



# BENDE OP DE BOERDERIJ

EEN COÖPERATIEF EN EEN COMPETITIEF  
BORDSPEL!

MN  
XY

SPELREGELS



Het is een bende op de boerderij! De dieren zijn alle kanten opgelopen. Jij moet er nu voor zorgen dat ze allemaal weer in hun eigen wei staan. Je kunt dit spel op twee manieren spelen: **COÖPERATIEF** – zorg ervoor dat de dieren weer in de juiste wei staan. Maar let op! Alle dieren moeten binnen zijn voor het donker wordt, anders heeft iedereen verloren! **COMPETITIEF** – dwarsboom je medespeler(s) door de wei af te zetten. Lukt het jou om als eerste jouw kudde in hun eigen wei te drijven?

## INHOUD



1 speelbord



5 paarden



5 kippen



5 varkens



5 geiten



5 koeien



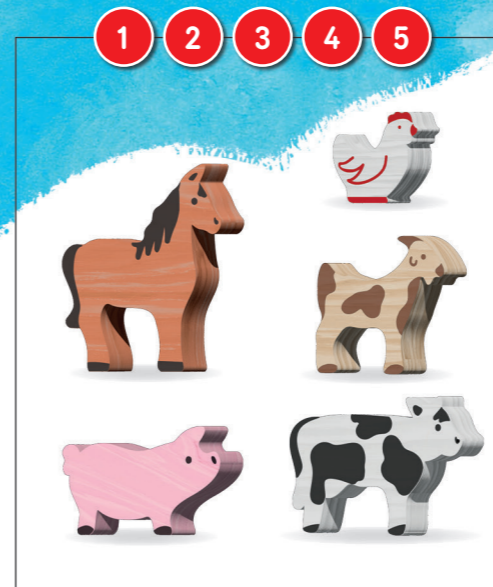
1 boer



5 hekjes



1 dobbelsteen



## TWEE SPELVARIANTEN

In de **coöperatieve variant** van het spel (**samenwerkend spelen**) speel je met z'n allen tegen het spel. In de **competitieve variant** van het spel (**tegen elkaar spelen**) wint een van de spelers.

### VOORBEREIDING COÖPERATIEF

Verdeel alle dieren ① ② ③ ④ ⑤ over de vijf weilanden ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ op het bord: in elke wei één paard, één koe, één geit, één varken en één kip. Zet de vijf hekjes ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ rondom de boerderij in het midden van het bord. Zet de boer ⑪ op de boerderij ⑰.

### VOORBEREIDING COMPETITIEF

Elke speler kiest een diersoort, en verdeelt vijf dieren van die soort over de vijf weilanden ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ op het bord, in elke wei één. Bij minder dan vijf spelers: leg de niet gekozen dieren terug in de doos. Zet de vijf hekjes ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ rondom de boerderij ⑰ in het midden van het bord. De boer doet niet mee, en blijft in de doos.



## COÖPERATIEVE VARIANT (SAMENWERKEND SPELEN)

### DOEL

Als jullie samen alle dieren naar hun eigen wei hebben gebracht voordat het donker is, winnen jullie het spel!

### HET SPEL

Degene die als laatste op een (kinder)boerderij is geweest mag beginnen. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt. Als je aan de beurt bent, gooi je met de dobbelsteen.



Als je een 1, 2 of 3 gooit, overleg je met elkaar welk dier 1, 2 of 3 stappen gaat zetten. Daarna verplaatst je het gekozen dier. Hierbij gelden de volgende regels:



- Een stap betekent: één dier van een wei naar de wei ernaast verplaatsen.
- Per beurt mag je maar één dier verplaatsen, en altijd maar in één richting, dus met de klok mee of tegen de klok in.



- Een dier mag nooit een stap zetten naar een wei waar dat dier in die beurt al in heeft gestaan.
- Je mag een dier niet minder stappen verplaatsen dan je hebt gegooid, maar je mag er wel voor kiezen om deze beurt dan maar helemaal geen stappen te zetten.



Gooi je een maan, dan moet je de boer 11 één stap verder zetten.

