



Janbibejan Nederland bv
Lekdijk 17
3958 NE Amerongen



Tom Stone bvba
Zevenhoek 5
9400 Voorde

Veel spelplezier met Janbibejans 'De boer op!'

Een coöperatief strategiespel

basisspel vanaf 6 jaar, spelvariant vanaf 4 jaar
1 tot 8 spelers
speelduur circa 15 minuten

Inhoud: Spelbord met draaischijf, overzichtskaart, boer, boerin, 4 koeien, 4 poep-kaartjes, 4 gras-kaartjes, 6 melk-kaartjes, 6 kaas-kaartjes, 12 bruggetjes, dobbelsteen met 6 plaatjes (poep, gras, melk, brug, zon en draaien), spelregels.

Basisspel (vanaf ongeveer 6 jaar)

Spelidee

De boer en de boerin zijn gelukkig met hun land en hun koeien. De grond is gezond en de koeien hebben het naar hun zin. Elke dag worden ze door de boer of de boerin naar de wei gebracht zodat ze buiten kunnen lopen. De koeien poepen in de wei. Door deze mest groeit het gras goed. De koeien eten gras, herkauwen het gras en geven daarna lekkere melk. Na het melken zetten de boer en de boerin de melk klaar voor de melkauto. Aan het eind van de dag worden de koeien weer op stal gezet, gaan de boer en boerin terug naar hun boerderij en komt de melkauto de volle melkbussen ophalen.

De vier weilanden zijn omringd door slootjes. Om deze over te steken liggen er houten bruggetjes. Helaas zijn de boer en de boerin de afgelopen jaren vergeten deze bruggetjes te onderhouden! De bruggetjes zijn nu zo oud en versleten dat ze soms doormidden breken!

Vorbereiding

1. Leg over elk van de 8 sloten op de draaischijf één bruggetje met de goeie kant naar boven. De andere 4 bruggetjes worden niet gebruikt.
2. Zet de koeien in de stal. De boer en de boerin staan voor de boerderij.
3. Leg de overzichtskaart naast het bord. Hierop kunnen jullie zien wat er allemaal in de wei gebeurt en in welke volgorde de kaartjes neergelegd gaan worden.
4. Maak onder de overzichtskaart drie stapeltjes: 4 poep-kaartjes, 4 gras-kaartjes en 6 melk-kaartjes. In dit spel wordt geen kaas gemaakt, dus de kaas-kaartjes zijn niet nodig.
5. Bedenk samen wie er mag beginnen.

Spelen

1. In het eerste deel van je beurt gooi je met de dobbelsteen:

Poep: De koe poept! Je mag een poep-kaartje op één van de weilanden leggen waar een koe staat.



- Gras:** De koe eet gras! Je mag een gras-kaartje op één van de weilanden leggen waar een koe staat en poep ligt. Het poep-kaartje gaat terug op de stapel!
- Melk:** De koe wordt gemolken! Je mag een melk-kaartje op één van de weilanden leggen waar een koe staat, gras ligt, én de boer of de boerin aanwezig is om te melken! Leg het gras-kaartje terug op de stapel.
- Draaien:** Draai het bord voorzichtig met de klok mee totdat de slootjes weer aansluiten. Doe het voorzichtig, zodat de koeien niet omvallen!
- Brug:** Eén van de bruggetjes breekt doormidden! Kies samen een brug en draai deze om.
- Zon:** Je mag kiezen: poep, gras, melk, draaien, of een bruggetje repareren. Kies je voor deze reparatie, dan heb je natuurlijk goed hout nodig! Pak één van de goede bruggetjes en leg deze bovenop het bruggetje dat je wilt repareren. Let op: De sloot waar je het goede bruggetje hebt weggehaald, kun je nooit meer oversteken!

Op hetzelfde weiland mogen *nooit* twee dezelfde kaartjes liggen. Dus niet meer dan 1 poep, 1 gras en 1 melkkaartje per weiland.

