

# Boer Krelis

**Naar de markt in volle vaart.  
Voor schaap en varken,  
koe en paard!**

Ravensburger® spelen  
Nr. 60154856  
Auteur: Michael Hicks-Beech  
Design: Katrin Lindley  
Dobbelspel voor 2-4 spelers  
van 6-12 jaar.

Inhoud:  
1 speelbord, 4 speelfiguren  
(traktoren), 16 dieren, 60 speel-  
kaarten (15 van elke soort –  
schaap, varken, koe en paard),  
1 dobbelsteen.

## Doel van het spel

De vier delen van het speelbord  
stellen elk een boerderij voor die  
aan een van de spelers toebehoort.  
Op het erf ontbreken echter de  
belangrijkste dieren: het schaap,  
het varken, de koe en het paard.

**16** Doel van het spel is om als eerste

speler deze vier dieren voor je  
eigen boerderij in te kopen op de  
markt.

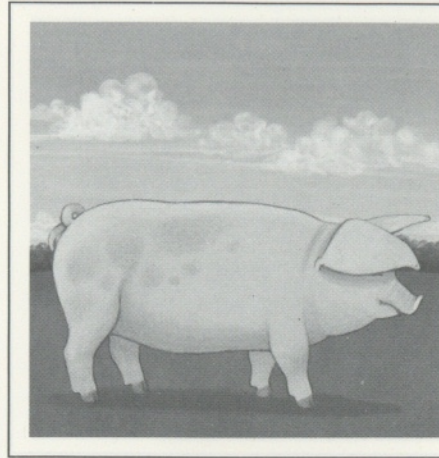
## Voorbereiding

De gestante dieren worden uit  
het speelbord genomen en naast  
het speelveld gelegd. De kaarten  
worden naar diersoort gesorteerd  
en vervolgens open en voor elke  
speler bereikbaar op tafel gelegd.  
Elke speler kiest een traktor als  
speelfiguur en zet deze op „START”.

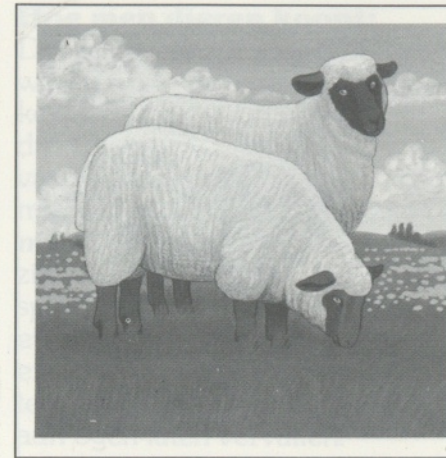
## Spelregels

De jongste speler begint. Wie aan  
de beurt is gooit de dobbelsteen  
en gaat met zijn traktor het over-  
eenkomstige aantal velden verder.  
Er mogen meerdere traktoren op  
hetzelfde veld staan; er wordt niet  
geslagen.

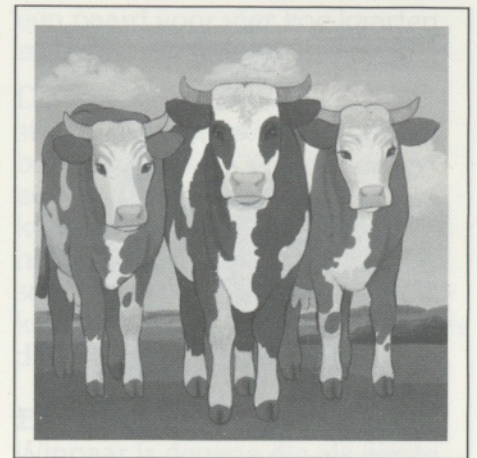
Wat de speler nu doen mag is  
afhankelijk van het veld waarop de  
traktor eindigt:



Staat er **een** dier afgebeeld,  
dan mag men **een** kaart met het  
desbetreffende dier pakken.



Staan er **twee** dieren afgebeeld,  
dan mag men **twee** kaarten met  
het desbetreffende dier pakken.



Staan er **drie** dieren afgebeeld,  
dan mag men **drie** kaarten met  
het desbetreffende dier pakken.