- Van de boerderij 17 naar 1 is één stap, van 1 naar 2 is één stap, enzovoort. Van 5 naar het maantje is één stap.
- Bij elke stap die de boer zet, wordt het donkerder. Eindigt de boer op het maantje, dan is het nacht en hebben jullie het spel verloren.



Als je een hekje gooit, overleg je met elkaar welk hekje je gaat verplaatsen. Je moet een hekje verplaatsen van een plek rondom de boerderij naar een plek tussen twee weilanden. Hierbij gelden de volgende regels:

- Tussen twee weilanden waar een hekje is geplaatst kan nu geen dier meer worden verplaatst.
- Dieren kunnen vanaf nu wel de boerderij 17 in, via de opening waar eerst het hekje stond. Net als een weiland telt de boerderij als één vakje. Zodra je een tweede hekje hebt verplaatst, kunnen dieren ook via de boerderij naar een andere wei lopen.
- Zijn alle hekken van de boerderij naar de weilanden verplaatst, dan gaat er bij elke keer dat er een hekje wordt gegooid weer een hekje terug naar de boerderij. Staan alle hekken dan weer rondom de boerderij, dan gaat het volgende hekje weer naar een plek tussen twee weilanden, enzovoort.
- Er mogen niet twee hekken op dezelfde plek staan.



Voorbeeld: hekje 8 is verplaatst en blokkeert nu de weg tussen de twee aangrenzende weilanden 12 en 13. Wel kunnen de dieren vanuit wei 13 de boerderij 17 in.



## EINDE VAN HET SPEL

Als alle dieren naar hun eigen wei gebracht zijn voordat de boer op het maantje terechtkomt, hebben jullie het spel gewonnen. Goed gedaan!

Als de boer op de maan staat voordat alle dieren in hun eigen wei terug zijn, dan is de dag voorbij en hebben jullie het spel verloren. Probeer het nog een keer!



## MOEILIKHEIDSVARIANTEN

Wil je het spel **MAKKELIJKER** maken, speel het dan zo:

Alle regels blijven hetzelfde, maar de hekken doen niet mee en blijven in de doos. Als een van de spelers een hekje gooit, mag deze speler nog een keer gooien. De dieren mogen alleen van weiland naar weiland lopen, en niet de boerderij in.

Wil je het spel **MOEILIJKER** maken, speel het dan zo:

Alle regels blijven hetzelfde, maar de boer start op de 1, en zodra de boer op het maantje staat, is het donker.

Kun je het spel al **GOED** spelen, speel het dan zo:

Alle regels zijn nog steeds hetzelfde, maar vier regels zijn iets anders.

- De boer start op de 2, en zodra de boer op het maantje staat, is het donker.
- Als je een 1, 2 of 3 gooit met de dobbelsteen, kies je niet één dier die je verplaatst, maar kies je één diersoort in een weiland naar keuze, en verplaatst je alle dieren van die soort vanuit dat weiland gezamenlijk het aantal stappen dat je hebt gegooit.
- Je moet het aantal stappen zetten dat je hebt gegooit. Je mag nog steeds niet minder stappen zetten, maar je mag er nu ook niet meer voor kiezen om geen enkele stap te verzetten. Je moet dus verplaatsen.
- Als de boer tussen een weiland en de boerderij staat, kunnen daar geen dieren langs, ook niet als er geen hek staat.

Wil je het spel een keer **ALLEEN** spelen, dat kan ook!

Alle regels blijven hetzelfde, je maakt alleen in je eentje alle beslissingen.

## COMPETITIEVE VARIANT (TEGEN ELKAAR SPELEN)

### DOEL

Wie als eerste alle eigen dieren in hun weiland heeft gekregen, wint het spel.

### HET SPEL

Degene die als laatste op een (kinder)boerderij is geweest mag beginnen. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

Als je aan de beurt bent, mag je één van de volgende twee mogelijkheden uitvoeren, waarna je beurt voorbij is:



JE GOOIT MET DE DOBBELSTEEN



JE VERPLAATST EEN HEKJE





## 1

## JE GOOIT MET DE DOBBELSTEEN



Als je een 1, 2 of 3 gooit, mag je een van je dieren 1, 2 of 3 stappen verplaatsen.



