bezoek aan een lege boerderij betaalt de bezoeker f 1,— aan de bankhouder.

10 TRACTOR - MELKAUTO - HOOIHARK:

Wie het eerst op deze velden komt, koopt de apparatuur van de bank voor f 5,— en houdt het blijvend in bezit.

Elke speler die daarna op dit vakje komt, betaalt de hoogte van zijn worp voor het gebruik ervan (in guldens).

11 VEE-AUTO:

Ook deze vee-auto wordt gekocht door de eerste speler, die op dit vakje komt. Hij betaalt f 10,— aan de bankhouder voor het kaartje, echter elke speler die er daarna gebruik van komt maken, betaalt als volgt: f 1,— voor elk dier-kaartje, uitgezonderd duiven en konijnen dat hij in zijn bezit heeft, plus het aantal geworpen ogen.

12 BOERDERIJ-WEDLOOP

In het midden van het speelplan ligt deze boerderij-renbaan, waarop bij het begin van het spel elke speler een pion heeft geplaatst.

Komt een speler op het vakje met "PAARD EN RUITER", dan betaalt elke speler f 1,— inleggeld aan de bankhouder.

Alle spelers werpen éénmaal met de dobbelsteen en verplaatsen hun pion met de geworpen punten.

Nu gaat de volgende speler door met het grote spel.

Komt er weer een speler op één der vakjes "PAARD EN RUITER", dan gebeurt het zelfde nogmaals.

Wie het eerst de finish passeert, krijgt van de andere spelers f 3,— en men begint opnieuw.

Is het BOERDERIJ-SPEL echter voordien uit, dan wordt de boerderij-wedloop in ieder geval uitgespeeld.

13 VEE-ARTS:

Zodra één der spelers op dit vakje eindigt, betaalt hij f 1,— per dier - duif en konijn uitgezonderd - aan de bankhouder.

14 TAXATIE BOERDERIJ:

Komt een speler op dit vakje, dan betaalt elke speler f 3,— aan de bankhouder.

Alle spelers werpen om de beurt met de dobbelsteen en ontvangt zoveel guldens als hij ogen heeft geworpen.

Men kan bij zijn "TAXATIE" dus winnen of verliezen.

15 KONIJNEN EN DUIF:

Wie het eerst op één van deze vakjes komt, krijgt het gratis. Alle andere spelers die daarna op bezoek komen, betalen f 1,— voor het bezichtigen van de dieren.

16 BRAND:

Met vuur moet men altijd voorzichtig zijn. Wie op dit vakje komt, betaalt zoveel guldens aan de bankhouder als zijn dobbelsteen aangeeft.

17 GEEN GELD MEER:

Heeft een speler geen geld meer om iets te betalen, gaat hij allereerst zijn spaargeld (indien aanwezig) vragen bij de bankhouder. Als dit niet voldoende is, dan moet hij zijn bezittingen verkopen aan de bankhouder. Deze werpt daarvoor met de dobbelsteen en bepaalt dus wat men voor zijn kaartjes (per stuk, apart) gaat krijgen.

Heeft de speler daarna nog geen geld genoeg, dan moet hij opgeven, maar mag, zonder inleggeld te betalen wel meedoen aan de boerderij-wedloop.

EINDE VAN HET SPEL:

Zodra een speler beide dieren van zijn boerderij in zijn bezit heeft, is hij winnaar van het spel. De boerderij-wedloop wordt dan afgemaakt.

LET OP!

Alle vakjes van het speelveld zijn genummerd. Bij vragen tijdens het spel vindt u deze nummers duidelijk vermeld in de spelregels!