2. In het tweede deel van je beurt mag je met de boer of de boerin gaan lopen. Ze kunnen overal komen en je mag ze zover laten lopen als je wilt, maar je kunt natuurlijk alleen een sloot oversteken als er een goed bruggetje ligt! Ze kunnen een koe ophalen en naar een andere plek meenemen, of een volle melkemmer naar de melkbussen brengen. De boer of boerin blijft staan op de plek waar je de emmer of de koe heenbrengt. Let op dat er nooit twee melkkaartjes op één weiland komen te liggen!
3. Als de boer of boerin met een volle emmer bij de melkbussen aankomt, wordt de melk uit de emmer in de melkbus gegoten. Leg het melkkaartje bovenop één van de zes bussen.
4. Zijn alle melkbussen gevuld, laat dan de boer en de boerin de koeien naar de stal brengen. Daarna gaan ze zelf terug naar de boerderij. Ze mogen ook al eerder beginnen om de koeien naar de stal te brengen!
5. Het spel kan op drie manieren aflopen:
 - Alle melkbussen zijn gevuld, de koeien staan veilig voor de nacht in de stal en de boerin en de boer zijn thuis angekommen. De boer en de boerin zijn erg tevreden met jullie hulp. Gefeliciteerd!
 - De zes melkbussen zijn gevuld, de boer is blij met jullie hulp! Maar er zijn nog koeien in het weiland of de boer en de boerin kunnen niet naar huis, omdat alle bruggetjes kapot zijn...
 - Alle bruggetjes zijn doormidden gebroken voordat het gelukt is om zes melkbussen te vullen. Misschien is het nog wel gelukt om een paar koeien naar de stal te brengen, of om de boer en de boerin thuis te brengen.



6. Puntentelling: Je krijgt twee punten voor elke volle melkbus. Elke koe die aan het eind van het spel in de stal staat levert één punt op; staan ze er alle vier dan krijg je nog een bonuspunt, dus in totaal 5 punten. Hetzelfde geldt voor de boer en de boerin: ieder levert één punt op; staan ze samen bij de boerderij dan is het 3 punten. De hoogst mogelijke score is 20 punten.

Het spel uitbreiden: De kaasmakerij

De boer en de boerin breiden hun boerenbedrijf uit en gaan nu ook kaas maken. De regels van het basisspel worden als volgt aangepast:

1. Alle 12 bruggetjes worden gebruikt: ook over de 4 sloten tussen de boerderij, de kaasmakerij, de melkauto en de stal, dus op de randen van het spelbord, worden nu bruggetjes gelegd.
2. Leg naast de poep-, gras- en melk-kaartjes een stapeltje kaas-kaartjes.
3. Om één kaas te maken zijn twee emmertjes melk nodig. Wanneer er twee emmertjes naar de kaasmakerij zijn gebracht, kunnen de boer en de boerin kaas gaan maken. Ze zijn twee beurten lang samen aan het werk in de kaasmakerij. In de eerste beurt leegt één van jullie de emmers; deze worden terug op de stapel gelegd. De volgende speler mag dan in zijn of haar beurt een kaas-kaartje in de kaasmakerij neerleggen. Pas in de daarop volgende beurt mogen jullie weer met de boer en de boerin gaan lopen.
4. Elke kaas levert 5 punten op! De hoogst mogelijke score is nu 50 punten.

Eenvoudige versie (vanaf ongeveer 4 jaar)

Spelidee

We helpen de boer en zorgen samen voor de koeien in de wei. In het weiland gebeurt van alles. De koeien poepen, daarna eten ze gras en dan worden ze gemolken.

De boer en de boerin lopen van koe naar koe om ze te melken. Ze steken de sloten tussen de weilanden over via mooie houten bruggetjes. Helaas zijn de ze de afgelopen jaren vergeten om de bruggetjes te onderhouden. Deze zijn nu zo oud en versleten dat ze soms doormidden breken! Dan kunnen de boer en de boerin niet meer bij alle koeien komen. Hoeveel melk geven de koeien voordat alle bruggetjes kapot zijn?