- Een stap betekent: één dier van een wei naar de wei ernaast verzetten.
- Per beurt mag je maar één dier verplaatsen, en altijd maar in één richting, dus met de klok mee of tegen de klok in.



- Een dier mag nooit een stap zetten naar een wei waar dat dier in die beurt al in heeft gestaan.
- Je mag een dier niet minder stappen verplaatsen dan je hebt gegooit, maar je mag er wel voor kiezen om deze beurt dan maar helemaal geen stappen te zetten.
- Dieren kunnen niet over een hekje rondom de boerderij worden verplaatst, en ook niet over een hekje tussen twee weilanden.



Als je een maan gooit is je beurt direct voorbij.



Als je een hekje gooit, moet je een hekje verplaatsen naar een andere plek tussen twee weilanden of rondom de boerderij. Je mag zelf kiezen welk hekje je verplaatst en waar je die neerzet. Hierbij gelden de volgende regels:

- Er mogen niet twee hekjes op dezelfde plek staan.
- Je mag een hekje nooit verplaatsen naar de plek waar het hekje de vorige beurt vandaan is gekomen.
- Wanneer een hekje rondom de boerderij is verplaatst kunnen dieren in een aangrenzend weiland via de opening de boerderij in. Net als een weiland telt de boerderij als één vakje. Zodra er een tweede hekje is verplaatst, kunnen dieren ook via de boerderij naar een andere wei lopen.



Voorbeeld: hekje 8 is verplaatst en blokkeert nu de weg tussen de twee aangrenzende weilanden 12 en 13. Wel kunnen de dieren via de opening waar eerst het hekje stond de boerderij in.

