

Voor men begint

Elke speler neemt even de tijd om het "Mijn boerderij" bord te bekijken.

Er staan zes plekken van de boerderij op: de koestal, het schapenhok, het kippenhok, de akkers, de moestuin en de boomgaard.

Op elke plek staan:

- Het dier dat er wordt gehouden of de plant die er wordt geteeld;
- Dat wat het dier/de plant nodig heeft om zich te ontwikkelen of te groeien;
- Het verkregen product.

Voorbeeld: in de koestal worden de koeien gehouden. Zij eten gras. Ze produceren melk. (Zie de rubriek "Mijn boerderij" pagina 15-16 voor meer uitleg).



Doel van het spel

De eerste speler zijn die zijn boerderij compleet heeft door elk element (dier of plant), zijn voedsel en dat wat het dier of plant kan produceren te verzamelen.

Opzetten van het spel

- 1 Leg de twee dobbelstenen "Boerderij" en "Doldwaze boerderij" in het midden van de tafel.
 - 2 Elke speler neemt een « Mijn boerderij » bord en plaatst het met de voorkant zichtbaar voor hem.
 - 3 Leg alle muntjes aan de zijkant van de spelzone.
 - 4 Bouw de boerderij om dobbelstenen in te gooien op (cf. pagina 2) en zet deze aan een kant van de tafel.
 - 5 Leg de 18 houten schijven in het midden van de tafel en plaats het "geheugensteuntje in karton" op de zijkant van de tafel.
- De partij kan beginnen!

Advies

Voor de jongsten of bij de eerste partijjes gebruikt u best enkel de "Boerderij" dobbelsteen. Introduceer de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen als u goed weet hoe het spel werkt.



Voorbeeld van het opzetten van het spel voor 4 spelers.



Verloop van het spel

- 1 De oudste speler begint. Hij gooit de dobbelstenen in de boerderij om dobbelstenen in te gooien.
- 2 Alle spelers proberen vervolgens om in het midden van de tafel zo snel mogelijk de schijf te pakken met het element dat wordt aangegeven door de "Boerderij" dobbelsteen (dier of plant), rekening houdend met wat de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen aangeeft.

De "boerderij" dobbelsteen

- | | |
|---------|-------|
| Koe | Kip |
| Schaaap | Tarwe |
| Gewas | Boom |



De gevolgen van de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen



"Vos" zijde: men speelt zoals gewoonlijk maar de winnaar heeft het recht een extra munt te stelen van een speler van zijn keuze bovenop zijn gewonnen munt (indien geen enkele speler munten bezit, gebeurt er niets). Voorbeeld: Kip + een munt van zijn keuze.



"Zonnebloem" zijde: alle spelers draaien één keer rond alvorens de schijf te pakken.



Rode "Linkerhand" zijde: men mag de schijf enkel met de linkerhand pakken.



Groene "Rechterhand" zijde: men mag de schijf enkel met de rechterhand pakken.



"Oogst" zijde: men speelt zoals gewoonlijk maar de winnaar wint twee munten in plaats van één. Voorbeeld: Kip + een munt naar keuze.



"UP" zijde: de spelers kunnen de 3 schijven nemen (Element > Voedsel > Product) die overeenstemmen met de zijde van de "Boerderij" dobbelsteen van dezelfde plek (bijvoorbeeld: Kip > Zaad > Ei). Zij mogen er 1, 2 of 3 nemen en winnen de munten die passen bij de gepakte schijven.

- 3 De speler die de houten schijf heeft gepakt neemt de overeenkomstige Element munt en plaatst deze op de goede plek op zijn "Boerderij" bord. Vervolgens legt hij de houten schijf weer in het midden van de tafel. Het is de beurt aan de volgende speler om de dobbelstenen te gooien (we draaien met de wijzers van de klok mee) en zo verder.



- 4 Om je bord compleet te maken moet je voor elke plek het Element (dier of plant) verzamelen, vervolgens het daarbij horende Voedsel, en tot slot het Product.



OPGELET: zolang men het Element niet heeft, kan men het Voedsel niet pakken. Op dezelfde manier kan men het Product niet pakken zolang men het Element, en vervolgens het Voedsel niet heeft bemachtigd.

Voorbeeld van een spelronde:

- 1 Een speler werpt de dobbelstenen. Hij gooit "Koe" met de "Boerderij" dobbelsteen en "Zonnebloem" met de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen.
- 2 Alle spelers draaien één keer in de rondte en proberen vervolgens de schijf "Koe" te pakken.
- 3 De speler die hem kan bemachtigen neemt een Koe-muntje om de Koestal van zijn boerderij compleet te maken.
- 4 Nu is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien. Als hij opnieuw "Koe" gooit, proberen de spelers die het Koe-muntje nog niet hebben om dit te bemachtigen. De speler die het Koe-muntje al op zijn bord heeft mag het Voedsel van de koe pakken, de schijf Gras.
- 5 Als hij ook deze ronde wint, kan hij in de volgende ronde proberen de schijf Melk te bemachtigen om zijn stal helemaal compleet te maken. (Koe > Gras > Melk).



Als een speler zich vergist...

- 1 hij pakt een schijf van de verkeerde categorie; Voorbeeld: hij pakt de schijf "Schaap" terwijl de dobbelsteen "Koe" aangeeft.
 - 2 hij pakt een schijf terwijl hij de voorafgaande muntjes nog niet heeft; Voorbeeld: de dobbelsteen geeft "Koe" aan en hij neemt de schijf "Gras" terwijl hij het muntje "Koe" nog niet op zijn bord heeft.
 - 3 hij neemt een schijf zonder rekening te houden met het effect van de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen; Voorbeeld: de speler pakt een schijf maar hij pakt hem met zijn rechterhand terwijl de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen op "Linkerhand" ligt.
- moet hij één van de muntjes van zijn boerderij aan een speler van zijn keuze geven. Deze laatste moet dit muntje op zijn "Mijn boerderij" bord kunnen plaatsen. Als de speler die zich heeft vergist nog geen muntjes heeft of wanneer alle andere spelers dezelfde muntjes hebben, dan gebeurt er niets.

Einde van de partij

De eerste speler die de 6 plekken van zijn boerderij compleet heeft wint de partij.

NB: u kunt de tijd van de partij aanpassen door het aantal plekken dat men compleet moet maken te verkleinen of te vergroten (3 plekken bijvoorbeeld).