Vorbereiding

Zet het spel neer zoals beschreven in het basisspel. Zet vervolgens in elk weiland één koe en haal twee melk-kaartjes van de stapel; in dit spel zijn er maar vier nodig.

Spelen

1. Gooi met de dobbelsteen en kijk op de overzichtskaart:

Poep: De koe poept! Leg een poep-kaartje op één van de weilanden waar een koe staat en waar nog geen poep ligt.

Gras: De koe eet gras! Je mag een gras-kaartje op één van de weilanden leggen waar wel poep, maar nog geen gras-kaartje ligt.

Melk: De koe wordt gemolken! Als de boer of boerin bij een koe staat waar poep en gras ligt, en er ligt nog geen melk-kaartje, dan mag je die neerleggen.



- Draaien:** Draai voorzichtig de draaischijf een stukje totdat de slootjes weer op elkaar passen. Kies samen welke kant je de schijf op wilt draaien. Let op dat de koeien niet omvallen!
- Brug:** Eén van de bruggetjes breekt doormidden! Kies samen een brug en draai deze om.
- Zon:** De boer of boerin gaat lopen. Hij of zij mag één bruggetje oversteken. Als je niets kunt doen, mag je nog een keer gooien.

2. Het spel is afgelopen als het laatste bruggetje doormidden breekt. Leg samen de melkemmertjes op de vier melkbussen rechts onder de melkauto. Hoeveel volle melkbussen kan de melkauto meenemen?

Het spel moeilijker maken

Breng aan het eind van het spel de boer en de boerin terug naar de boerderij. Let op de bruggetjes!

Colofon

Dit spel is speciaal voor Janbibejan ontwikkeld door Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnespel.nl) en Anne Mijke van Harten (Earthgames.nl). De tekeningen zijn van Tom Vanroy.

Ken je de andere coöperatieve spellen van Janbibejan al?

Pluk de dag! (vanaf 3 jaar): Ies en Pies gaan op een zomerse dag naar hun favoriete boom om kersen te plukken. Wat hangen de kersen hoog! Met hulp van hun vriendjes vogel en eekhoorn lukt het om erbij te komen. Maar dan moeten ze opschieten, want de zon gaat bijna onder... Het vrolijke spelbord, dat rechtop wordt neergezet, nodigt uit om verder te spelen!

Het bos in! (vanaf 3 jaar): Het vroegere 'bosspel' met vernieuwde spelregels en extra speelstukken. Muis, Vogel, Egel en Pad helpen hun vriend Eekhoorn om zijn wintervoorraad aan te leggen. Lukt het om alle nootjes te vinden voordat Eekhoorn langskomt om ze op te halen? En wat gebeurt er als Vos langskomt? Met een leuke puzzel, een speciale dobbelsteen en heel veel nootjes.

Kom d'r bij! (vanaf 4 jaar): De bijen vliegen van de korf naar de bloemen om nectar te verzamelen. Daarna vliegen ze terug naar de korf om honing te maken. Samen zorgen de spelers ervoor dat de bijen de weg weten te vinden. Maar ze kunnen ook verdwalen... Met de mooie zeshoekige tegels kunnen kinderen urenlang spelen.

Leve de lol! (vanaf 5 jaar): De kinderen lopen samen een rondje door het jaar en leren spelenderwijs de seizoenen en de maanden kennen. Ze vieren zes feesten die ze zelf kiezen. Wat heb je nodig voor welk feest? Als ze samen onthouden waar de juiste feestbenodigdheden te vinden zijn, komen ze zeker op tijd voor het grote feest! Het spelbord bestaat uit een puzzel van de 12 maanden en een grote feesttent midden op het bord. Een leuk spel voor een kinderpartijtje! Met spelvariant voor kinderen vanaf 3 jaar.

Veel spelplezier van Janbibejan.