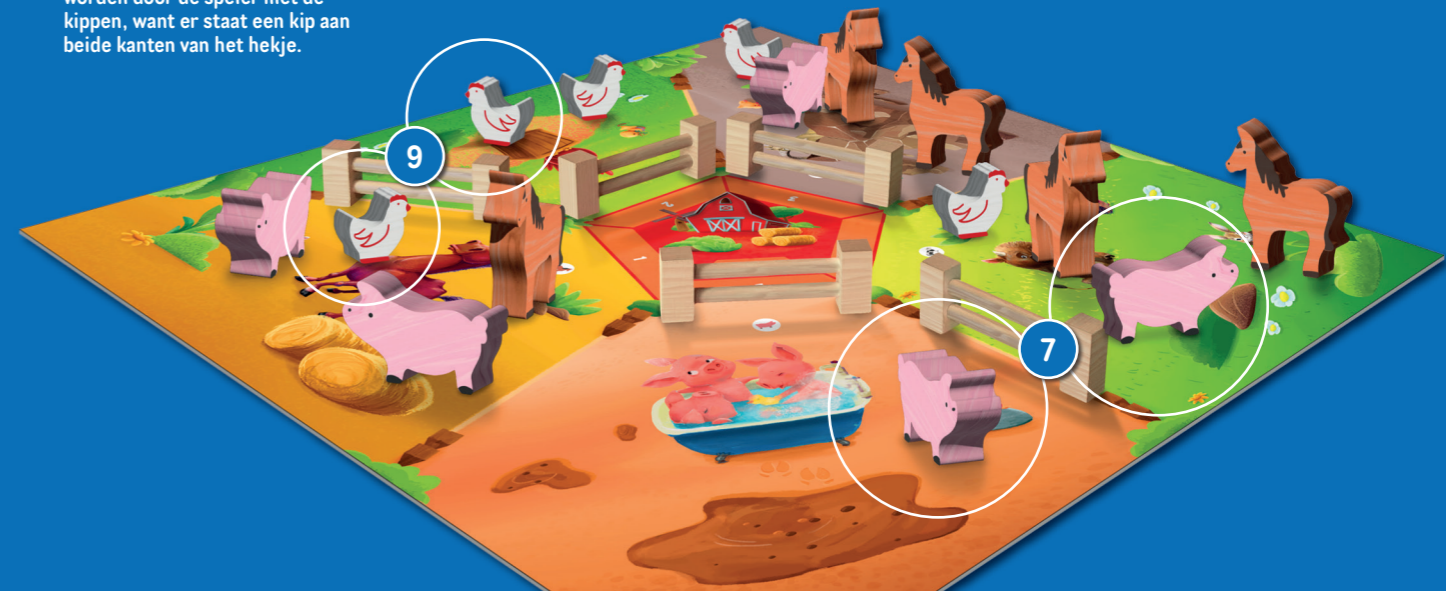
## 2

## JE VERPLAATST EEN HEKJE ZONDER MET DE DOBBELSTEEN TE GOOIEN

Als twee van jouw dieren aan beide kanten van een hekje staan, kunnen deze twee dieren samen dat hekje verplaatsen. In plaats van met de dobbelsteen te gooien, verplaatst je deze beurt alleen een hekje. De beide dieren blijven staan.

- Dit is een slimme keuze als je bijvoorbeeld geen enkel dier kunt verplaatsen omdat al je dieren opgesloten zitten tussen hekjes, en als je al je andere dieren al in je weiland hebt.
- Wil je heel graag een hekje verplaatsen, maar staat er maar aan één kant van het hekje een dier van jou, dan moet je eerst zorgen dat er een van je andere dieren aan de andere kant van het hekje komt te staan.
- Let op: je mag een hekje nooit verplaatsen naar de plek waar het hekje de vorige beurt vandaan is gekomen!

Voorbeeld 3 spelers: hekje 7 kan verplaatst worden door de speler met de varkens, want er staat een varken aan beide kanten van het hekje. Hekje 9 kan verplaatst worden door de speler met de kippen, want er staat een kip aan beide kanten van het hekje.





## EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste alle eigen dieren in de bijbehorende wei heeft verplaatst, wint het spel!



## MOEILIKHEIDSVARIANTEN

Wil je het spel **MAKKELIJKER** maken, speel het dan zo:  
Alle regels blijven hetzelfde, maar de hekken doen niet mee. Als een van de spelers een  gooit, mag die speler nog een keer gooien.

Wil je het spel **MOEILIJKER** maken, dat kan ook:

- Alle regels blijven hetzelfde, maar twee regels zijn iets anders:
- Als je een 1, 2 of 3 gooit met de dobbelsteen, verplaatst je niet één van jouw dieren, maar al jouw dieren van een weiland naar keuze en je verplaatst die gezamenlijk het aantal stappen dat je hebt gegooid.
  - Je moet het aantal stappen zetten dat je hebt gegooid. Je mag nog steeds niet minder stappen zetten, maar je mag er nu ook niet meer voor kiezen om geen enkele stap te verzetten. Je moet dus verplaatsen.

**SAMEN  
ÉN TEGEN  
ELKAAR?**

Wil je het spel zo spelen dat er één speler wint, maar wil je ook de spanning van het langzaam donker worden? Speel het dan zo:

Gebruik de regels van **de competitieve variant (tegen elkaar spelen)**. Daarbij zijn de volgende extra regels van toepassing:

- Zet bij de beginopstelling ook de boer in de boerderij.  
Bij 5 spelers: zet de boer in het midden in de boerderij.  
Bij 4 spelers: zet de boer op de 1. Bij 3 spelers: zet de boer op de 2. Bij 2 spelers: zet de boer op de 3.
- Gooi je een maan, dan moet je de boer één stap verder zetten.

## EINDE VAN HET SPEL

Als jouw dieren als eerste in hun eigen wei staan voordat de boer op het maantje komt, heb je gewonnen!

Maar als de boer op het maantje staat voordat een van de spelers alle eigen dieren in de wei heeft staan, dan is de dag voorbij en heeft niemand gewonnen.





**Development:** Anjan van Houwelingen,  
Robert Brouwer

**Illustrations:** Shutterstock.com

**Design:** MNKY Entertainment

Volg ons op:   @mnkyentertainment

**MNKY**  
ENTERTAINMENT

Leidsevaart 123 | 2211 VS  
Noordwijkerhout | The Netherlands  
[www.mnkyentertainment.com](http://www.mnkyentertainment.com)



3-99



1-5



15

© 2022 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.



**WAARSCHUWING!** Verstikkingsgevaar.  
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.  
Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.