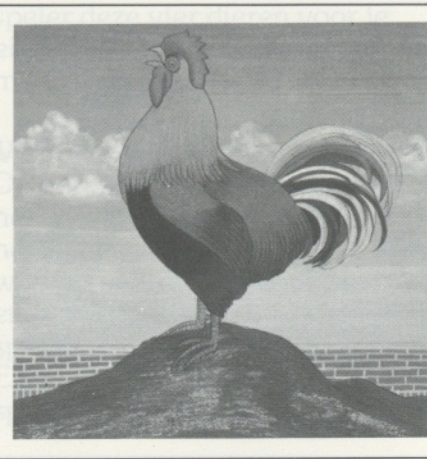
Als er op een bepaald moment  
te weinig of geen kaarten van een  
dier ter beschikking zijn (omdat  
deze onder de andere spelers  
verdeeld zijn), dan heeft men pech  
en krijgt men minder of geen  
kaarten.



# Boer Krelis



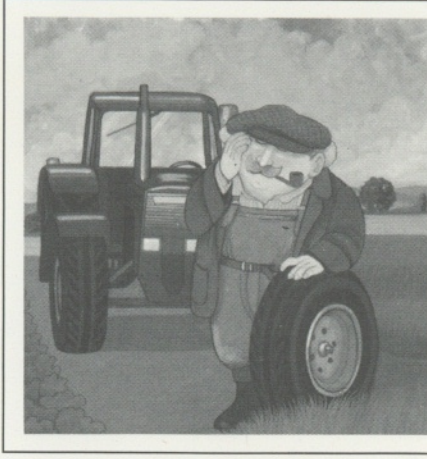
De afbeelding toont een dier dat wegloopt. Op dit veld moet men een kaart met hetzelfde dier weer inleveren. Heeft men niet zo'n kaart dan gebeurt er niets.



De trotse haan brengt geluk! Op dit veld mag men een kaart naar keuze nemen.



De boeren leggen een kaartje. Wie op dit veld eindigt krijgt van elke speler **een** kaart, naar keuze van de gever.



Panne met de traktor! Hier moet men **één** beurt overslaan.

## Hoe men dieren koopt:

De kaarten zijn tegoedbonnen waarmee men de dieren kan kopen. Voor het kopen van een dier heeft men **vier** kaarten van hetzelfde dier nodig. De koop mag alleen op een van de vier **markten** gesloten worden; dat zijn de **hoekvelden** van het speelveld. Om op een markt te eindigen hoeft men niet het exakte aantal ogen van de worp te gaan. Men mag hier het teveel aan ogen laten vervallen.

Komt men met vier of vijf kaarten van één dier op een markt, dan betaalt men die voor het desbetreffende dier. De kaarten gaan naar hun stapel terug en het dier krijgt zijn plaats op het erf van de boerderij van de koper.

De veemarkt met de groene vlag is bijzonder gunstig. Daar mag men, als men genoeg kaarten heeft, twee dieren kopen, bv. een koe en

een paard voor vier koe-kaarten en vier paard-kaarten.

De spelers mogen van elk dier steeds **ten hoogste vijf** kaarten bezitten. Zelfs als een speler op een veld meer kaarten zou kunnen nemen, dan mag hij of zij het totaal van vijf niet overschrijden. Ook neemt men geen kaarten als men het desbetreffende dier reeds in bezit heeft.

## Einde van het spel

Winnaar is degene die als eerste alle vier de dieren op zijn boerderij heeft. Men kan doorspelen om de tweede en derde plaats.

## Verandering van spelregels

Voor oudere kinderen kan het spannender zijn als het kopen van de dieren iets moeilijker wordt gemaakt. Men kan dan de volgende spelregels invoeren:

Alleen op de markt met de groene



vlag mag men een teveel aan ogen van een worp laten vervallen. Voor de overige drie markten geldt dat men ze alleen met een exakte worp kan bereiken.

Als men een bepaald dier reeds in bezit heeft mag men er toch nog kaarten van pakken, en wel om te ruilen. Als twee boeren elkaar ontmoeten, dwz. als hun tractoren op hetzelfde veld staan, dan mogen er kaarten geruild worden. Dat hoeft niet altijd één om één. Heeft men een bepaalde kaart nodig dan mag men er ook twee of drie andere voor geven.

© 1984 Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

®

Ravensburger